

# SISTEMA DE ACESSIBILIDADE

2019

museu da  
língua portuguesa

E S T A Ç Ã O D A L U Z

## 1 Sistema de Acessibilidade do Museu da Língua Portuguesa

---

Apresentação

Definição de sistema

Qualidades de um Sistema de Acessibilidade

Elementos do Sistema de Acessibilidade

## 2 Diretórios de Entrada / Diretórios de Acolhimento

---

Entrada Leste e Oeste / Situação Urbana

Necessidades Físicas dos Diretórios

Recursos de Acessibilidade dos Diretórios

## 3 Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

---

Apresentação dos Recursos dos Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

Localização dos Diretórios Internos / Painéis Curatoriais /  
Desenhos de Percursos dos Públicos com Deficiência

Diretórios Internos / Painel Curatorial 1: Os Sons das Línguas do Mundo

Diretórios Internos / Painel Curatorial 2: Troncos Linguísticos

Diretórios Internos / Painel Curatorial 3: Rua da Língua

Diretórios Internos / Painel Curatorial 4: Beco das Palavras

Diretórios Internos / Painel Curatorial 5: Pequeno Auditório

Diretórios Internos / Painel Curatorial 6: Linha do Tempo

Diretórios Internos / Painel Curatorial 7: Influências da Língua

Diretórios Internos / Painel Curatorial 8: Nós da Língua

Diretórios Internos / Painel Curatorial 9: Falares

Diretórios Internos / Painel Curatorial 10: Língua Solta

Diretórios Internos / Painel Curatorial 11: Grande Auditório e Praça da Língua

## 4 Caderno de Sugestões de Conteúdos

---

### 5 Anexos

---

Mapeamento da Vizinhança

Roteiro para navegação com audiodescrição e recursos táteis

Pré Roteiro para Navegação na Instalação Linha do Tempo

Pré Roteiro para Navegação de Professores e Educadores

Seleção de Imagens para Relevô Tátil ou Objeto Tridimensional – Linha do Tempo



## Apresentação

### Sistema de Acessibilidade do Museu da Língua Portuguesa

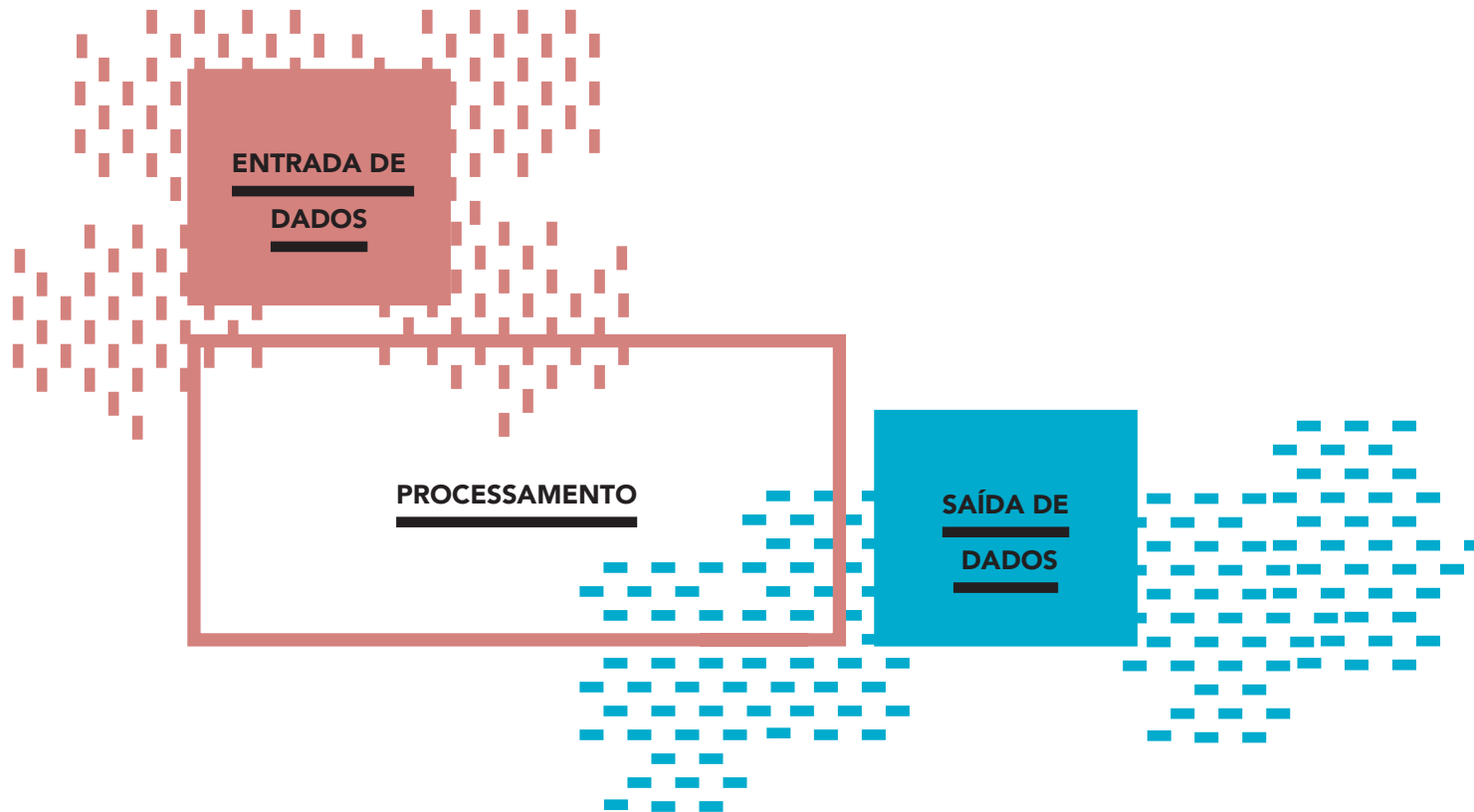
O Sistema de acessibilidade do Museu da Língua Portuguesa é composto por dispositivos físicos de acessibilidade dentro do espaço expositivo e um ambiente virtual que faz a comunicação das partes do sistema, a organização de fluxos de informação e a criação ambientes de navegação ao museu empáticos para públicos com deficiência e também outros, com particularidades que impactam e dificultam o acesso a instituições de cultura institucional, como museus e centros culturais.



## Definição de Sistema

### Sistema de Acessibilidade do Museu da Língua Portuguesa

Um sistema é um conjunto de elementos ou partes, que se comunicam por meio dos fluxos, formando um todo organizado. A boa comunicação entre os elementos do sistema é chamada de sinergia. São classificados em abertos ou fechados, sendo que os primeiros têm dispositivos de comunicação exterior para receber dados, energia ou matéria, bem como dispositivos de saída de informação, energia ou matéria.



## Qualidades de um Sistema de Acessibilidade

### Sistema de Acessibilidade do Museu da Língua Portuguesa

São vários os tipos de sistemas: de informação, digestório, de rios, etc.

O Museu da Língua Portuguesa inaugura o conceito de sistema de acessibilidade, termo com as qualidades de:

- as partes do sistema podem ter os fluxos reorganizados, gerando outras possibilidades de acesso ao museu, para os públicos já contemplados pelo sistema ou para novos públicos
- partes podem ser incorporadas permitindo que o Museu sempre faça atualizações no sistema de acessibilidade
- as bases de dados organizadas podem migrar para outras tecnologias, permitindo que o museu faça atualizações tecnológicas planejadas e mais econômicas, incorporando novos recursos da tecnologia assistiva, área de grande desenvolvimento nos últimos anos
- por ser um conceito , o termo sistema de acessibilidade pode ser sempre revisto, permitindo ao museu incorporar ou compreender, por exemplo, o público interno (funcionários do museu) , a vizinhança, ou mesmo outros perfis de público, como partes do sistema de acessibilidade
- o conceito de sistema permite ao museu pensar uma política de acessibilidade perene, já que um sistema sempre precisa de constante atualização como forma de manter a sinergia

## 1. AMBIENTE VIRTUAL,

acessado por rede wi-fi e que oferece ao público 6 tipos de navegações:



Navegação com recursos táteis e audiodescrição



Navegação para professores e educadores



Navegação com audiodescrição e recursos táteis para a instalação Linha do Tempo



Navegação para crianças



Navegação para famílias com bebês



Navegação em espanhol, construída com artistas da comunidade boliviana da vizinhança do Museu da Língua Portuguesa

## 2. DIRETÓRIOS DE ENTRADA/ DIRETÓRIOS DE ACOLHIMENTO:

espaços localizados nas entradas leste e oeste que oferecem informações de acesso ao espaço expositivo

## 3. DIRETÓRIOS INTERNOS:

localizados ao lado dos textos curatoriais oferecem áudio de textos, relevo tátil da instalação, Audioguia e jogos.

## 4. VIDEOGUIA LIBRAS – PORTUGUÊS:

apresentado em monitores de vídeo localizados nos painéis curatoriais

## 5. VIDEOGUIA PARA CRIANÇAS:

uma animação que apresenta o museu e suas instalações em uma linguagem para crianças

## 6. TERMINAIS DE CONSULTA

com recursos de audiodescrição e LIBRAS nas instalações Nós da Língua e Influências da Língua

## 7. JOGOS MULTISSENSORIAIS

- Jogo as vibrações das línguas do Mundo
- Jogo tipográfico: experiência tátil para o Beco das Palavras
- Jogo tátil – linha do tempo: reúne uma seleção de objetos e imagens disponíveis para o toque.
- Jogo tátil – Língua solta: reúne uma seleção de objetos e imagens disponíveis para o toque
- Jogo sonoro - Nós da Língua

## 8. MAQUETE TÁTIL DO EDIFÍCIO

## 9. MAPAS TÁTEIS

## 10. RELEVOS TÁTEIS DAS INSTALAÇÕES

## 11. VÍDEOS COM AUDIODESCRIÇÃO E JANELA DE LIBRAS



## Diretórios de Acolhimento / Diretórios Externos

### Entrada Leste e Oeste / Situação Urbana

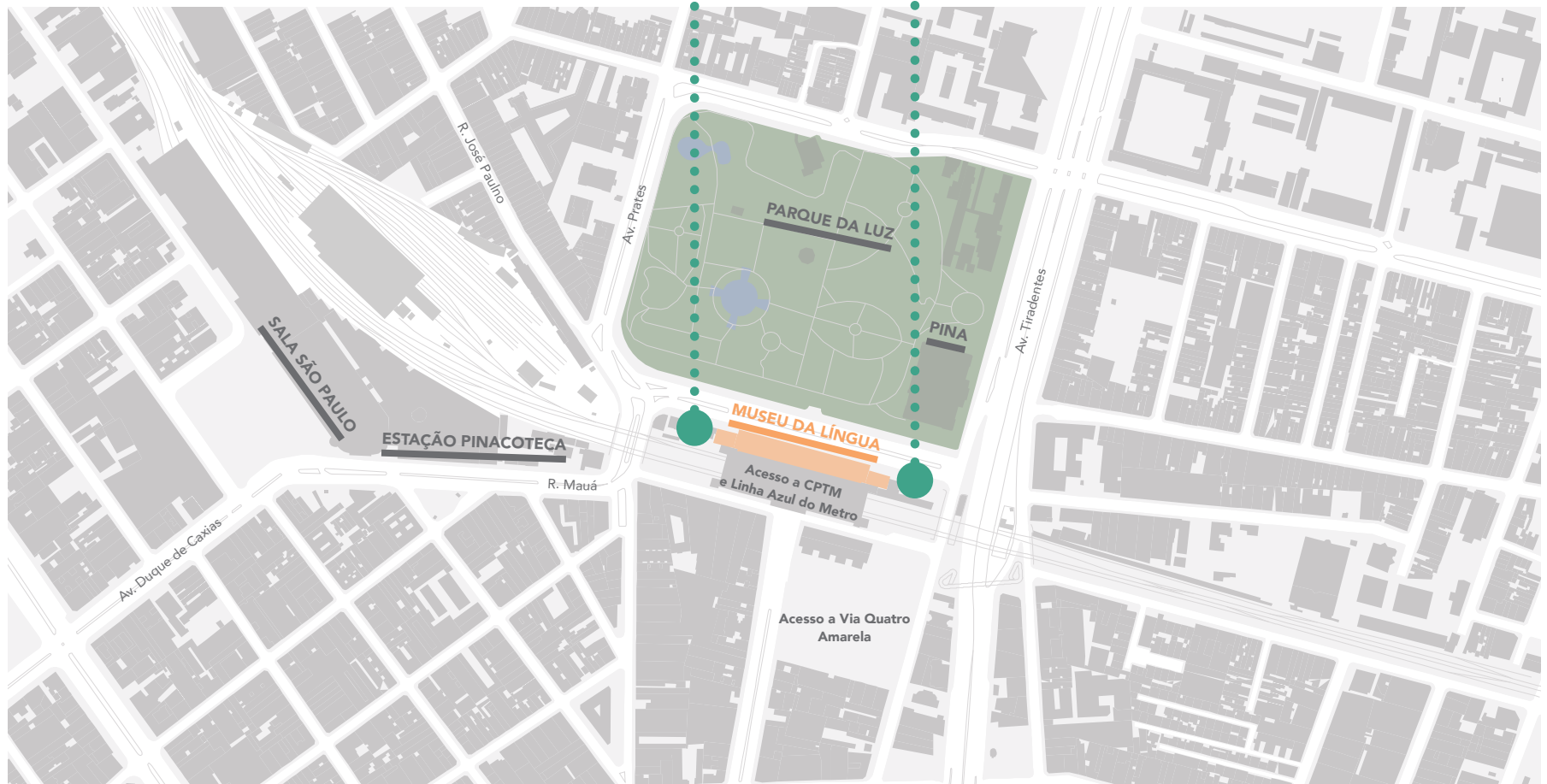
2 Espaços destinados ao acolhimento do público em geral, com recursos de acessibilidade para públicos com deficiência. Têm a finalidade de oferecer informações de acesso ao espaço expositivo (o que é o museu, gratuidades, dias de funcionamento) e as navegações do ambiente virtual, acessado por rede wifi com dispositivo próprio ou cedido pelo museu.

### ENTRADA OESTE / GRUPOS

Acessibilidade  
Entrada ideal para pessoas com  
deficiência visual, Professores.

### ENTRADA LESTE / PÚBLICO ESPONTÂNEO

Acessibilidade  
Entrada ideal de famílias com  
crianças, surdos.



# Diretórios de Acolhimento / Diretórios Externos

## Necessidades físicas dos Diretórios



## Recomendações:

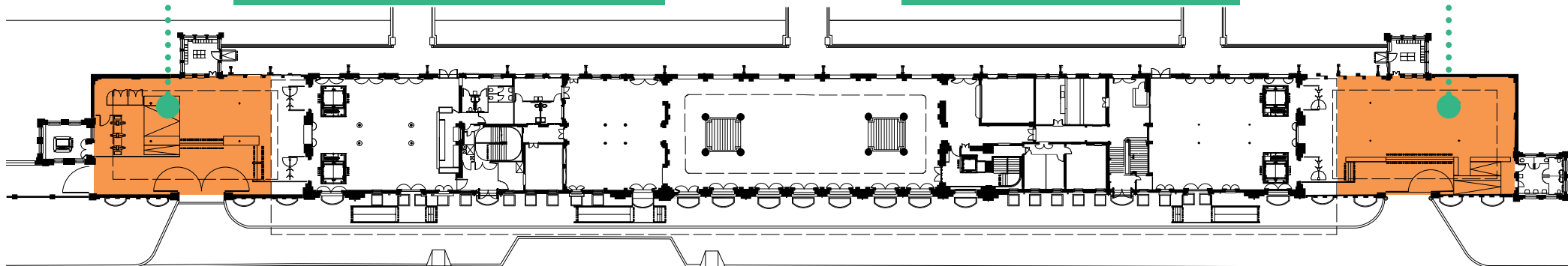
o diretório deve ficar localizado em área visível ao público do portão e com comunicação visual que atraia o visitante, incluindo os símbolos de recursos de acessibilidade. Considerar o uso de mobiliário que possa ser facilmente realocado, de modo que o espaço possa ganhar múltiplos usos dentro da programação do museus.

### ENTRADA LESTE / PÚBLICO ESPONTÂNEO

Acessibilidade  
Entrada ideal de famílias com crianças, famílias com bebês e surdos.

### ENTRADA OESTE / GRUPOS

Acessibilidade  
Entrada ideal para pessoas com deficiência visual, professores e educadores.



Planta Pavimento Térreo

## Recursos de Acessibilidade dos Diretórios

### O que o Diretórios oferece



### Ambiente Virtual

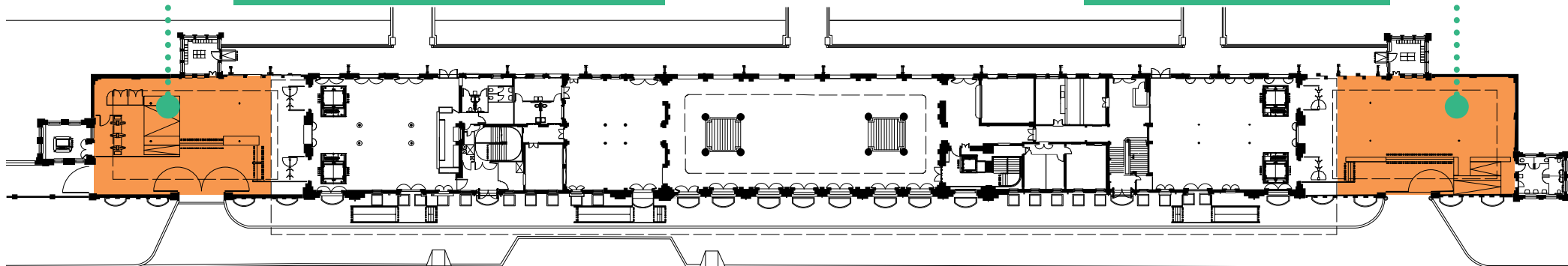


### ENTRADA LESTE / PÚBLICO ESPONTÂNEO

Acessibilidade  
Entrada ideal de famílias com crianças, surdos.

### ENTRADA OESTE / GRUPOS

Acessibilidade  
Entrada ideal para pessoas com  
deficiência visual, Professores.



Planta Pavimento Térreo



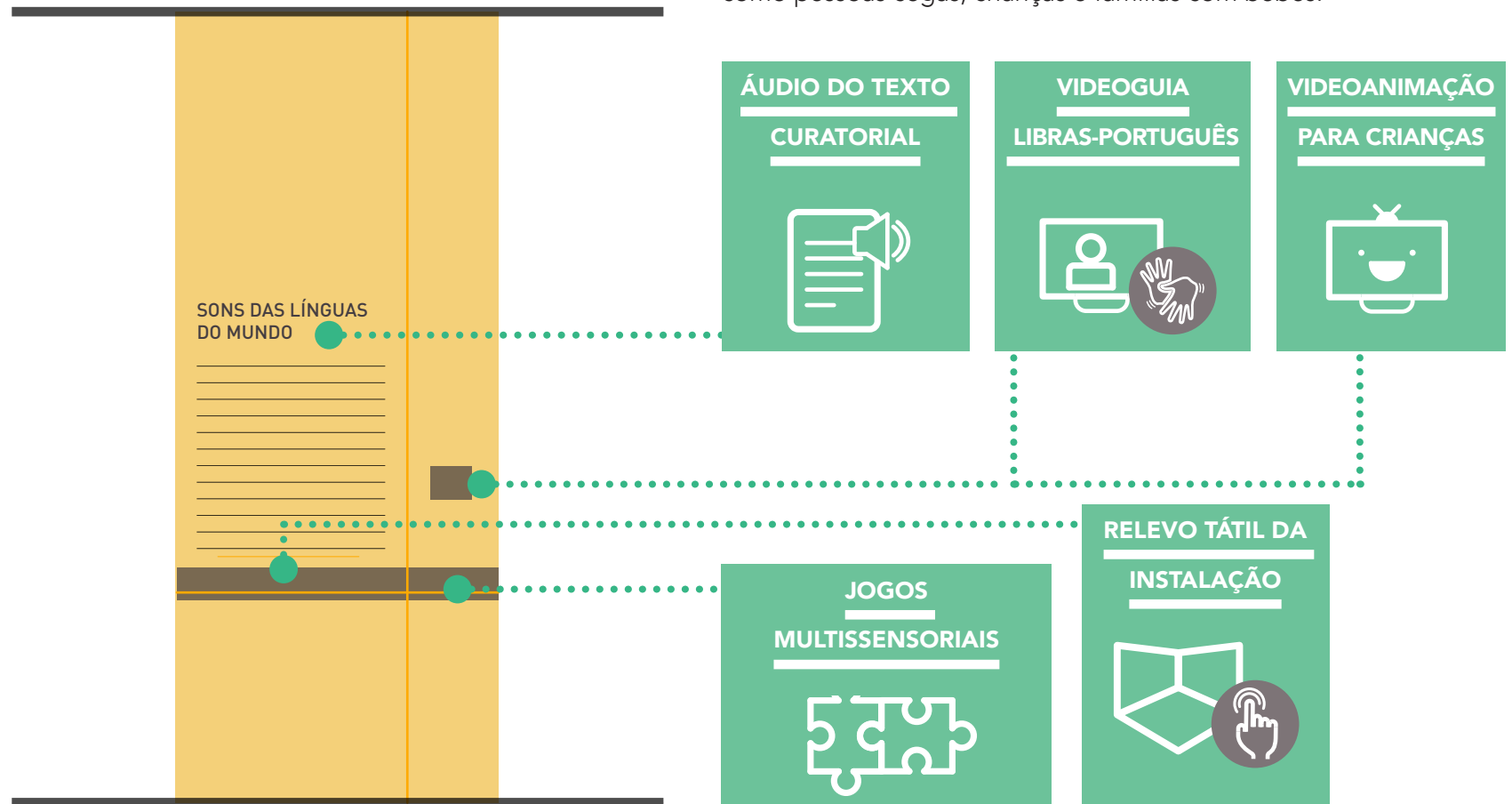


## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

### Apresentação dos Recursos dos Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

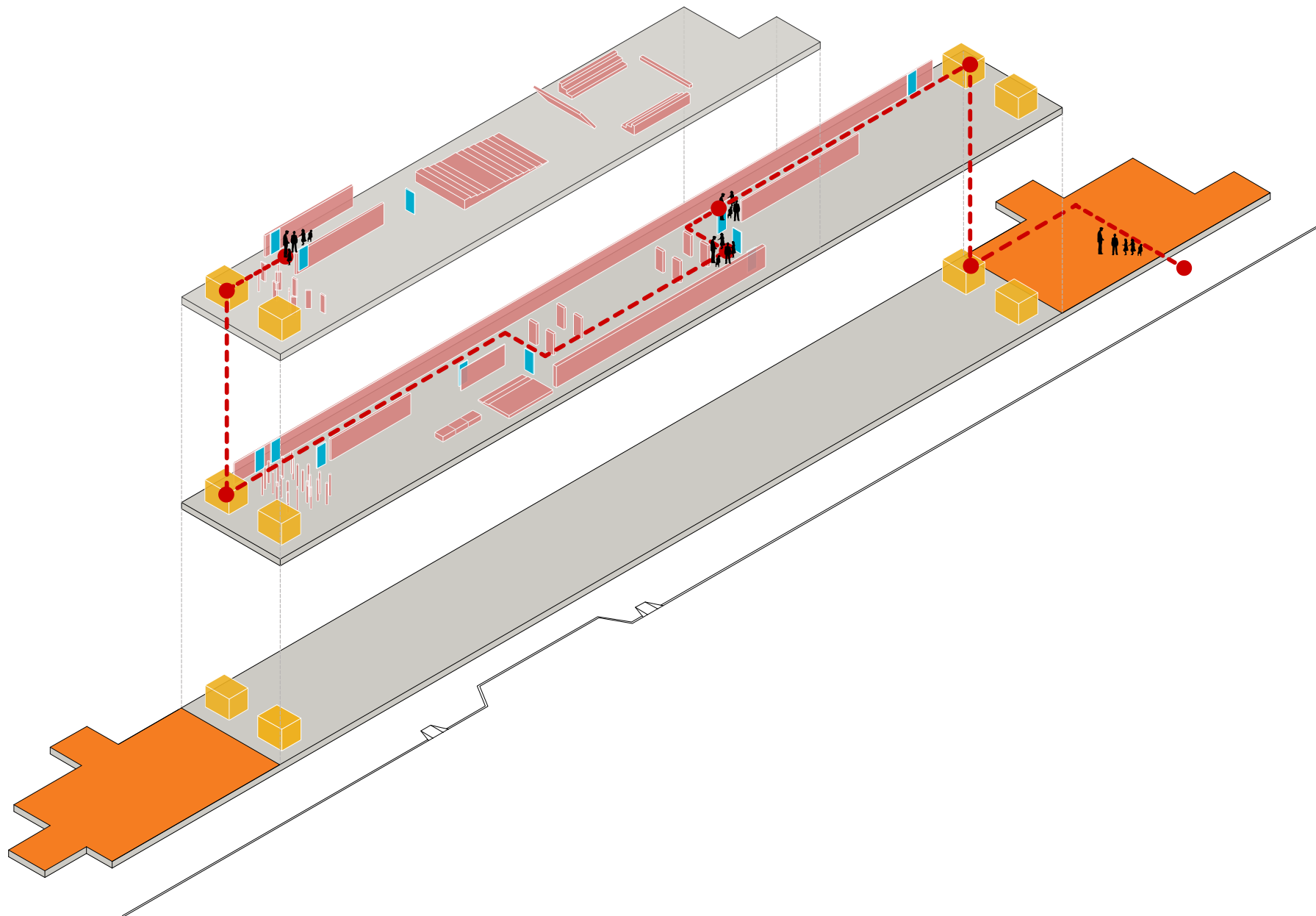
11 locais dentro da exposição em que são oferecidos recursos de acessibilidade como videoguia em LIBRAS, vídeo animação para crianças, recursos táteis e jogos multissensoriais.

Conteúdos como **videoguia LIBRAS-Português, relevo tátil da instalação, audio do texto curatorial, audiodescrição da instalação e orientações de localização em áudio** se repetem em todos os diretórios. Videoguia para crianças e jogos multissensoriais se localizam em diretórios internos selecionados como forma de criar percursos particularizados para públicos como pessoas cegas, crianças e famílias com bebês.



## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

Localização  
dos Diretórios  
Internos /  
Desenhos dos  
Percurso  
dos Públicos  
com Deficiência



## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

1

### Os Sons das Línguas do Mundo

#### Necessidades físicas do Diretório



Alerta de parada  
Rota podotátil

Recursos  
Multimídias

Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm

Compartimento para relevo  
tátil da instalação

Compartimento  
para jogos

#### O que o Diretórios oferece



Videoguia em  
LIBRAS – Português

Videoguia para  
crianças de 7-11 anos

Relevo tátil da  
instalação

Jogo multissensorial: As vibrações  
das Línguas do mundo

#### Ambiente Virtual

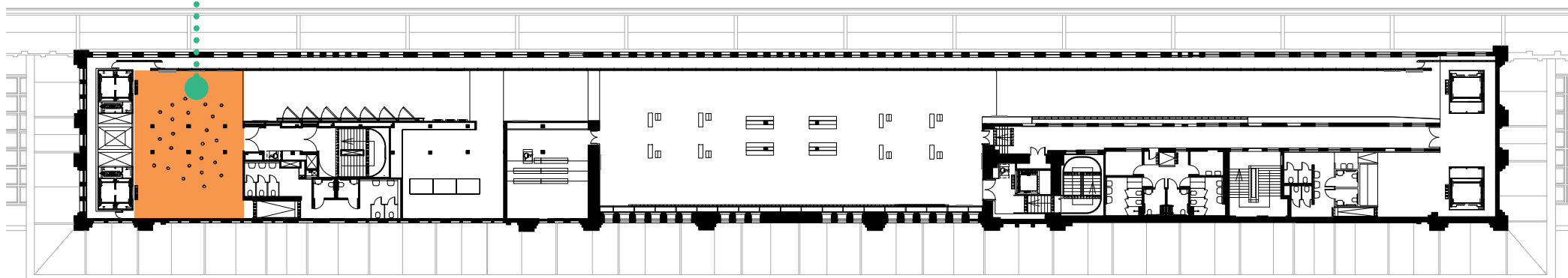


Audio-texto

Orientações  
de localização  
em áudio

Audiodescrição da  
instalação

#### LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 01



Planta Segundo Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

2

Troncos  
Linguísticos

### Necessidades físicas do Diretório

- Alerta de parada Rota podotátil
- Recursos Multimídias
- Monitor de vídeo instalado a 1,40cm
- Compartimento para relevo tátil da instalação
- Compartimento para jogos

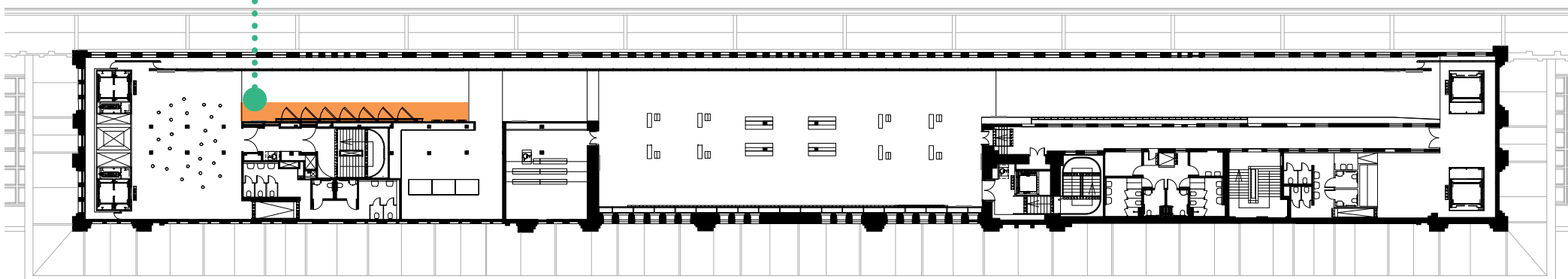
### O que o Diretórios oferece

- Videoguia em LIBRAS – Português
- Videoguia para famílias com bebês
- Relevo tátil da instalação
- Terminal de consulta com recursos de acessibilidade
- Jogos multissensoriais para famílias com bebês

### Ambiente Virtual

- Audio-texto
- Orientações de localização em áudio
- Audiodescrição da instalação

LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 02



Planta Segundo Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

3

Rua da Língua

### Necessidades físicas do Diretório

Alerta de parada  
Rota podotátil

Recursos  
Multimídias

Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm

Compartimento para relevo  
tátil da instalação

Compartimento  
para jogos

### O que o Diretórios oferece

Videoguia em  
LIBRAS – Português

Videoguia para  
famílias com bebês

Relevo tátil da  
instalação

Jogos multissensoriais  
para famílias com bebês

### Ambiente Virtual

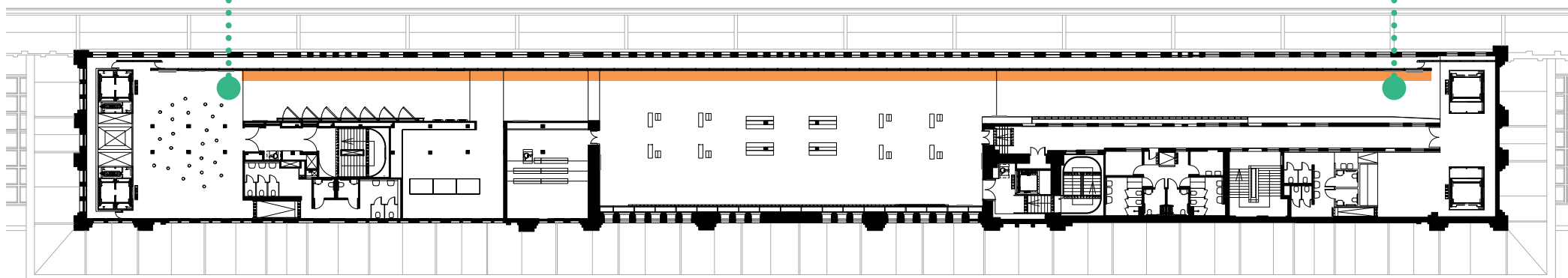
Audio-texto

Orientações  
de localização  
em áudio

Audiodescrição da  
instalação

LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 03

LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 03



Planta Segundo Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

4

Beco das  
Palavras

### Necessidades físicas do Diretório

Alerta de parada  
Rota podotátil

Recursos  
Multimídias

Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm

Compartimento para relevo  
tátil da instalação

Compartimento  
para jogos

### O que o Diretórios oferece

Videoguia em  
LIBRAS – Português

Videoguia para  
crianças de 7-11 anos

Relevo tátil da  
instalação

Jogo tipográfico: experiência  
tátil para o Beco das Palavras

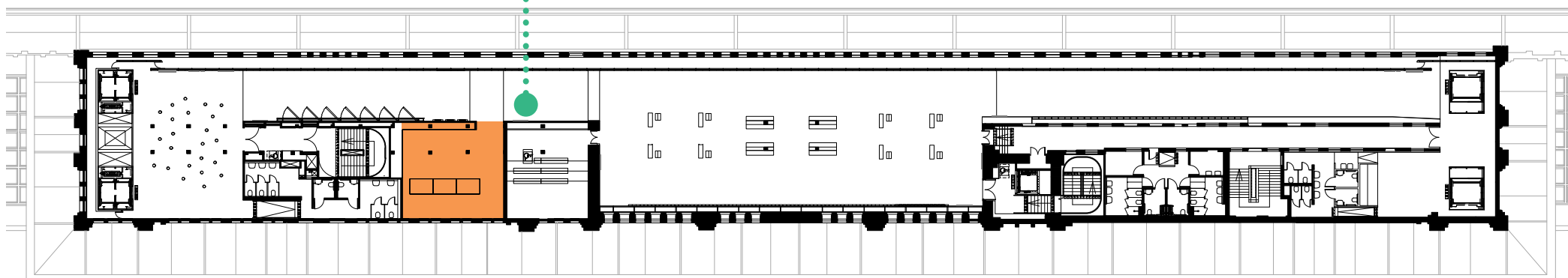
### Ambiente Virtual

Audio-texto

Orientações  
de localização  
em áudio

Audiodescrição da  
instalação

### LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 04



Planta Segundo Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

5

Pequeno  
Auditório

### Necessidades físicas do Diretório



Alerta de parada  
Rota podotátil



Recursos  
Multimídias



Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm

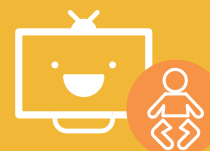


Compartimento para relevo  
tátil da instalação

### O que o Diretórios oferece



Videoguia em  
LIBRAS – Português



Videoguia para  
famílias com bebês



Relevo tátil da  
instalação

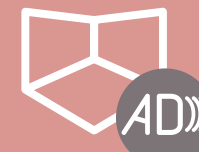
### Ambiente Virtual



Audio-texto

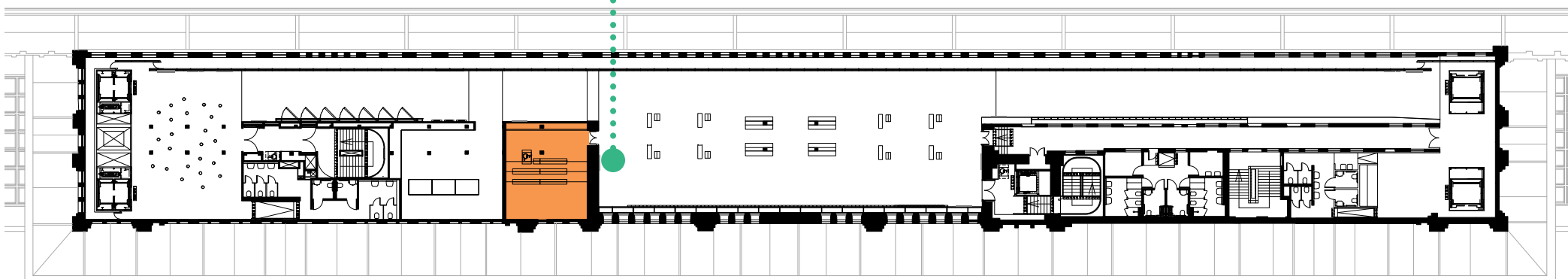


Orientações  
de localização  
em áudio



Audiodescrição da  
instalação

LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 05



Planta Segundo Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

6

Linha do  
Tempo

### Necessidades físicas do Diretório

Alerta de parada  
Rota podotátil

Recursos  
Multimídias

Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm

Compartimento para relevo  
tátil da instalação

Compartimento  
para jogos

### O que o Diretórios oferece

Videoguia em  
LIBRAS – Português

Videoguia para  
crianças de 7-11 anos

Relevo tátil da  
instalação

Jogo Tátil: Linha do tempo

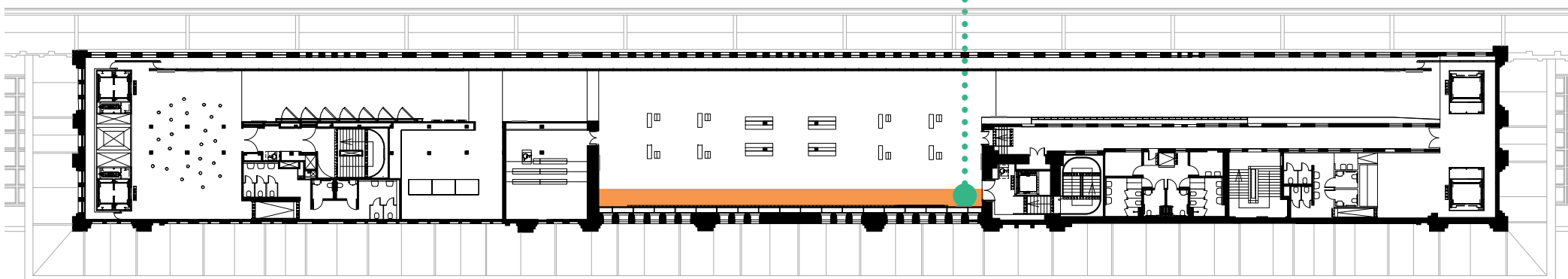
### Ambiente Virtual

Audio-texto

Orientações  
de localização  
em áudio

Audiodescrição da  
instalação

LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 06



Planta Segundo Pavimento



## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

7

Influências da  
Língua

### Necessidades físicas do Diretório



Alerta de parada  
Rota podotátil

Recursos  
Multimídias

Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm

Compartimento para relevo  
tátil da instalação

### O que o Diretórios oferece



Videoguia em  
LIBRAS – Português

Videoguia para  
crianças de 7-11 anos

Relevo tátil da  
instalação

Terminal de consulta com recursos  
de acessibilidade

### Ambiente Virtual

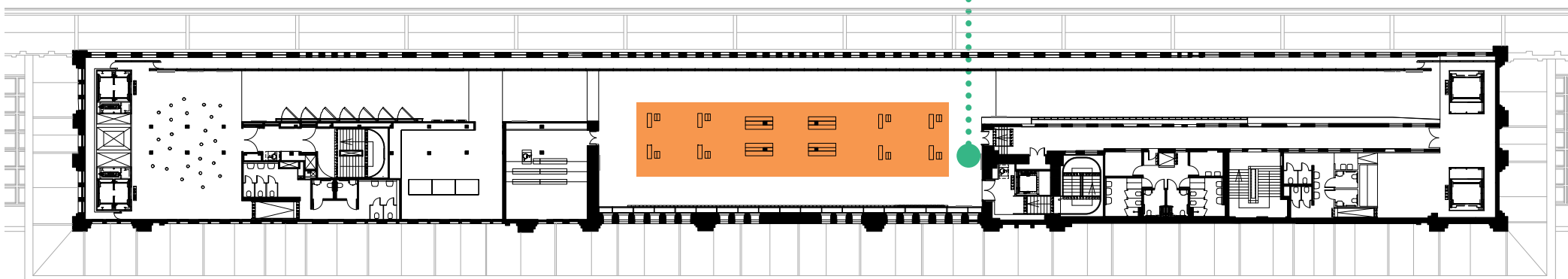


Audio-texto

Orientações  
de localização  
em áudio

Audiodescrição da  
instalação

LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 07



Planta Segundo Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

8

Nós da Língua

### Necessidades físicas do Diretório



- Alerta de parada Rota podotátil
- Recursos Multimídias
- Monitor de vídeo instalado a 1,40cm
- Compartimento para relevo tátil da instalação
- Compartimento para jogos

### O que o Diretórios oferece

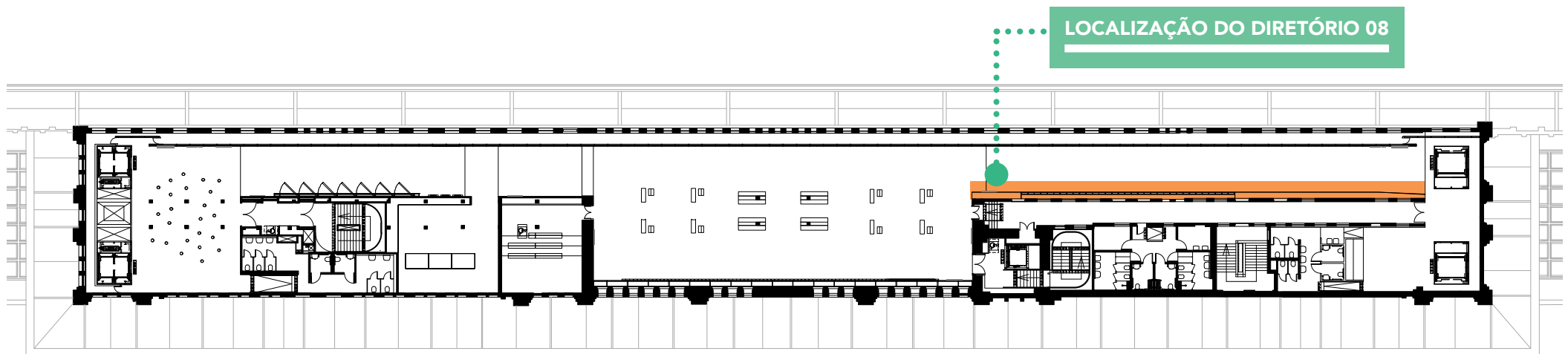


- Videoguia em LIBRAS – Português
- Videoguia para crianças de 7-11 anos
- Relevo tátil da instalação
- Terminal de consulta com recursos de acessibilidade
- Jogo Multissensorial: Nós da Língua

### Ambiente Virtual



- Audio-texto
- Orientações de localização em áudio
- Audiodescrição da instalação



Planta Segundo Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

9

Falares

### Necessidades físicas do Diretório



Alerta de parada  
Rota podotátil



Recursos  
Multimídias



Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm



Compartimento para relevo  
tátil da instalação

### O que o Diretórios oferece



Videoguia em  
LIBRAS – Português



Videoguia para  
crianças de 7-11 anos



Relevo tátil da  
instalação

### Ambiente Virtual



Audio-texto

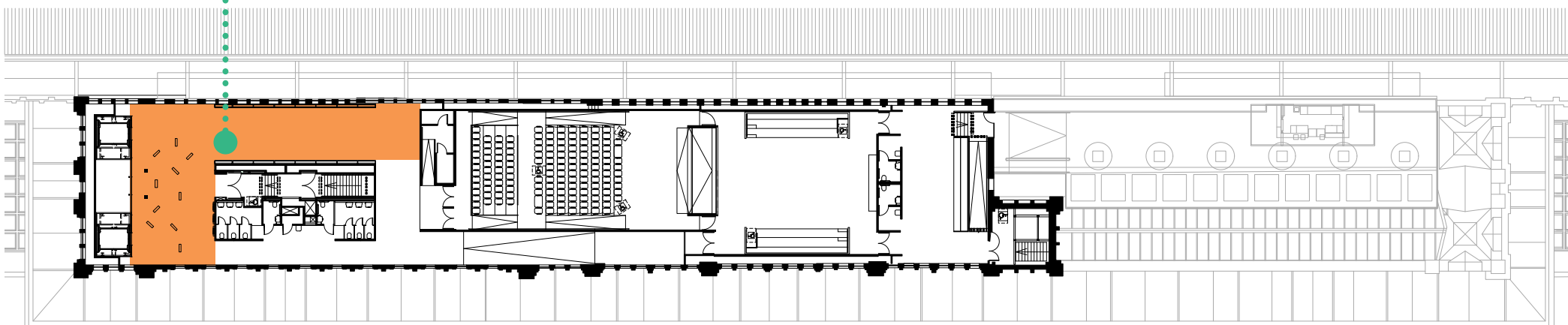


Orientações  
de localização  
em áudio



Audiodescrição da  
instalação

### LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 09



Planta Terceiro Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

10

Língua Solta

### Necessidades físicas do Diretório



- Alerta de parada  
Rota podotátil
- Recursos  
Multimídias
- Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm
- Compartimento para relevo  
tátil da instalação
- Compartimento  
para jogos

### O que o Diretórios oferece



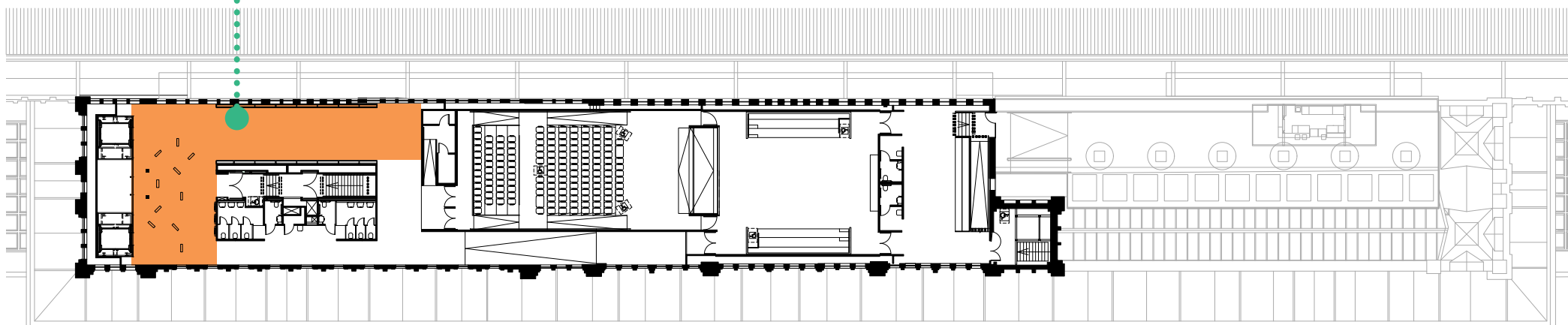
- Videoguia em  
LIBRAS – Português
- Videoguia para  
crianças de 7-11 anos
- Relevo tátil da  
instalação
- Jogo Tátil: Língua Solta

### Ambiente Virtual



- Audio-texto
- Orientações  
de localização  
em áudio
- Audiodescrição da  
instalação

### LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 10



Planta Terceiro Pavimento

## Diretórios Internos / Painéis Curatoriais

11

Grande  
Auditório e  
Praça da Língua

### Necessidades físicas do Diretório



Alerta de parada  
Rota podotátil



Recursos  
Multimídias



Monitor de vídeo  
instalado a 1,40cm



Compartimento para relevo  
tátil da instalação

### O que o Diretórios oferece



Videoguia em  
LIBRAS – Português



Videoguia para  
crianças de 7-11 anos



Relevo tátil da  
instalação

### Ambiente Virtual



Audio-texto

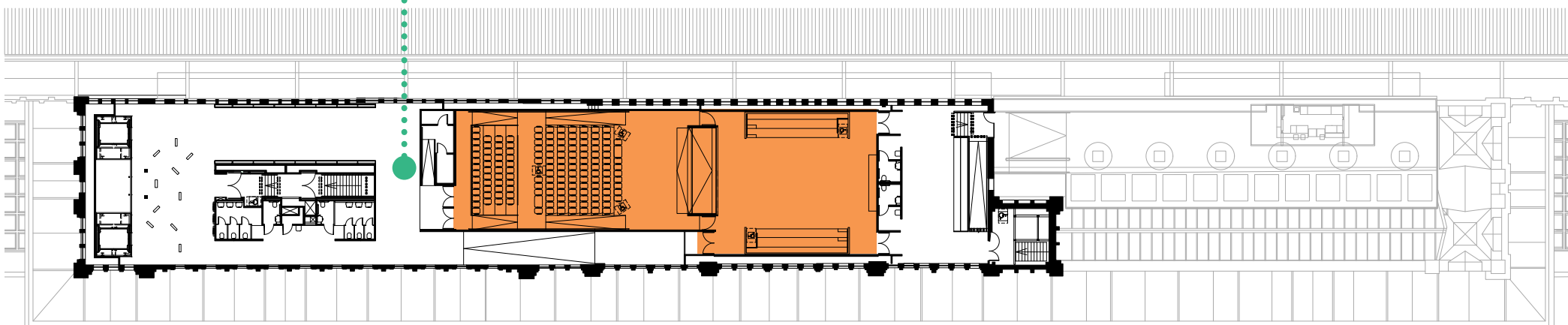


Orientações  
de localização  
em áudio



Audiodescrição da  
instalação

### LOCALIZAÇÃO DO DIRETÓRIO 11



Planta Terceiro Pavimento

## Sistema de Acessibilidade do Museu da Língua Portuguesa

### ÍNDICE

#### **AMBIENTE VIRTUAL**

#### **NAVEGAÇÕES**

Navegação com audiodescrição e recursos táteis,

Navegação para professores e educadores, Navegação com audiodescrição e recursos táteis para a linha do tempo, Navegação para crianças, Navegação para famílias com bebês, Navegação em espanhol, construída com artistas da comunidade boliviana da vizinhança do Museu da Língua Portuguesa:

#### **VIDEOGUIA LIBRAS-PORTUGUÊS**

#### **VIDEOGUIA LIBRAS-PORTUGUÊS- CONTEÚDOS DOS VIDEOS**

#### **VIDEOGUIA PARA CRIANÇAS**

#### **VIDEOGUIA PARA CRIANÇAS- CONTEÚDOS DOS VIDEOS**

#### **TERMINAIS DE CONSULTA COM RECURSOS DA ACESSIBILIDADE**

#### **JOGOS MULTISSENSORIAIS**

jogo as vibrações das línguas do mundo, jogo tipográfico: experiência tátil para o beco das palavras, jogo tátil – linha do tempo, jogo tátil – língua solta, jogo tátil para bebês e famílias, jogo nós da língua)

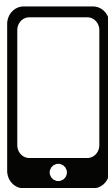
#### **RECURSOS DE LOCALIZAÇÃO**

maquete tátil do edifício, mapas táteis

#### **RELEVOS TÁTEIS DAS INSTALAÇÕES**

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

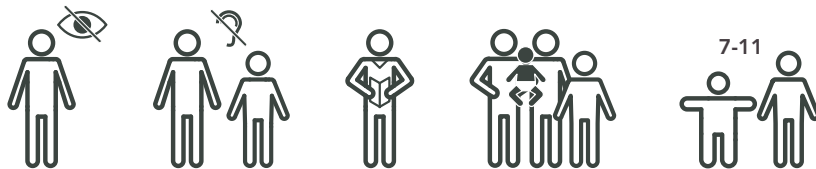
### Ambiente Virtual



Ao chegar ao Museu da Língua Portuguesa o visitante é convidado a entrar no ambiente virtual, por meio de rede wi-fi gratuita, por meio de dispositivo próprio ou cedido pelo Museu. Já no ambiente, perfis de públicos diversos, tem opções de navegação que consideram particularidades dos perfis para disparar experiências com os conteúdos da exposição. Busca-se que todas as informações transmitidas por áudio ou vídeo tenham linguagem dinâmica, objetiva e apurada como forma de despertar experiência prazerosas e investigativas dentro da visita.

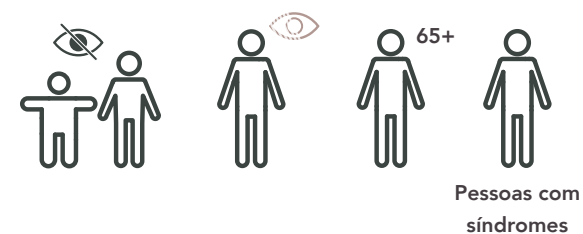
#### Dentro do ambiente virtual são encontradas opções de navegação para:

- Cegos adultos
- Jovens e adultos surdos
- Professores e educadores sociais
- Famílias com bebês
- Crianças, entre 7 e 11 anos (ensino fundamental 2)



#### Indiretamente podem se beneficiar das navegações:

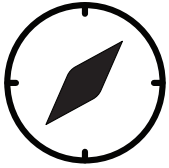
- Crianças cegas
- Pessoas com baixa visão
- Idosos
- Síndromes



Pessoas com  
síndromes

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Navegações



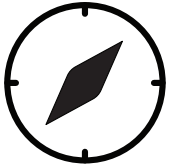
O termo Navegação toma emprestado o sentido que a internet dá a ele e está associado a forma como podemos nos relacionar com a informação, abrindo, reorganizando ou fechando abas e escolhendo as informações em que nos aprofundaremos. Assim, as navegações dentro do Museu da Língua Portuguesa buscam oferecer aos públicos com deficiência a autonomia na visita e o protagonismo em fazer escolhas de conteúdo e de circulação pelo espaço expositivo. Atualmente a utilização de sensores (bticons), por exemplo, permite uma melhor organização da informação e dinâmica de visita, uma vez que retira da pessoa com deficiência a necessidade de manipulação de comandos do equipamento utilizado.

Essa navegação deverá ter um tratamento das informações por um roteirista, além de uma preocupação com a qualidade do áudio e a estrutura estética, inclusive para que desperte interesse e usos por outros perfis de público.



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Navegações



#### 1. Navegação com audiodescrição e recursos táteis:

ao acessar o ambiente virtual o visitante com deficiência visual é recebe informações sonoras, emitidas por meios de sensores, orientando deslocamentos e permanências do visitante no espaço expositivo. A navegação oferece áudios dos textos curatoriais, audiodescrição das instalações, informações de localização espacial, orientação ao toque de relevos e objetos tridimensionais táteis e a exploração convite a experiência de jogos sensoriais.

#### 2. Navegação para professores e educadores

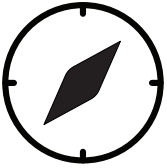
Professores e educadores sociais ganham uma navegação exclusiva na qual, além de informações que ampliem as reflexões dos professores quanto aos conteúdos apresentados, também oferece sugestões de atividades que os professores podem realizar com seus alunos, tanto em sala de aula, como durante a visita ao Museu da Língua Portuguesa com os seus alunos.

#### 3. Navegação com audiodescrição e recursos táteis para a linha do tempo:

foi pensada de maneira a apresentar parte do conteúdo da linha do tempo de maneira fluida e de forma objetiva, com foco em pessoas com deficiência visual. A ideia é garantir que se faça um percurso pela história da língua portuguesa apresentando informações, curiosidades e elementos poéticos, como música e poesia, por exemplo. Selecionamos as palavras que aparecem destacadas nos vários momentos da linha do tempo como indicadores neste percurso de 6 paradas. São apresentados recursos táteis como relevos e objetos tridimensionais.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Navegações



#### 4. Navegação para crianças:

a proposta é orientar uma descoberta lúdica do Museu da Língua Portuguesa pelas crianças, utilizando recursos como vídeo animação e jogos.

#### 5. Navegação para famílias com bebês:

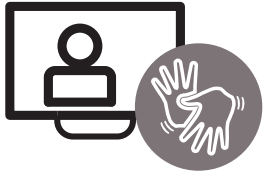
Faz pouco tempo que os museus se voltaram para novos públicos como famílias com bebês. A ideia de que museu não é lugar de bebê vem sendo substituída por como os bebês podem ser estimulados pelos acervos, contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo. Além disso, famílias com bebês passam por momentos delicados, afastando-se, por vezes do convívio social. Espaços preparados para recebê-los, adequado com bancos, trocador em todos os banheiros, espaço para estacionar carrinhos, funcionários bem treinados para esse acolhimento mostram que a educação e o cuidado com as crianças é um dever de todos e os espaços públicos podem representar essa diversidade e mudanças de atitude.

#### 6. Navegação em espanhol, construída com artistas da comunidade boliviana da vizinhança do Museu da Língua Portuguesa:

é uma proposta construída em conjunto com a comunidade boliviana, muito presente no bairro da luz. Não tem como proposta a tradução dos conteúdos do museu, mas de apresentar comparações, apontar diferenças e similaridade envolvidas nas culturas entre Brasil e Bolívia, a partir da língua.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia LIBRAS – Português



Trata-se de um recurso de mediação audiovisual apresentado em 13 monitores de vídeo, localizados ao lado dos textos curatoriais, com informações objetivas sobre as instalações que compõem a exposição. A disposição dos monitores no espaço expositivo permite aos deficientes auditivos manterem as mãos livres, fundamentais para se comunicarem durante suas visitas.

Cada monitor exibe 1 vídeo, de até 1 minuto, abordando conteúdos curatoriais e propondo um experiência poética que incentive o visitante a outras formas de relação com os conteúdos apresentados.

A proposta do videoguia foi criada a partir de um grupo de trabalho com 6 jovens surdos, em um parceria com o Instituto Seli, uma escola para surdos e centro de formação de Intérpretes de LIBRAS.

É possível acrescentar narração em português e legendas (português, inglês e espanhol) ampliando o alcance do recurso a outros públicos que visitam o Museu da língua Portuguesa. Para isso é necessário considerar dispositivo físico como um botão, ou touch, para seleção de legendas.

### Necessidades físicas do Videoguia:



13 monitores de vídeo  
instalados a 1,40m

### O que o Videoguia oferece:



LIBRAS



Narração



Legenda em  
português



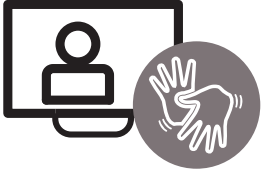
Legenda em  
espanhol



Legenda em  
inglês

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia LIBRAS – Português



#### **VÍDEO DE APRESENTAÇÃO DO MUSEU**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório de Acolhimento Leste e Oeste

O vídeo apresenta de forma objetiva o que é o Museu da Língua Portuguesa, o que o visitante encontra na exposição, quais são os dias gratuitos e as gratuidades e convida o visitante a entrar no ambiente virtual, com dispositivo próprio ou cedido pelo Museu.

#### **VÍDEO 1**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Os sons das línguas do mundo

O primeiro vídeo fala sobre a existência de outras línguas no mudo e as particularidades culturais dos povos que a falam. Como forma de aproximar o tema do público surdo o vídeo investiga quais as vibrações que determinadas frases, em outras línguas, pode produzir em nosso corpo e convidam o visitante surdo ou ouvinte a participar da experiência do jogo As vibrações das Línguas do Mundo, que transforma uma seleção de frases de línguas representadas na instalação em vibração. O vídeo pode explorar também imigrantes sinalizando na língua de sinal do seu país.

#### **VÍDEO 2**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Troncos Linguísticos

O vídeo apresenta a história da Língua Brasileira de Sinais, suas origens no século XIX a partir da língua Francesa de Sinais e as similaridades entre ambas. O visitante surdo e ouvinte é convidado a visualizar um dicionário de palavras em LIBRAS que pode ser visto no terminal de consulta da instalação, além de 2 entrevistas com especialistas.

#### **VÍDEO 3**

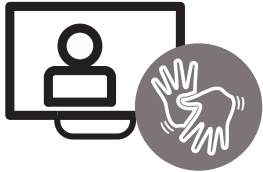
**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Rua da Língua

O vídeo mostra pessoas surdas, de várias regiões do país, em ruas de suas cidades sinalizando gírias, ou palavras locais em LIBRAS. O objetivo é mostrar que assim como a Língua Portuguesa, a Língua Brasileira de Sinais também apresenta regionalismos.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia LIBRAS – Português



#### **VÍDEO 4**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Beco das Palavras

As palavras têm sua história e o sentido atual de muitas delas é constituída por um processo a partir da contribuição de gerações falantes, de diversidade de povos e culturas. Cada um a seu tempo precisou moldar as palavras para comunicar aos seus semelhantes aquilo que era urgente. Quais seriam os processos de formação dos sinais na Língua Brasileira de Sinais?

O vídeo também convida o visitante surdo ou ouvinte a participar da experiência da experiência do Beco das palavras e do Jogo tipográfico: experiência tátil para o Beco das Palavras.

#### **VÍDEO 5**

**Duração:** 1 min

**Localização:**

Apresenta a seleção de filmes exibidos no pequeno auditório e informa ao visitante surdo como ter acesso a janela de LIBRAS caso deseje assistir aos vídeos. Outra possibilidade é que esse monitor exiba os vídeos do pequeno auditório em com Janela de LIBRAS.

#### **VÍDEO 6**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Linha do Tempo

A proposta é refletir sobre a história da língua Portuguesa e convidar o visitante surdo a ver a seleção de 6 vídeos, localizados na instalação Linha do tempo, com recursos de janelas em LIBRAS.

#### **VÍDEO 7**

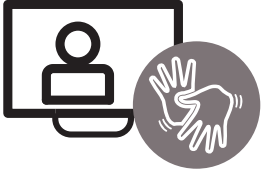
**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Influências da Língua

O que significa a palavra influência? Qual o sinal dessa palavra em LIBRAS? O vídeo mostra ao visitante surdo que a Língua Portuguesa assimilou muitas palavras de outras línguas, em um processo que sempre se reinventa, mostrando que a língua é viva e sempre se modifica. O visitante é convidado a saber mais sobre as palavras da língua Portuguesa que vieram de outros idiomas a partir de um terminal de consulta com recursos em libras.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia LIBRAS – Português



#### **VÍDEO 8**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Nós da Língua

A língua portuguesa é falada em outros países, em muitos deles a língua portuguesa oficial convive com muitas outras línguas locais, definindo traços culturais únicos. Quais as diferenças e as similaridades entre os quase 300 milhões de falantes da Língua Portuguesa? Surdos de outros países de língua portuguesa contam um pouco de suas culturas em suas línguas de sinais originais.

#### **VÍDEO 9**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Falares

Neste vídeo se retoma a questão do regionalismo em Libras com imagens de surdos, de várias regiões do país, de todas as idades, fazendo um paralelo com o conteúdo da instalação Falares que tem curadoria de Marcelino Freire e Roberta Estrela D'Alva.

#### **VÍDEO 10**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Língua Solta

O vídeo explora as relações entre a palavra escrita e a imagem, trazendo imagens de grafites, painéis e outras formas que a palavra aparece como imagem dentro do nosso cotidiano.

#### **VÍDEO 11**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Grande Auditório e Praça da Língua

Apresenta as duas atrações finais do museu e informa ao visitante surdo sobre a necessidade de um dispositivo para receber informações em LIBRAS do filme, apresentado no Grande Auditório e da experiência proporcionada em seguida na Praça da Língua. Caso o Museu adote um dispositivo que acione recursos de LIBRAS, isso também deve ser informado.

#### **VIDEO FINAL**

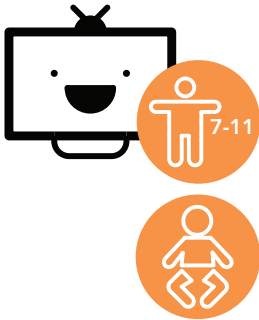
**Duração:** 1 min

**Localização:** depois da Praça da Língua

O vídeo das informações sobre outras atividades que o visitante surdo pode realizar no museu depois de visitar a exposição, além de convidá-lo a retornar outras vezes.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia para Crianças



Aproveitando os monitores de vídeo que apresentam os Videoguia LIBRAS – Português são apresentados 12 vídeos, de até 1 minuto, voltado a crianças e suas famílias. Dos 12 vídeos, 3 são voltados para famílias com bebês e os restantes tem como foco crianças de 7 a 11 anos.

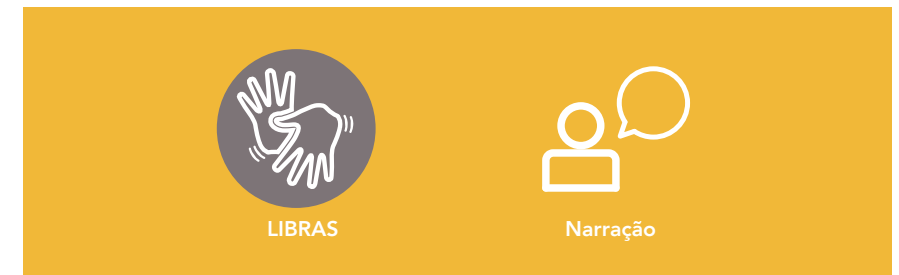
A linguagem dos videoguias para crianças de 7 a 11 anos é uma animação na qual 3 personagens crianças, moradores da luz e filhos de imigrantes, apresentam a outras crianças o Museu da língua Portuguesa em uma proposta de descoberta da exposição de forma lúdica.

Já os vídeos voltados a famílias com bebês também possuem uma linguagem de animação, mas tem como foco a palavra falada e seus sons e está baseado na ideia de estímulos sensoriais que contribuam com o desenvolvimento cognitivo. A proposta está baseada em pesquisas e ações realizadas por museus nacionais e internacionais, que nos últimos anos teve um grande desenvolvimento, sendo que famílias com bebês passaram a ser vistos como novos públicos dos espaços de cultura. Os Videoguia são combinados dentro das navegações com jogos e recurso táteis criando percurso adaptados para a linguagem das crianças.

### Necessidades físicas do Videoguia:

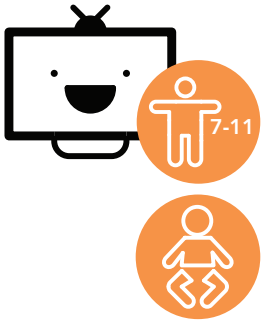


### O que o Videoguia oferece:



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia para Crianças



#### **VÍDEO DE APRESENTAÇÃO DO MUSEU**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório de Acolhimento - Leste

Uma animação apresenta as personagens Kaled, Luna e Duda, todos por volta dos 8 anos, moradores na região da Luz e são amigos de escola. Eles conhecem como poucos o Museu da Língua Portuguesa e por isso vão apresentar para as outras crianças todos os segredos que eles conhecem do museu.

#### **VÍDEO 1**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Os sons das línguas do mundo

No primeiro vídeo Kaled e Luna contam para Duda que sabem falar outras línguas, além do português. Kaled nasceu na Síria, Luna é filha de bolivianos que migraram para o Brasil. Eles se divertem com a tradução das palavras entre essas línguas. Duda decide que quer aprender falar árabe e espanhol. Kaled e Luna decidem que vão ensinar Duda.

#### **VÍDEO 2**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Troncos Linguísticos

O vídeo é voltado para famílias com bebês e reúne os assuntos de Os sons das línguas do mundo e troncos linguístico. Aqui os bebês são estimulados a reconhecer a existências de outros bebês no mundo e que há entre eles diferenças. A animação se apropria de imagens em repetição, que mostram primeiro um bebê falando em espanhol “colo” e sendo retribuído. Depois um bebê faz o mesmo gesto e fala em árabe “colo” e, por último, um bebê fala em português. Nas três imagens, depois do gesto de bebê e sua fala, ele é colocado no colo e o ideal é que o bebê do vídeo fique em uma posição semelhante ao que o bebê com a família está em frente ao monitor de vídeo.

#### **VÍDEO 3**

**Duração:** 1 min

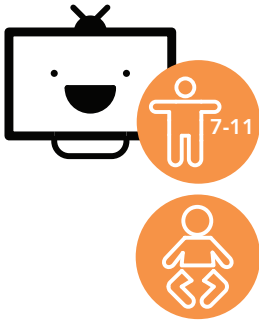
**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Rua da Língua

O vídeo tem foco em famílias com bebês e apresenta sons e imagens que os bebês tem contato em um simples saída com os pais para pegar sol em uma praça. O que para os adultos já é algo corriqueiro, determinados sons e formas são descobertas significativas para os bebês.



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia para Crianças



#### **VÍDEO 4**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Beco das Palavras

Kaled, luna e Duda brincam de criar palavras que não existem ou dando a elas outros significados.

#### **VÍDEO 5**

Não existe video para crianças neste monitor.

#### **VÍDEO 7**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Influências da Língua

Kaled conta para Duda e Luna sobre uma série de palavras árabes que ele descobriu que também se fala em português. Luna, além do espanhol, sabe um pouco de guarani, por causa dos seus pais , e conta para os amigos alguns desses significados que os deixam muito curiosos.

#### **VÍDEO 8**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Linha do Tempo

Duda conta para Luna e Kaled a história da língua portuguesa, sob sua perspectiva de uma criança de 8 anos. O vídeo deve despertar a reflexão nas crianças sobre o conceito de tempo e história.

#### **VÍDEO 8**

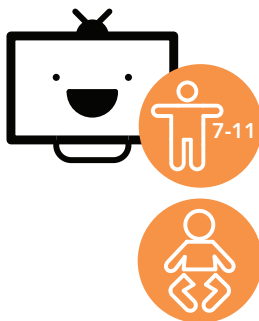
**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Nós da Língua

O vídeo explora paisagens e animais dos outros países que falam a Língua Portuguesa, como se as crianças fizessem uma “viagem” a estes lugares. O conteúdo pode ser adaptado para funcionar tanto com as crianças de 7-11 anos , como para as famílias com bebês.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Videoguia para Crianças



#### **VÍDEO 9**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Falares

Neste vídeo Kaled, Luna e Duda resolver fazer uma batalha de poesia falada. Quem vai ganhar?

#### **VÍDEO 10**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Língua Solta

Nossas três personagens ficam curiosas com a ideia de que as palavras podem ser também imagens, ou as imagens podem ser palavras. E divagam sobre os exemplos disso no seu dia a dia na escola e em casa.

#### **VÍDEO 11**

**Duração:** 1 min

**Localização:** Diretório / Painel curatorial / Grande Auditório e Praça da Língua

Kaled, Luna e Duda ficam empolgadas com um de seus espaços preferidos no museu: o grande Auditório e a Praça da Língua

#### **VÍDEO FINAL**

**Duração:** 1 min

**Localização:** depois da Praça da Língua

Kaled, Luna e Duda se despedem das outras crianças e marcam de se ver no Museu da Língua em um outro dia....

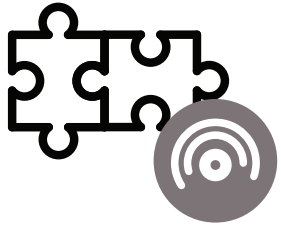
## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### **Terminais de Consulta com Recursos de Acessibilidade**

Nas instalações Influências da Língua e Nós da Língua são disponibilizados ao visitantes com deficiência um terminal de consulta. Neles o visitante tem uma seleção dos conteúdos apresentados na Instalação com recursos de audiodescrição e janelas em libras.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Jogos Multissensoriais



Jogos são formas de promover outras formas de relação do público com os conteúdos apresentados. Alguns desses recursos tem como público alvo um ator específico, como pessoas cegas ou surdas. Utilizam para isso tato, vibração, luz, imagem despertam sentidos para a criação de opiniões do público sobre a experiência dentro do museu.

Os jogos aqui apresentados são uma primeira seleção para a qual, ao longo do tempo, outros podem ser incorporados e os existentes adaptados.

A característica comum entre esses jogos é também despertar o interesse de públicos sem deficiência, incorporando inúmeros recursos como forma ampliar seu alcance de uso.

**Altura:** 14 cm

**Profundidade:** 12 cm

**Largura:** 1 m no trecho do compartimento abaixo do texto curatorial (onde vai a placa com texto em Braille) e 40 cm no trecho indicado para demais indicações em Braille e jogos

### Necessidades físicas dos Jogos:



Compartimento  
para jogos

### O que os Jogos oferecem:



Recursos de  
vibração



Tato



Tipografia



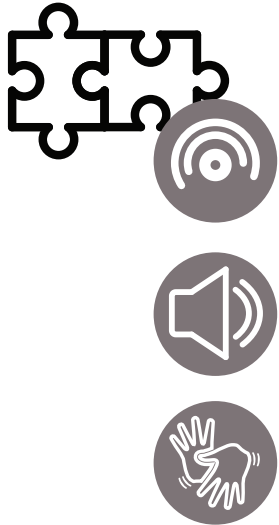
Luz



Som

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Jogos Multissensoriais



#### JOGO AS VIBRAÇÕES DAS LINGUAS DO MUNDO:

Voltado ao público surdo o jogo é um dispositivo eletrônico que transforma em vibração os sons de frases de uma seleção de línguas representadas na instalação Os sons das línguas do mundo. A proposta é baseada em experiências como a Sencity, uma baldada para deficientes auditivos que transforma música em vibração a partir de recursos eletrônicos como o Buttkicker. Há a necessidade de um dispositivo como um painel que indique a língua a qual corresponde a vibração. Caso sejam inseridas informações sonoras o dispositivo também poderá ser utilizado para o público cego

**Público-alvo:** deficientes auditivo, deficientes visuais e crianças

**Conteúdo:** seleção de sons ou frases de 10 línguas que estão representadas na instalação “Os Sons das Línguas do Mundo”

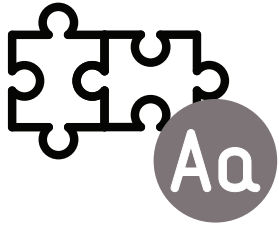
**Funcionamento:** o visitante toca no dispositivo com as mãos e são emitidas vibrações construídas a partir de sons graves e agudos.

#### **Especificações técnicas:**

- por emitir vibração é possível que o jogo não possa ser instalado na parede, ao lado do diretório. Uma solução deve ser encontrada, incluindo a possibilidade do jogo permanecer em outro espaço.
- Buttkicker é um equipamento que transforma som em vibração. Tem diversas potencias e pode ser regulado a partir do espaço.
- O multi-artista André Damião realiza experiências, dentro de seu trabalho, com similaridades a proposta do jogo e é uma indicação de quem poderia cria-lo.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Jogos Multissensoriais



#### JOGO TIPOGRÁFICO:

#### EXPERIÊNCIA TÁTIL PARA O BECO DAS PALAVRAS

O jogo tipográfico é composto por uma mesa, dentro da sala do Beco das Palavras, reunindo recusos táteis baseados em técnicas tipográficas, com uma seleção de radicais e complementos de palavras da língua Portuguesa. Diferente do Beco das palavras original na qual o público forma palavras com as mãos e recebem por meio sonoro ou visual informações sobre e etimologia da palavra. No caso do Jogo tipográfico a ideia é que os visitas (principalmente o público cego e crianças) a possibilidade é de criar a partir dos elementos do jogo palavras que não existem, parecido com processos que escritores como Guimarães Rosa desenvolve em suas obras. A opção por escolher a formação de palavras que não existem é uma forma de não criar um simulacro do Beco das Palavras, mas aproveitando a essência da instalação, permitir que pessoas com deficiência possam ter uma experiência com o tema. Recursos de áudio permitirão que após criar uma palavra o visitante possa gravar o significado que ele dá a essa palavra, formando uma espécie de dicionário que fica visível aos outros visitantes do Museu da Língua Portuguesa.

**Público-alvo:** deficientes visuais e crianças

**Conteúdo:** seleção de radicais, prefixos e sufixos da Língua Portuguesa, em tipografia, dispostos sobre uma mesa na qual é possível juntar as partes e formar palavras.

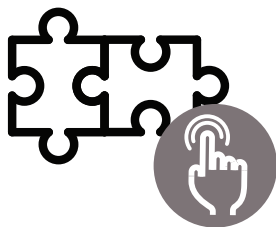
**Funcionamento:** o visitante toca nas peças até o formar uma palavra. Em seguida ele pode gravar o significado desta palavra

#### **Especificações técnicas:**

- Mesa tipográfica dentro da sala do Beco das Palavras.
- O coletivo Ocupeacidade tem uma pesquisa sobre técnicas gráficas de impressão que são a base do trabalho do grupo. O coletivo também tem sede na Casa do Povo, ao lado do Museu da Língua Portuguesa, tendo grandes conhecimentos sobre a região. O grupo pode ser convidado a desenvolver o Jogo tipográfico.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Jogos Multissensoriais



#### **JOGO TÁTIL – LINHA DO TEMPO:**

#### **REÚNE UMA SELEÇÃO DE OBJETOS E IMAGENS EM TRIDIMENSIONAIS E DISPONÍVEIS PARA O TOQUE.**

A linha do tempo tem um conteúdo bastante extenso e por isso ela se constitui como uma navegação independente. Foram selecionados 6 tópicos entre os X que constituem a instalação. O piso podotátil irá indicar a paradas nos tópicos, sempre me frente a palavra que está destacada e que deve esta disponível ao toque e com identificação em braile. A partir desse ponto o áudio da navegação vai indicando as possibilidades de exploração de cada um dos temas a partir de 6 relevos táteis de imagens, 6 objetos tridimensionais e 14 vídeo com recursos de audiodescrição.

**Público-alvo:** deficientes visuais

**Conteúdo:** seleção de radicais de textos em áudio, relevos táteis de imagens e objetos tridimensionais para toque que constituem os conteúdos da linha do tempo.

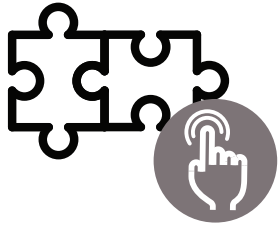
**Funcionamento:** a partir da navegação para a linha do tempo, disponível no ambiente virtual, o visitante irá receber informações para a exploração do conteúdo

#### **Especificações técnicas:**

- É necessário uso de rota podotátil na linha do tempo, indicando as 6 paradas que constituem o jogo.
- Com relação aos objetos tridimensionais pode ser necessário a adaptação da expografia da linha do tempo de modo a facilitar o toque.
- As palavras que indicam cada um dos módulos que constituem a linha do tempo devem ser feitas em material que permita o toque, além de identificação em braile.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Jogos Multissensoriais



#### JOGO TÁTIL – LÍNGUA SOLTA:

#### REÚNE UMA SELEÇÃO DE OBJETOS E IMAGENS

#### TRIDIMENSIONAIS E DISPONÍVEIS PARA O TOQUE

Língua Solta irá apresentar uma série de objetos que relacionam imagem e palavra. Será selecionado alguns dos trabalhos que para criação de objetos tridimensionais formando um percurso tátil para pessoas com deficiência visual. Como o conteúdo desta instalação não está fechada a seleção desses objetos deve acontecer concomitante a sua curadoria

**Público-alvo:** deficientes visuais

**Conteúdo:** seleção de objetos que compõem a instalação Língua solta para a criação de objetos tridimensionais táteis.

**Funcionamento:** o visitante com deficiência visual é convidado a tocar os objetos como forma de compreensão e exploração dos conteúdos da sala.

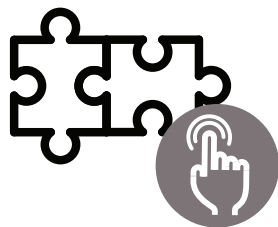
#### **Especificações técnicas:**

- É necessário uso de rota podotátil na linha do tempo, indicando as paradas em que estão os objetos
- Como a seleção curatorial ainda não foi feita é possível que alguns dos objetos já fossem disponíveis para o toque, fazendo com que o visitante possa tocar o próprio trabalho e não uma representação tridimensional.



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Jogos Multissensoriais



#### JOGO TÁTIL PARA BEBÊS E FAMÍLIAS

O jogo tátil para bebês e famílias está localizado nos diretórios das instalações Tronco indo europeu e Rua da língua. Eles se associam, dentro da navegação, com indicações de formas de experiências do bebês com as instalações, aproveitando os estímulos sonoros e visuais que essas instalações apresentam.

#### JOGO NÓS DA LINGUA

O jogo apresenta uma mapa mundi em relevo com a localização de outros países que falam a língua portuguesa. Nos cantos superiores e inferiores é destacado em relevo e sinalizada em braile as palavras: paisagem, pessoas, animais e comidas. Ao tocar em um país do mapa e em uma das palavras o visitante tem uma experiência sonora relacionada ao país e ao tema.

**Público-alvo:** famílias com bebês de 0-3 anos

**Conteúdo:** o primeiro jogo trabalha a ideia de alteridade e pluralidade. É uma espécie de jogo da memória com figuras de bebês que ao serem tocadas emitem palavras e ações relacionadas (em outras línguas) ao universo dos bebês com pedir colo ou comida.

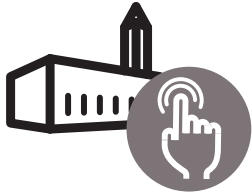
**Funcionamento:** É uma espécie de jogo da memória com figuras de bebês que ao serem tocadas emitem palavras relacionadas ao universo dos bebês;

**Especificações técnicas:**

- O jogo fica inserido em uma gaveta na parede do diretório interno

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Recurso de Localização



### MAQUETE TÁTIL

É comum o uso de maquetes táteis de espaços culturais para o público com deficiência visual. Nos últimos anos aconteceram vários avanços tecnológicos com a disponibilidade de outros materiais e técnicas que tornaram esses recursos mais baratos, ao mesmo tempo que outras possibilidades de interação com esses objetos foram criadas, como o uso de sensores que mudam a cor ou temperatura, ajudando os deficientes visuais na exploração do recurso.

**Público-alvo:** deficientes visuais, mas o recurso pode despertar interesse de outros públicos que visitam o museu.

**Conteúdo:** maquete tátil da Estação da Luz em impressão 3D

*Funcionamento:* situada sobre uma mesa na qual são dispostos outros materiais para toque como tijolos ou ferro que compõem as estruturas do prédio da estação da luz, permitindo que além da forma, os visitantes cegos tenham a possibilidade de identificar os diferentes materiais que a compõem.

#### **Especificações técnicas:**

- A melhor localização para maquete tátil é no térreo, em frente ao futuro Centro de Referência. Essa localização irá permitir que o visitante possa começar ou finalizar sua visita com a exploração da maquete. Além disso, por ser um material frágil, essa localização permite um maior controle do toque a fim de evitar avarias na estrutura.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Recurso de Localização



#### MAPAS TÁTEIS

Os mapas táteis são fundamentais para o público com deficiência visual. No entanto o uso de tecnologias como impressão 3D e sensores pode trazer um interatividade aos mapas, que de forma lúdica podem ser utilizados pelos outros públicos que visitam o museu.

**Público-alvo:** deficientes visuais, mas o recurso pode despertar interessa de outros públicos que visitam o museu.

**Conteúdo:** mapas do prédio do Museu da Língua Portuguesa.

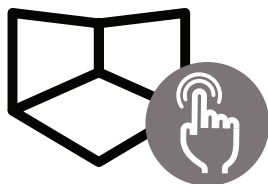
**Funcionamento:** 6 mapas (1 na entrada Leste, 1 na entrada oeste, 2 no segundo andar e 2 no terceiro)

#### **Especificações técnicas:**

- Os mapas devem estar localizados ao lado dos diretórios de entrada e nas saídas dos elevadores do andar.
- A melhor localização para maquete tátil é no térreo, em frente ao futuro Centro de Referência. Essa localização irá permitir que o visitante possa começar ou finalizar sua visita com a exploração da maquete. Além disso, por ser um material frágil, essa localização permite um maior controle do toque a fim de evitar avarias na estrutura.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Relevos Táteis das Instalações



Nos diretórios internos (painéis curatoriais) foi projetado um espaço para inserção de texto em braile. Sugerimos que o invés do braile o espaço seja ocupado com relevos da instalações para que o visitante com deficiência visual saiba como o conteúdo está presente no espaço. Como todas as informações de texto estará presente em áudio o braile pode ser visto como uma sobreposição de recursos. Sugerimos que seja impresso um folder em braile que pode ser disponibilizado aos visitantes cegos para uso durante a visita.

**Público-alvo:** deficientes visuais

**Conteúdo:** relevo tátil (impressão 3 D) de cada uma das instalações que compõem a exposição de Longa Duração do Museu da Língua Portuguesa.

**Funcionamento:** localizadas em um compartimento dos diretórios internos (painéis curatoriais) que ficam disponíveis ao toque de pessoas com deficiência visual

**Especificações técnicas:**

- Podem ser feitas impressões 3 D, pelo custo e facilidade de manutenção.

## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Relevos Táteis das Instalações



Os relevos deverão ser fixados nas seguintes medidas:

**Altura:** 14 cm

**Profundidade:** 12 cm

**Largura:** 1 m no trecho do compartimento abaixo do texto curatorial (onde vai a placa com texto em Braille) e 40 cm no trecho indicado para demais indicações em Braille e jogos

1

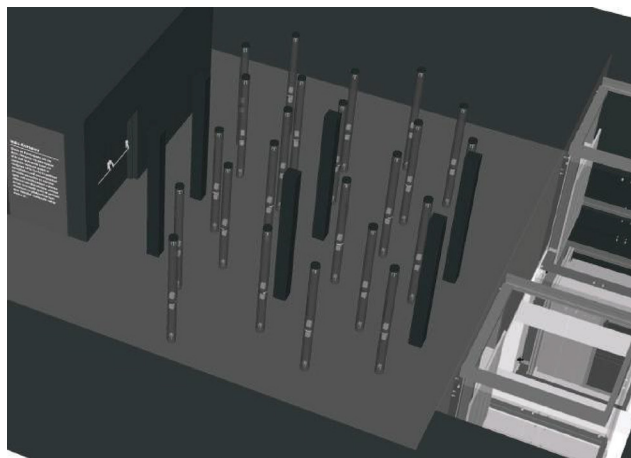
#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Diretório Os Sons das Línguas do Mundo

**Tamanho:** (inserir dimensão)

**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



2

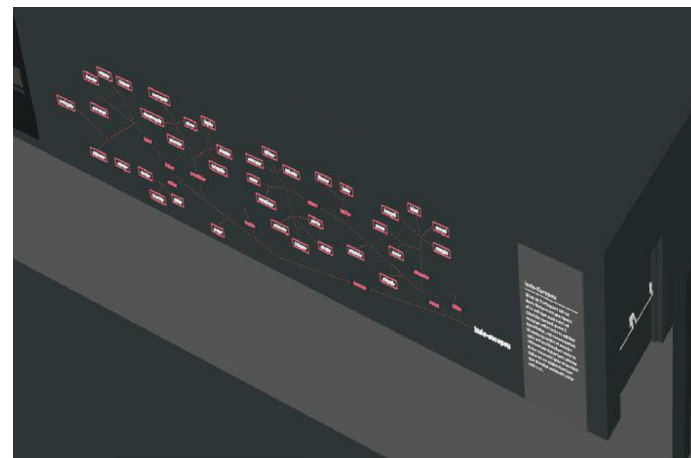
#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Troncos Linguísticos

**Tamanho:** (inserir dimensão)

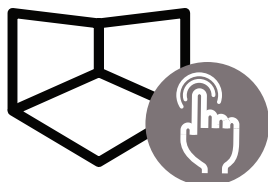
**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Relevos Táteis das Instalações



3

#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Rua da Língua

**Tamanho:** (inserir dimensão)

**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



4

#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Beco das Palavras

**Tamanho:** (inserir dimensão)

**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Relevos Táteis das Instalações



5

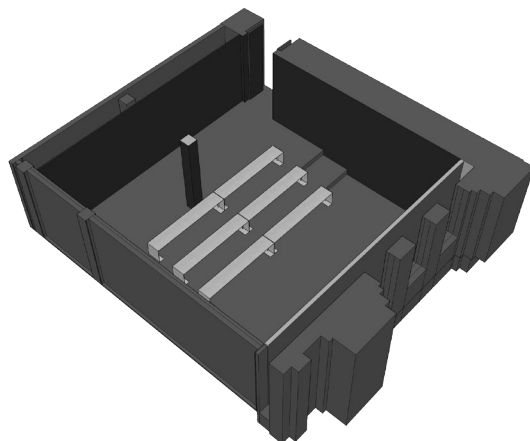
#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Pequeno Auditório

**Tamanho:** (inserir dimensão)

**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



6

#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Linha do Tempo

**Tamanho:** (inserir dimensão)

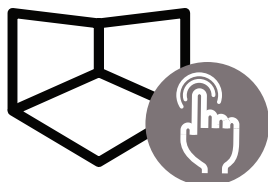
**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Relevos Táteis das Instalações



7

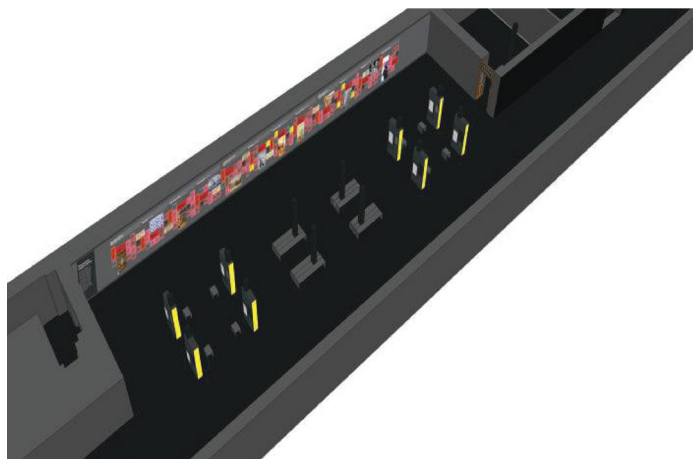
#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** influências da Língua

**Tamanho:** (inserir dimensão)

**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



8

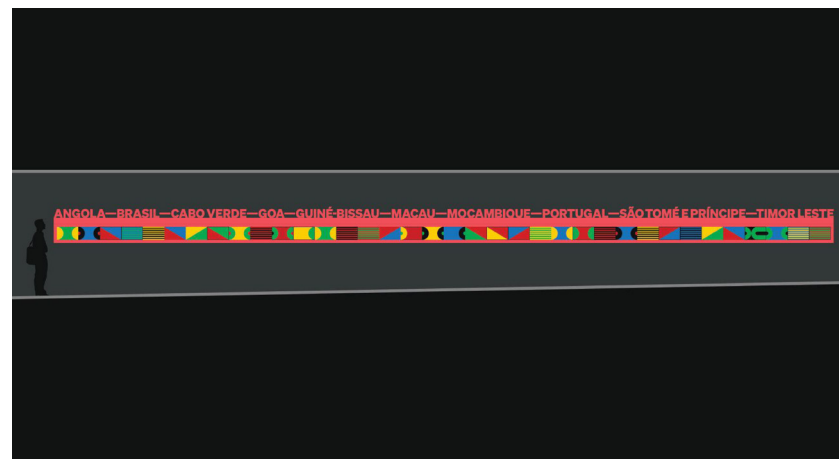
#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Nós da Língua

**Tamanho:** (inserir dimensão)

**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

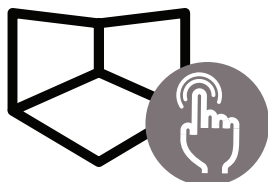
**Cor:** preto e amarelo / ou branco





## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Relevos Táteis das Instalações



9

#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Falares

**Tamanho:** (inserir dimensão)

**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



10

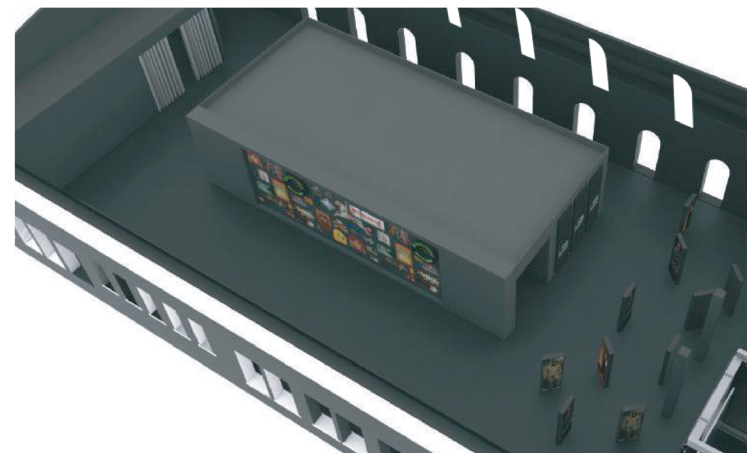
#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Língua Solta

**Tamanho:** (inserir dimensão)

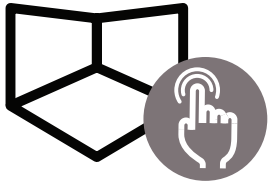
**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Relevos Táteis das Instalações



11

#### Imagem em miniatura da instalação

**Localização:** Grande auditório e praça da Língua

**Tamanho:** (inserir dimensão)

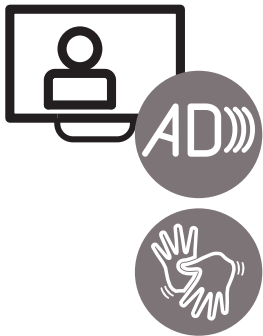
**Material ou técnica:** resina ou impressão 3 D

**Cor:** preto e amarelo / ou branco



## Caderno de Sugestão de Conteúdos

### Vídeos com recursos de audiodescrição e janela em LIBRAS



#### VÍDEOS DO ACERVO COM RECURSOS DE AUDIODESCRIÇÃO E JANELAS EM LIBRAS E ÁUDIOS DOS TEXTOS CURATORIAIS

Inserir recursos de audiodescrição e LIBRAS em todos os vídeos da exposição seria um processo bastante custoso. Desta forma sugerimos uma seleção inicial de vídeos com esses recursos e, dentro de uma política de acessibilidade, o Museu da língua pode criar um plano de acessibilidade para os vídeos de acordo com as experiências do público cego com a exposição, depois dela aberta.

Sugerimos a seguinte seleção:

- Todos os vídeos do pequeno e grande auditório (os recursos de acessibilidade podem ser acessados pelo ambiente virtual, ou a partir de um mecanismo como um botão (que pode ficar disponível apenas aos funcionários do museu) que transforma a próxima exibição do vídeo em uma mídia acessível.
- 6 vídeos da linha do tempo.

**Público-alvo:** deficientes visuais e deficientes auditivos

**Conteúdo:** vídeo com recursos de audiodescrição e janela em LIBRAS

**Funcionamento:** os recursos são acionados por botão ou touch tornando a mídia acessível.

**Especificações técnicas:**

- Sugerimos a empresa Com Acessibilidade, de Recife, como forma de sair do eixo Rio-São Paulo, trazendo outras possibilidades para os recursos de acessibilidade empregados. Além disso, essa empresa é responsável pela realização de um Festival de Cinema com recursos de acessibilidade, algo pouco realizado no país, e cuja experiência pode dinamizar o trabalho de acessibilidade dos vídeos da exposição.

# ANEXOS

[voltar para o índice](#)

## ÍNDICE

### **ANEXO 1**

Mapeamento da Vizinhança

### **ANEXO 2**

Pré Roteiro para Navegação com Recursos  
Táteis e Audiodescrição

### **ANEXO 3**

Pré Roteiro para Navegação na Instalação  
Linha do Tempo

### **ANEXO 4**

Pré roteiro para Navegação de Professores e  
Educadores

### **ANEXO 5**

Seleção de Imagem para Relevo Tátil ou  
Objeto Tridimensional – Linha do Tempo.

## ANEXO 1

---

### Mapeamento da Vizinhança

[voltar para o índice](#)

## Apresentação

### Como foi feito o mapeamento?

Este mapeamento busca subsidiar a política de acessibilidade do Museu da Língua Portuguesa com informações sobre os equipamentos públicos, instituições e públicos da vizinhança, compilando informações a respeito da visita e razões da não visita, expectativas em relação a reabertura do Museu, uso dos espaços e fruição das programações antes do incêndio, entre outras informações.

Foi realizado no segundo semestre de 2018 por meio de pesquisa digital com uso da base de dados da Prefeitura Municipal e do Governo do Estado de São Paulo, compartilhamento de informações entre as instituições de cultura da vizinhança e pesquisa nos meios digitais disponíveis.

Na sociedade brasileira, marcada pela não universalização da garantia de direitos sociais básicos, resultando no acesso precário à educação, moradia, mobilidade urbana, saúde e cultura, é necessário que as instituições de cultura reflitam e atuem em relação ao impacto negativo do conjunto desses fatores no acesso à cultura institucionalizada, a seus acervos e programações.

Dessa forma, é fundamental que as instituições contemporâneas de cultura ajam em relação a esses fatores por meio de suas políticas de acessibilidade, partindo, portanto, de um conceito ampliado de Acessibilidade.

Considerando que 7 em cada 10 brasileiros nunca visitaram um museu, segundo pesquisa do IPEA de 2010, e que 60% dos

usuários das instituições de cultura têm ensino superior e 46% pertencem às classes A e B. (LEIVA, 2014), é de suma importância que o Museu da Língua Portuguesa, localizado no bairro da Luz, priorize ações e articulações com o território onde se encontra, visando receber em seus espaços e nas atividades que desenvolve a variedade de públicos que habitam aquele território e que não se restringem aos públicos que já acessam instituições oficiais de cultura da cidade.

## Apresentação

### Como foi feito o mapeamento?

A partir do levantamento das instituições da vizinhança estabelecemos contato, telefônico e por e-mail, com estas instituições. Este contato teve como objetivo prospectar informações a respeito dos **tipos de instituição e públicos atendidos**, da **realização de parcerias com o Museu da Língua Portuguesa** e/ou com outras instituições de cultura, sobre os **tipos de parcerias** e os **motivos da não realização de parcerias**, além das **expectativas em relação a reabertura do Museu** e outras informações que pudessem surgir nos contatos telefônicos e digitais.

Entre o grande número de instituições presentes no centro de São Paulo, conseguimos estabelecer contato e levantar informações com 64 instituições presentes na Prefeitura Regional da Sé, área que abrange os 8 distritos do entorno do Museu da Língua Portuguesa: Bela Vista, Bom Retiro, Cambuci, Consolação, Liberdade, República, Santa Cecília e Sé. Iniciando com um contato telefônico e por email, nos quais buscávamos conhecer a pessoa responsável pela articulação de público ou parcerias, pedimos para que todas elas respondessem a um formulário eletrônico.

Foi dada preferência para as instituições que se encontram em um raio de 1 quilômetro do Museu, distância considerada possível para um trajeto a pé. Instituições fora desse raio e desta Prefeitura Regional também foram contatadas, nos bairros do Pari e do Brás, por já sabermos do interesse em acessar instituições de cultura.

Algumas instituições de cultura foram contatadas por telefone, sem que, contudo, tenham respondido ao formulário. Nesses

contatos buscou-se compartilhar informações e experiências sobre a vizinhança, tendo a Pinacoteca, por exemplo, gentilmente cedido sua lista de instituições parceiras na vizinhança. O objetivo destes contatos foi entender como cada uma delas realizava parcerias com a vizinhança e quais suas políticas de acessibilidade. Somadas às respostas obtidas por formulário, chegamos a 79 contatos para o mapeamento que segue.

## Resumo do Levantamento

Das instituições da vizinhança do Museu da Língua Portuguesa, pudemos encontrar os contatos telefônicos e/ou digitais de 79 instituições de educação, saúde e assistência social e cultura, localizadas entre os bairros do Bela Vista, Bom Retiro, Brás, Cambuci, Consolação, Liberdade, Pari, República, Santa Cecília e Sé.

Tendo contatados todas estas, um total de **64 instituições responderam o formulário** digital ou foi possível preenche-lo por meio de contato telefônico, encontrando a pessoa responsável pela articulação de público e parcerias, permitindo a prospecção das informações que seguem abaixo. Também buscamos verificar as possibilidades de parceria futura e os interesses que mobilizam essas pessoas e instituições a estabelecer relações e ocupar os espaços do Museu da Língua Portuguesa. Abaixo um breve resumo das respostas do formulário:

### **TIPOLOGIA DAS INSTITUIÇÕES**

Assistência social – 40,6% [26]  
Educação – 35,9% [23]  
Cultura – 14,1% [9]  
Saúde – 6,3% [4]  
Comunicação – 3,1% [2]

### **JÁ ESTABELECEU PARCERIA COM O MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA?**

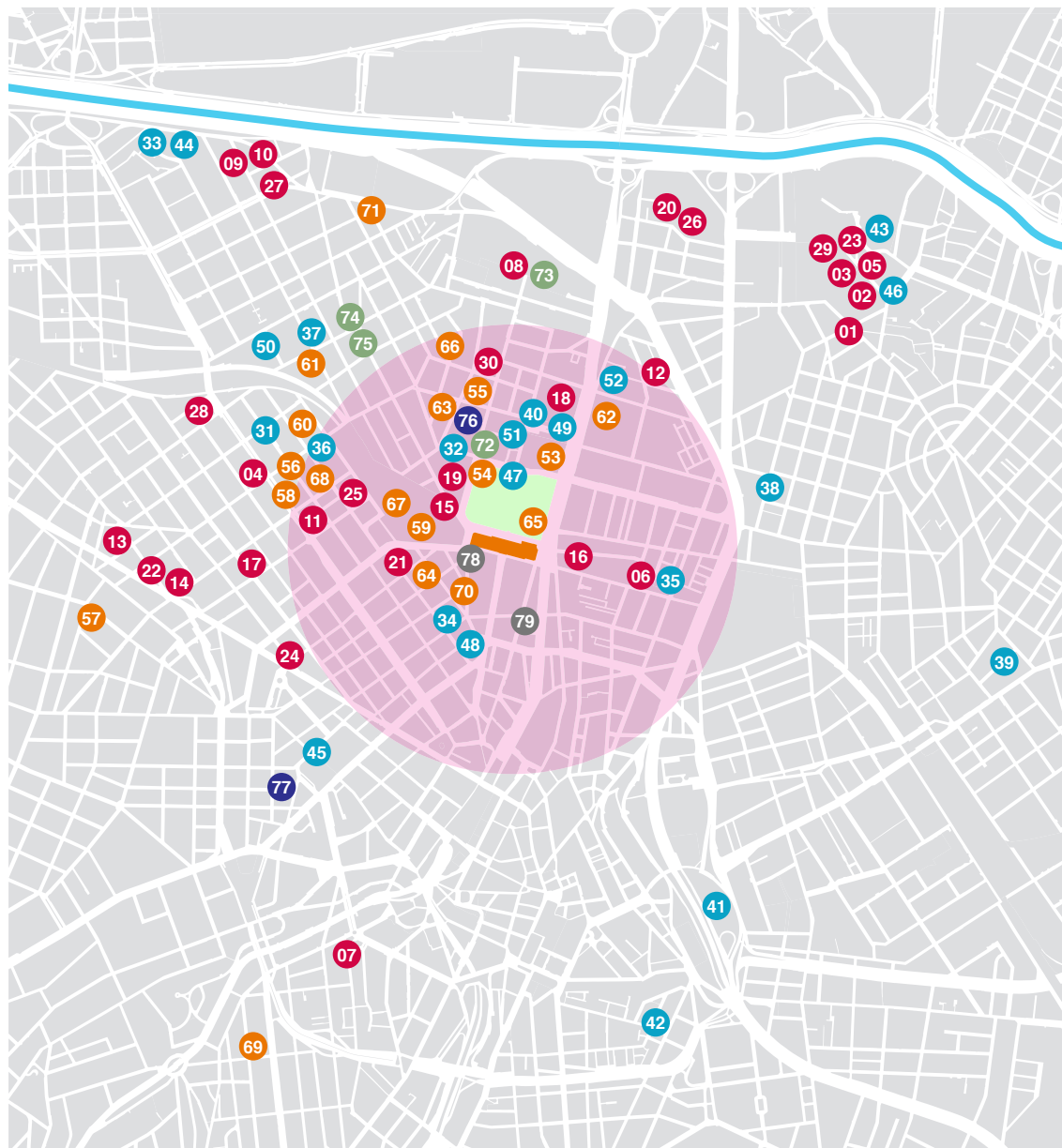
Não – 70,3% [45]  
Sim – 29,7% [19]

### **JÁ ESTABELECEU PARCERIA COM OUTROS EQUIPAMENTOS DE CULTURA?**

Sim – 89,1% [57]  
Não – 10,9% [7]



## Instituições Mapeadas



- Assistência Social
- Educação
- Cultura
- Saúde
- Comunicação

0 100 1000 N

## Instituições Mapeadas

### Assistência Social

- 01 CA Adultos Olarias
- 02 CA Adultos Samaritanos
- 03 CA Adultos Vivenda da Cidadania
- 04 CAMI Imigrantes
- 05 Casa de Apoio Maria Maria
- 06 Casa de Oração Povo da Rua
- 07 Casa de Passagem Terra Nova
- 08 Casa Florescer - Centro de Acolhida para Transexuais
- 09 CCA Italianos (Unidade II – Bom Retiro) CCA
- 10 CCA Italianos (Unidade II – Bom Retiro) Saica
- 11 Centro de Acolhida Especial Morada Nova Luz (Idosos)
- 12 Centro de Acolhida Portal do Futuro
- 13 Centro de Acolhida Santa Cecília
- 14 Centro Pop Sé
- 15 Complexo Prates
- 16 Corpel Cooperativa Catadores
- 17 Craco Resiste
- 18 CRAS Sé
- 19 CRATOD
- 20 CTA Prates 1
- 21 Espaço de Convivência para Crianças e Adolescentes (ECCA) Santa Cecilia
- 22 Espaço de Convivência Santa Cecília
- 23 ILPI Canindé
- 24 Morada São João
- 25 Programa Recomeço
- 26 Programa Reviravolta da População em Situação de Rua
- 27 SASF Bom Retiro
- 28 SEAS 4
- 29 Sitio das Alamedas
- 30 Tenyad (Rede Judaica)

### Educação

- 31 Campos Elísios Mais Gentil
- 32 CEI Dom Gastão
- 33 CEI Wilson Jose Abdalla Vereador
- 34 Centro De Convivencia Infantil De Sao Paulo - Paula Souza
- 35 Centro Social da Criança
- 36 E.E. João Kopke
- 37 EE Deodoro Marechal
- 38 EE Orestes Guimarães
- 39 EE Padre Anchieta
- 40 EE Prudente De Moraes
- 41 EE São Paulo
- 42 EMEF Duque De Caxias
- 43 EMEF Infante Dom Henrique
- 44 EMEI Alceu Maynard Araujo Professor
- 45 EMEI Armando De Arruda Pereira
- 46 EMEI Casper Libero
- 47 Emei João Theodoro
- 48 ETEC Santa Ifigenia
- 49 ETEC Sao Paulo
- 50 Instituto CRIAR
- 51 Instituto Dom Bosco
- 52 SENAC - unidade Tiradentes

### Cultura

- 53 Arquivo Histórico Municipal
- 54 Bosque da Leitura Parque Jardim da Luz
- 55 Casa do Povo
- 56 Centro Cultural Porto Seguro
- 57 Centro de Cultura Coreana
- 58 Espaço Cultural Porto Seguro
- 59 Memorial da Resistência
- 60 Museu da Energia
- 61 Museu da Saúde Pública Emilio Ribas
- 62 Museu de Arte Sacra
- 63 Oficina Oswald de Andrade
- 64 Pessoal do Faroeste
- 65 Pinacoteca
- 66 Projeto Núcleo Luz
- 67 Sala São Paulo
- 68 Sesc Bom Retiro
- 69 Teatro da Vertigem
- 70 Teatro de Container Mungunza
- 71 Teatro Popular União e Olho Vivo

### Saúde

- 72 Agentes da Cidadania
- 73 CAPS AD Prates
- 74 UBS Bom Retiro - Nasf
- 75 UBS Bom Retiro - PAVs

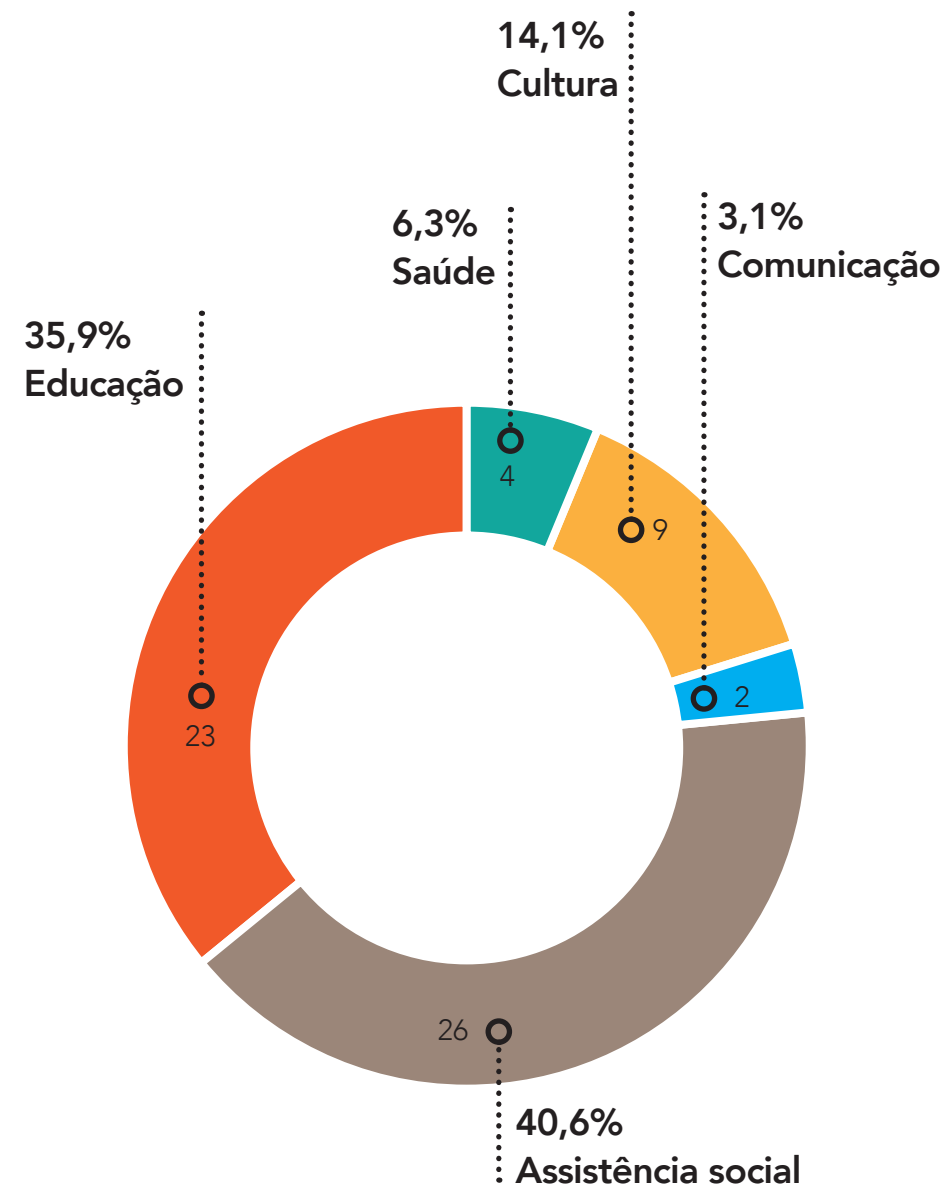
### Comunicação

- 76 Associação de Comunicadores Bolivianos
- 77 Bolívia Cultural

## Respostas ao Formulário

### Tipos de Instituição

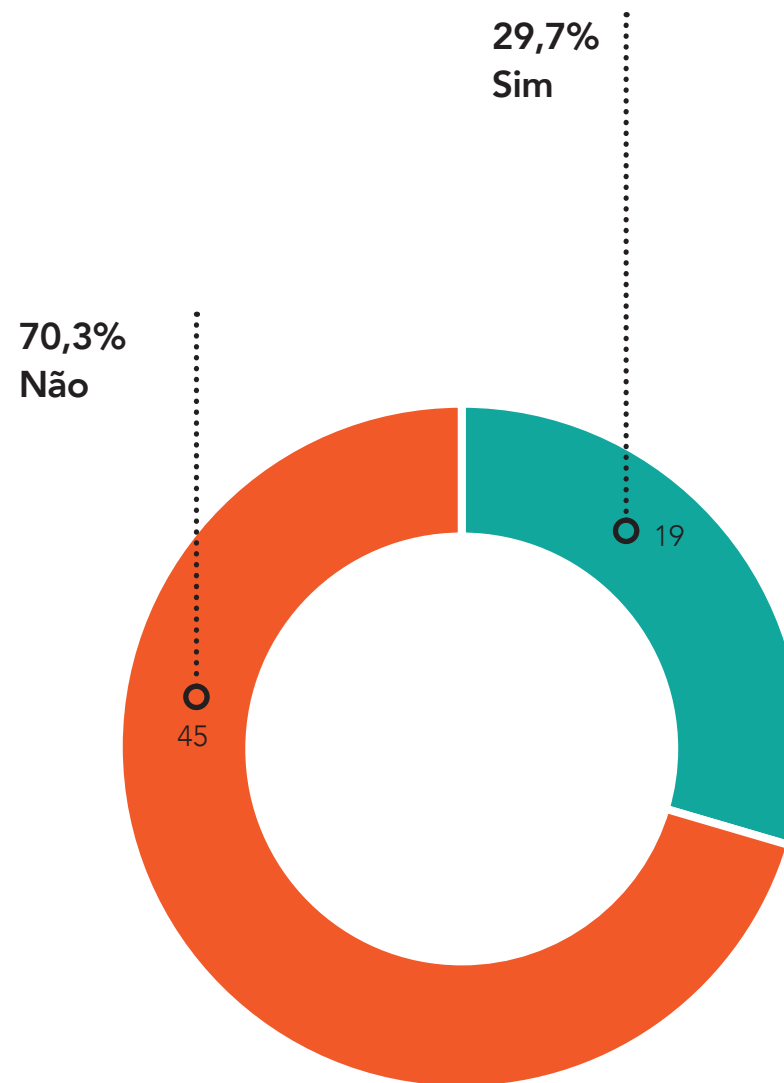
Das 79 instituições, **64 responderam o formulário**, divididas como mostra o gráfico. **Do restante das instituições, 15, oito eram instituições de cultura** (Casa do Povo, Centro de Cultura Coreana, Oficina Oswald de Andrade, Pinacoteca, Sala São Paulo Sesc Bom Retiro, Teatro da Vertigem e Teatro Popular União e Olho Vivo), **três de assistência social** (Casa de Oração Povo da Rua, Espaço de Convivência para Crianças e Adolescentes (ECCA) Santa Cecília e Espaço de Convivência Santa Cecília) e **duas de moradia** (Ocupação Mauá e Ocupação Prestes Maia). Estas não entraram nos gráficos pois não foi possível levantar todas as informações do formulário.



## Respostas ao Formulário

Já estabeleceu  
parcerias  
com o Museu  
da Língua  
Portuguesa?

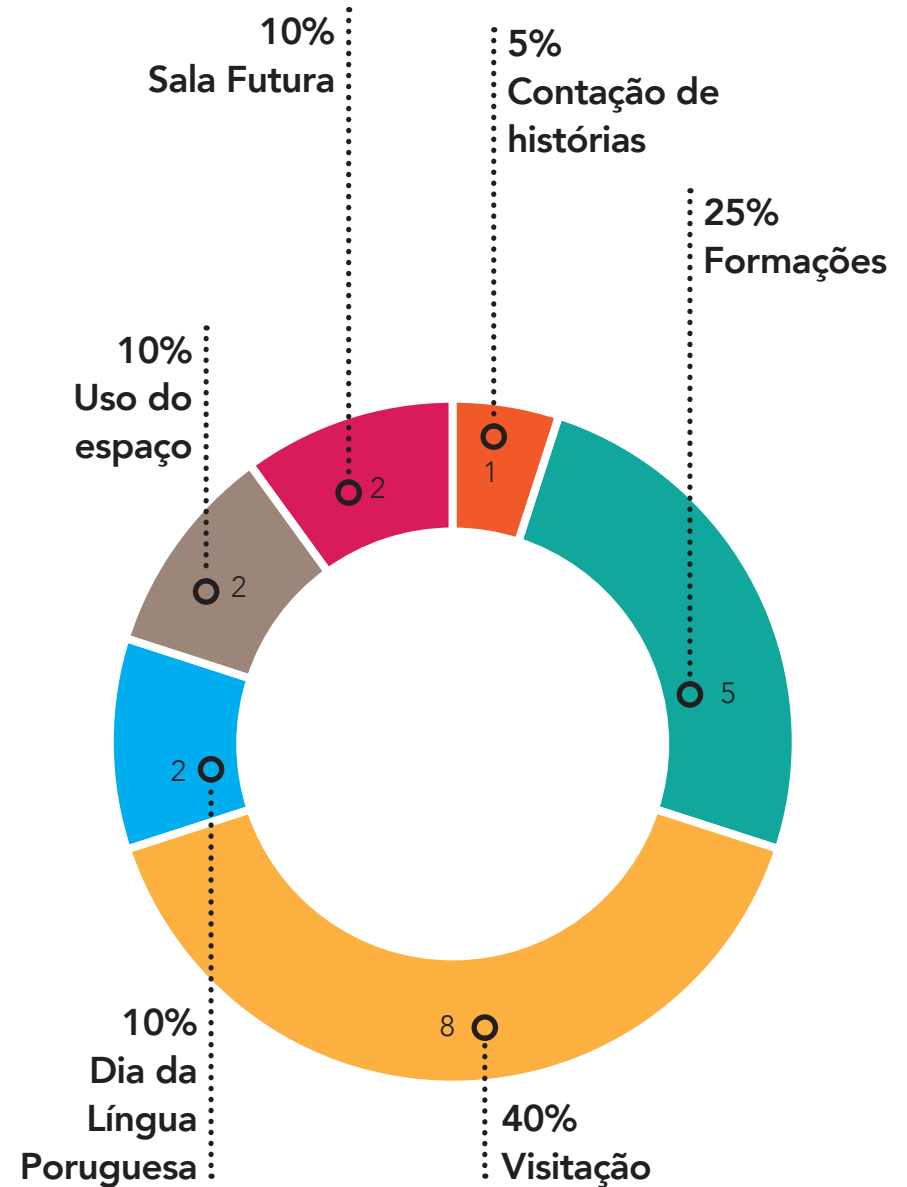
Das 64 respostas ao formulário, **45 nunca haviam estabelecido parceria com o Museu da Língua Portuguesa.**



## Respostas ao Formulário

### Parcerias realizadas com o Museu da Língua Portuguesa

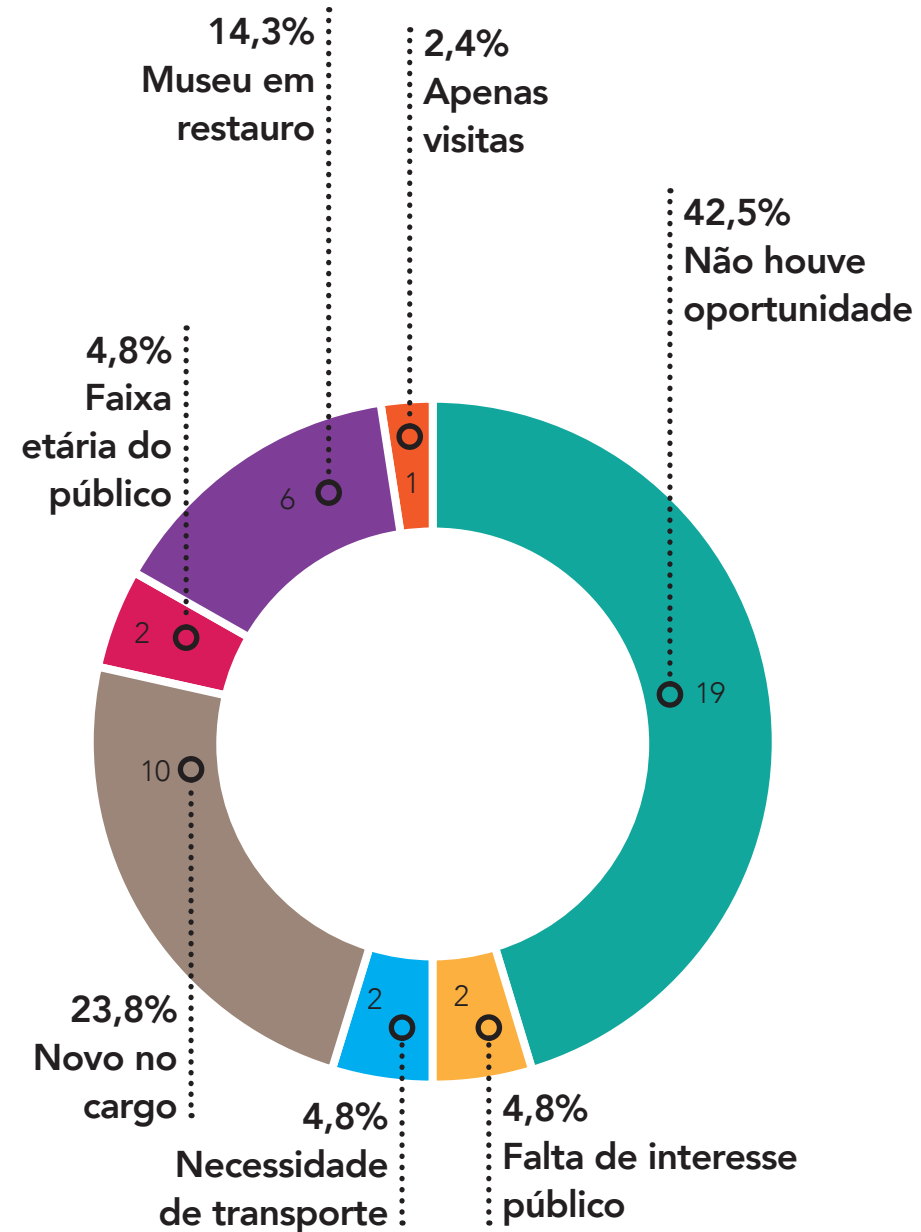
As atividades indicadas no gráfico indicam as **parcerias estabelecidas pelas 19 instituições que responderam positivamente à pergunta anterior**. Como a resposta foi aberta, a soma indica que mais de uma atividade foi desenvolvida pela mesma instituição.



## Respostas ao Formulário

### Se não estabeleceu parcerias, quais os motivos?

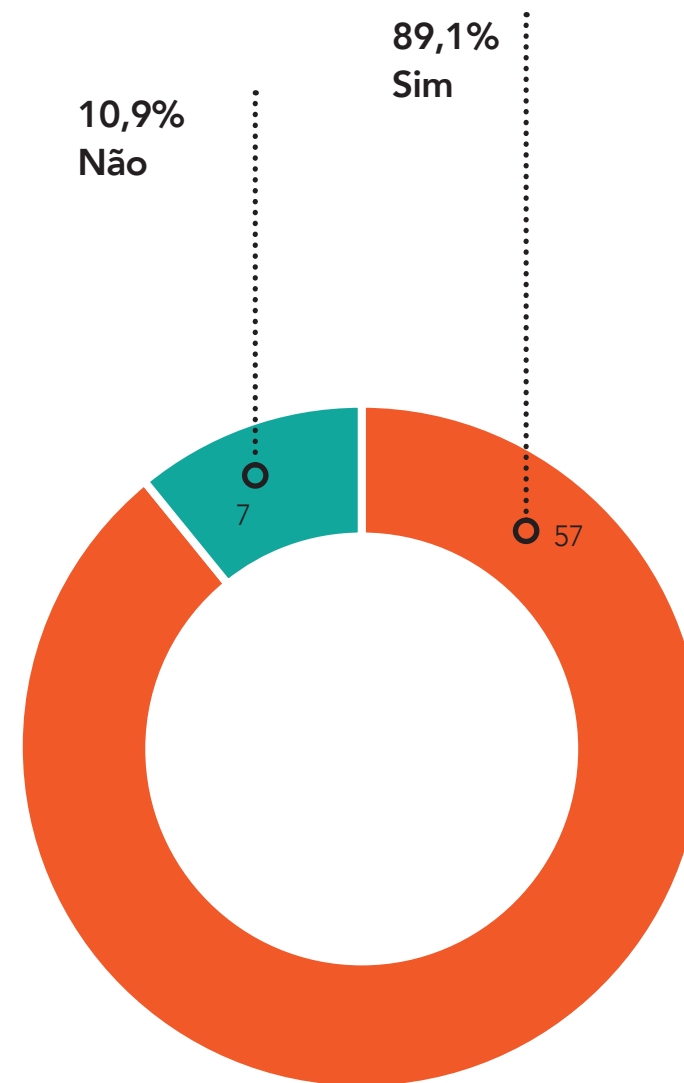
No gráfico, os motivos indicados pelas 45 instituições que nunca estabeleceram parceria com o Museu da Língua Portuguesa. **A falta de oportunidade é indicada como principal motivo por quase metade** dos respondentes. Em segundo lugar o fato de **ser novo no cargo, indicando alta rotatividade de funcionários nas instituições**. Esta pergunta permitiu resposta aberta e houve quem não a respondeu.



## Respostas ao Formulário

**Ja estabeleceu parceria com outros museus ou equipamentos de cultura?**

Das 64 respostas ao formulário, a imensa maioria informou já **ter estabelecido parceria** com outras instituições de cultura e apenas **7% nunca estabeleceu parceria** com o MLP ou com outra instituição de cultura.



## Respostas ao Formulário

**Se sim,  
com quais  
equipamentos  
de cultura?**

Das 57 instituições que já estabeleceram parceria com museus e instituições de cultura **a Pinacoteca é citada por quase metade dos respondentes**. Em **segundo e terceiro lugar, Museu de Arte Sacra e Memorial da Resistência**. Com resposta aberta, as respostas indicaram não apenas instituições de cultura institucionalizada, mas também equipamentos de educação (UniSantana), assistência social (Arsenal do Bom Retiro e Medida Socioeducativa), articulação do território (PopRua) e uma ação comunitária (Rádio Boliviana).



## Qualificação da Vizinhança

Historicamente, o bairro da Luz recebeu e recebe grande quantidade de migrantes, sendo uma importante via de chegada à cidade de São Paulo por conta da Estação da Luz, ferroviária, e da rodoviária da Luz, desativada em 1982. Apesar desta última ter sido demolida, o bairro mantém proximidade com o Terminal Rodoviário Tietê, a pouco menos de 3 quilômetros de distância, do outro lado do rio Tietê. Mesmo com a descentralização do transporte rodoviário, a Estação da Luz continua a ser uma importante conexão do transporte público metropolitano, conectando diretamente as linhas 7 – Rubi, 8 – Diamante, 11 – Coral e 13 – Jade da Companhia Paulista de Trens Metropolitanos (CPTM) e linhas 1 – Azul e 4 – Amarela do Metrô.

Estas ligam o centro de São Paulo as cidades Caieiras, Franco da Rocha, Francisco Morato, Campo Limpo Paulista, Várzea Paulista e Jundiaí (linha 7), Osasco, Carapicuíba, Jandira, Barueri e Itapevi (linha 8), Ferraz de Vasconcelos, Poá, Suzano e Mogi das Cruzes (linha 11) e Guarulhos (linha 13). Também fazem a conexão norte-sul na cidade de São Paulo pela linha 1 – Azul e centro-oeste pela linha 4 – Amarela do Metrô. Além destas conexões diretas, a Estação permite acessar praticamente toda a região metropolitana de São Paulo, contando ainda com farta oferta de linhas de ônibus municipais e intermunicipais.



Estação da Luz, 1920.

# Qualificação da Vizinhança

## Rede Metro Ferroviária de São Paulo



## Qualificação da Vizinhança

Desde o século XIX o bairro da Luz é uma importante região da cidade, tendo recebido em 1825 o Jardim Botânico, primeiro e único parque público da região central de São Paulo, hoje Parque da Luz. O Jardim Botânico foi, durante parte do século, a única área verde pública da cidade. No decorrer do século o bairro ainda receberia as estações de trem da Estrada de Ferro Sorocabana e São Paulo Railway que, respectivamente, escoavam a produção cafeeira do interior de São Paulo para a capital e desta para o porto de Santos. Posteriormente o Parque recebeu importantes novidades da época: como uma linha de bonde à tração animal em 1872, o Mirante da Luz, em 1874, depois convertido em Estação Meteorológica em 1888, iluminação pública a gás em 1876 e a iluminação elétrica em 1883. Ali também foi onde funcionou a primeira Hospedaria do Imigrante, tendo recebido até o seu fechamento, em 1887, mais de 31 mil pessoas.

Na virada do século XIX para o XX, o bairro passou por diversos processos de requalificação urbana, como já vinha acontecendo desde o século passado. Com o rápido crescimento urbano pelo qual passava a cidade, declínio da produção cafeeira e do transporte ferroviário, a região sofreu diversas intervenções do poder público, que operava grandes projetos de infraestrutura no bairro. A Estação Júlio Prestes, como a conhecemos hoje e que recebe o Museu da Língua Portuguesa, teve sua construção iniciada em 1925, sendo finalizada em 1938.



Terminal Rodoviário da Luz, em frente à praça Júlio Prestes, em 1962.



## Qualificação da Vizinhança

Nesse mesmo período ali também se instalou o início da indústria cinematográfica brasileira, a Boca do Lixo, se tornando um dos primeiros polos de produção cultural da cidade. Ao final da década de 80 a produção cinematográfica na região sofreu uma rápida diminuição, dando lugar ao que hoje é conhecido como Cracolândia, uma região empobrecida, com moradias e empregos precários, baixo investimento estatal, tráfico de drogas, prostituição e grande parcela das pessoas em situação de rua da cidade. A prostituição, contudo, está presente nessa área, principalmente no Parque da Luz e na estação Júlio Prestes, desde meados da década de 50, sendo marcante até os dias de hoje.



Cartazes de clássicos da Boca do Lixo, A Margem, de Ozuoldo Candeias (1967), Esta noite encarnarei no teu cadáver, de José Mojica Marins (1967) e O bandido da luz vermelha, de Rogério Sganzerla (1968).

## Qualificação da Vizinhança

Esta iniciativa pretendeu iniciar uma relação com os públicos da vizinhança, insistindo com essas frações da sociedade que o espaço do museu pode ser subvertido e ganhar novos usos, que respondam aos desejos e necessidades dessas comunidades.

Considerando que o Museu da Língua Portuguesa se encontra em processo de restauro, com a reinauguração prevista para o primeiro semestre de 2020, as possibilidades de **propor novos usos do Museu são ampliadas**, podendo ser pensadas desde antes da sua reabertura.

Desta maneira a instituição de cultura pode, portanto, estabelecer parcerias e criar processos de escuta para definição de suas atividades e espaços, se articulando com outros atores e interesses do território, buscando se colocar como um espaço de **encontro da diversidade** na cidade, ativando-se como um espaço com sentido público, de encontro e convívio das diferenças e identificação dos elos culturais que unem e diferenciam os diversos atores do território.

Hoje, as atividades industriais e, principalmente, o comércio de roupas e moda são marcantes no bairro, como se pode notar pelo entorno das ruas José Paulino e 25 de Março e no bairro do Bom Retiro. Por ser uma região comercial com grande fluxo de pessoas e mercadorias e oferta ampliada de transporte público, a região também concentra um grande número de ocupações de moradia, cortiços e habitações multifamiliares. Em duas das ruas que dão acesso ao MLP encontramos as ocupações Mauá, logo

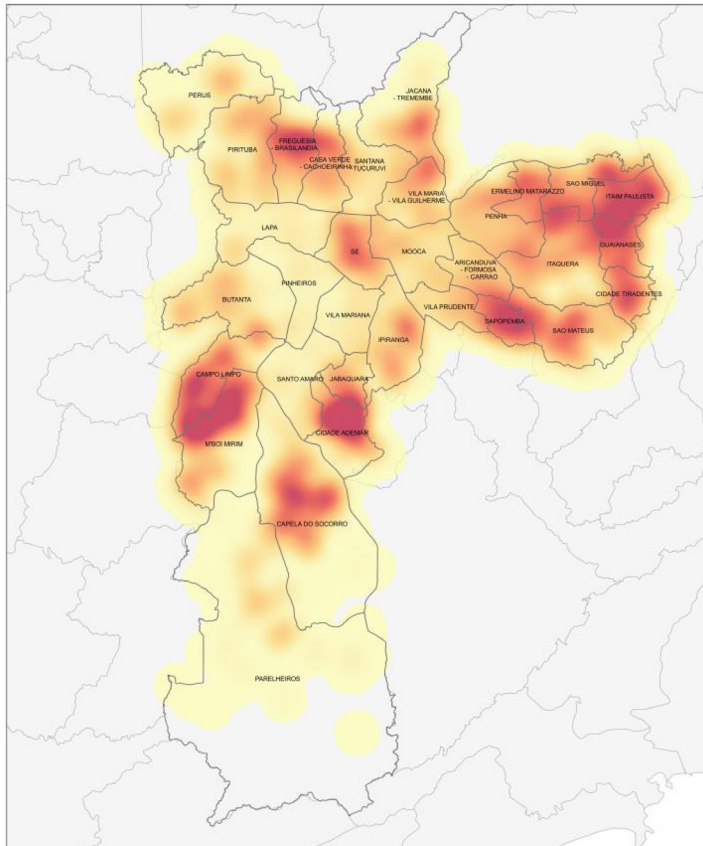
a frente do Museu, e a Prestes Maia, maior ocupação de moradia da América Latina. Esta duas foram contatadas neste processo de mapeamento e deixam em aberto muitas possibilidades de atuação.

De ocupação mista, residencial e comercial, o bairro tem um Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) elevado, farta infraestrutura urbana e ampla disponibilidade de serviços. Junto ao desenvolvimento econômico o bairro da Luz, no distrito do Bom Retiro, concentra também um enorme contingente de pessoas em situação de rua, explicitando como poucas regiões a desigualdade socioeconômica brasileira.

Aqui, dois dados podem trazer luz às singularidades do bairro. Apesar de central e com farta infraestrutura, como sinalizado acima, a região também concentra grande parte da pobreza urbana, sendo uma “ilha” em meio a outras regiões enriquecidas, muito mais homogêneas economicamente, como a vizinha Higienópolis.

## Qualificação da Vizinhança

Como podemos ver nos mapas abaixo, o distrito da Sé, adjacente ao distrito do Bom Retiro, concentra os Benefícios de Prestação Continuada (BPC), parte da política de assistência social destinada a reduzir a pobreza extrema. No valor de um salário-mínimo (R\$ 998) este benefício é a principal fonte de renda de muitos idosos e pessoas com deficiências sem outra fonte de renda e residentes na região.



Densidade dos Beneficiários do BCP com Deficiência, 2017.



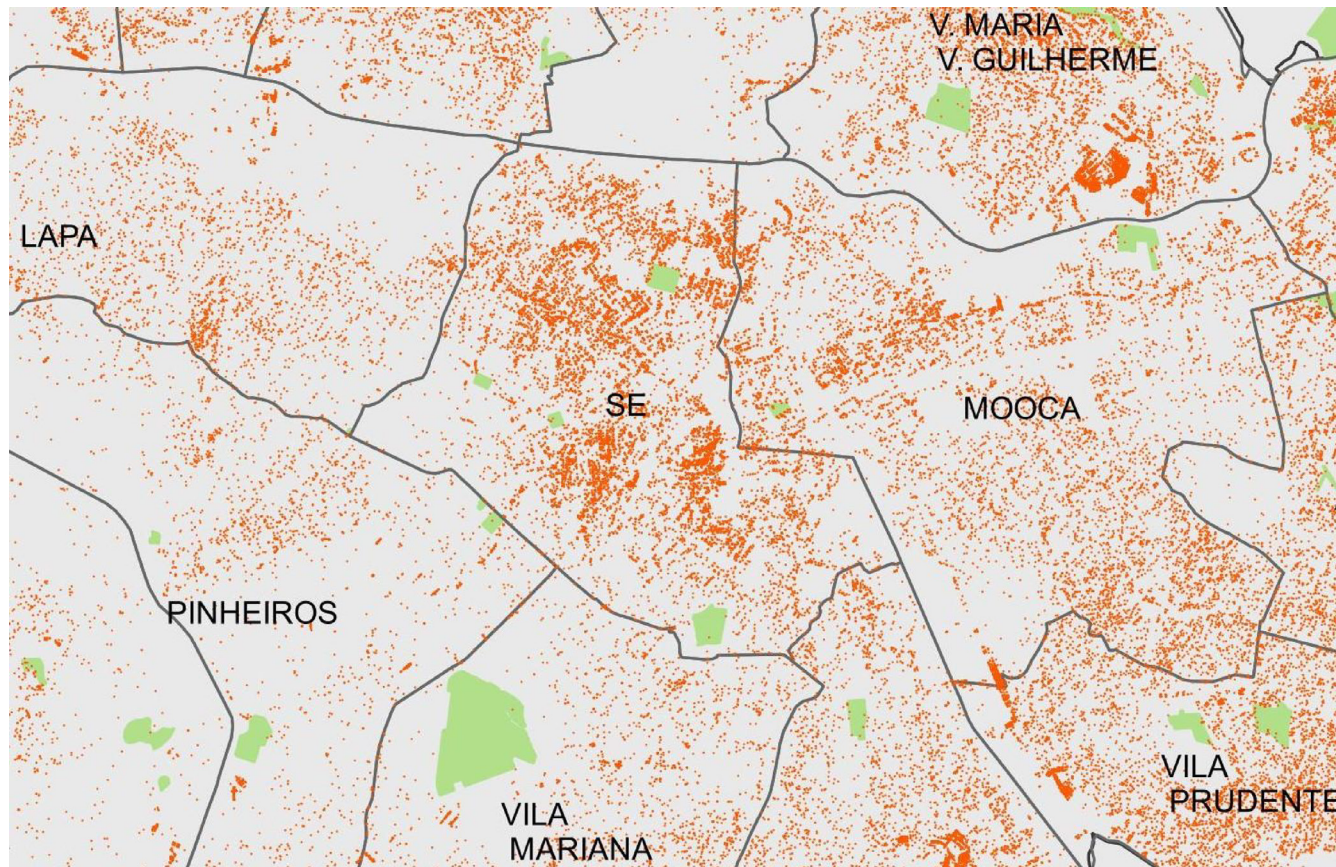
Densidade dos Beneficiários do BCP Pessoa Idosa, 2017.



## Qualificação da Vizinhança

Justamente por conta deste aspecto marcante do bairro, buscou-se levantar as instituições da vizinhança que trabalham com estes públicos, não ficando restritos aos equipamentos de educação, que normalmente desejam acessar instituições oficiais de cultura como forma de extensão as suas atividades de ensino.

Assim, neste mapeamento, focamos em instituições de educação, saúde e assistência social, de forma a estabelecer uma rede ampla e que permita atuar junto a diversos públicos e instituições, colaborando com as atividades institucionais já desenvolvidas pelos futuros parceiros e criando condições para que o Museu possa perceber os interesses dos diferentes públicos e instituições que não têm acesso garantido a suas programações e espaços.



Distribuição de  
Famílias inseridas  
no Bolsa Família em  
janeiro de 2017.

## Qualificação da Vizinhança

No mapa acima, o quadrado verde, logo acima da palavra Sé (área da Prefeitura Regional da Sé), representa o Parque da Luz. Neste mapa fica claro que a concentração de famílias inseridas nos programas de assistência social e transferência de renda se tornam rarefeitas a partir do centro, tornando-se pouco perceptível nos bairros do entorno, principalmente no sentido oeste e sul. Como sinalizado no início desta apresentação, são essas famílias e indivíduos que irão encontrar maiores dificuldades de acesso às instituições oficiais de cultura por já terem pouca ou nenhuma garantia de seus direitos sociais básicos.

Conforme o Atlas Socioassistencial da Cidade de São Paulo de 2015, há 6.901 famílias inseridas em Programas de Transferência de Renda na Prefeitura Regional da Sé, sendo que quase metade destas se encontram nos distritos vizinhos ao Museu, Santa Cecília e República. Já o Censo da População de Rua da Cidade de São Paulo, também de 2015, informa que a Prefeitura Regional da Sé concentra 52,7% da população em situação de rua, próximo de 4.000 pessoas em um universo de quase 7500 pessoas vivendo nas ruas da cidade. Soma-se a esse número outras 8.570 pessoas em centros de acolhimento, um total de quase 16.000 pessoas sem moradia permanente. Em 2018 a estimativa da Prefeitura Municipal chegou a 20.000 pessoas vivendo nas ruas de São Paulo.

Em relação aos equipamentos de cultura, pudemos levantar junto ao Infocidade, da Secretaria Municipal de Urbanismo e Licenciamento (SMUL), que na Prefeitura Regional da Sé há 35 centros culturais, espaços culturais e casas de cultura, sendo 23 particulares, e 42

museus, dos quais 22 são particulares. Em todo o município de São Paulo são 113 equipamentos de cultura e 135 museus.

Na área de Educação, conforme disponibilizado pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, encontramos:

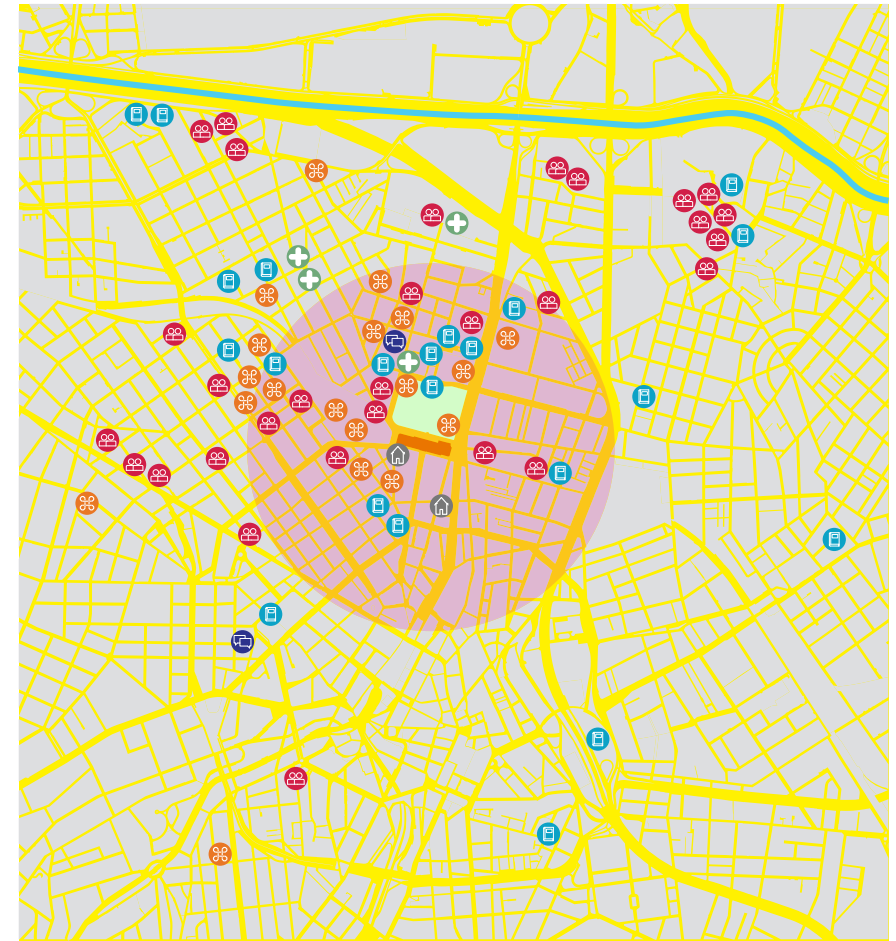
- 42 escolas na Bela Vista (7 públicas);
- 34 escolas Bom Retiro (10 públicas);
- 32 no Cambuci (8 públicas);
- 41 escolas Consolação (5 públicas);
- 48 na Liberdade (12 públicas);
- 9 escolas Republica (4 públicas);
- 46 escolas Santa Cecília (10 públicas) e
- 11 escolas Sé (2 públicas).



## Tipos de Instituições Mapeadas

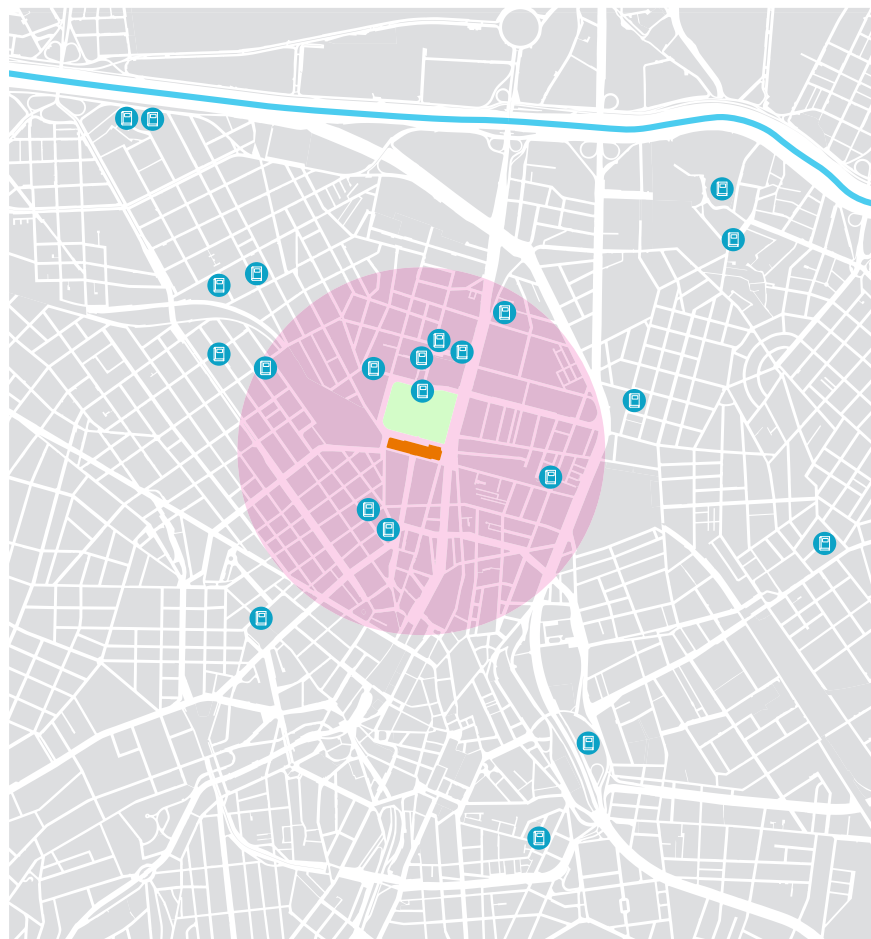
Na vizinhança imediata ao Museu há 58 equipamentos de educação pública em um universo de 263 escolas totais.

Como referência para a qualificação da vizinhança, segue breve georreferenciamento dos equipamentos da região, indicando a vizinhança próxima ao Museu, sinalizada pelo círculo proporcional à 1 quilômetro de distância. Este referenciamento teve como base a plataforma GeoSampa, mapa digital da cidade em formato aberto, mantida pela Secretaria Municipal de Urbanismo e Licenciamento – SMUL.



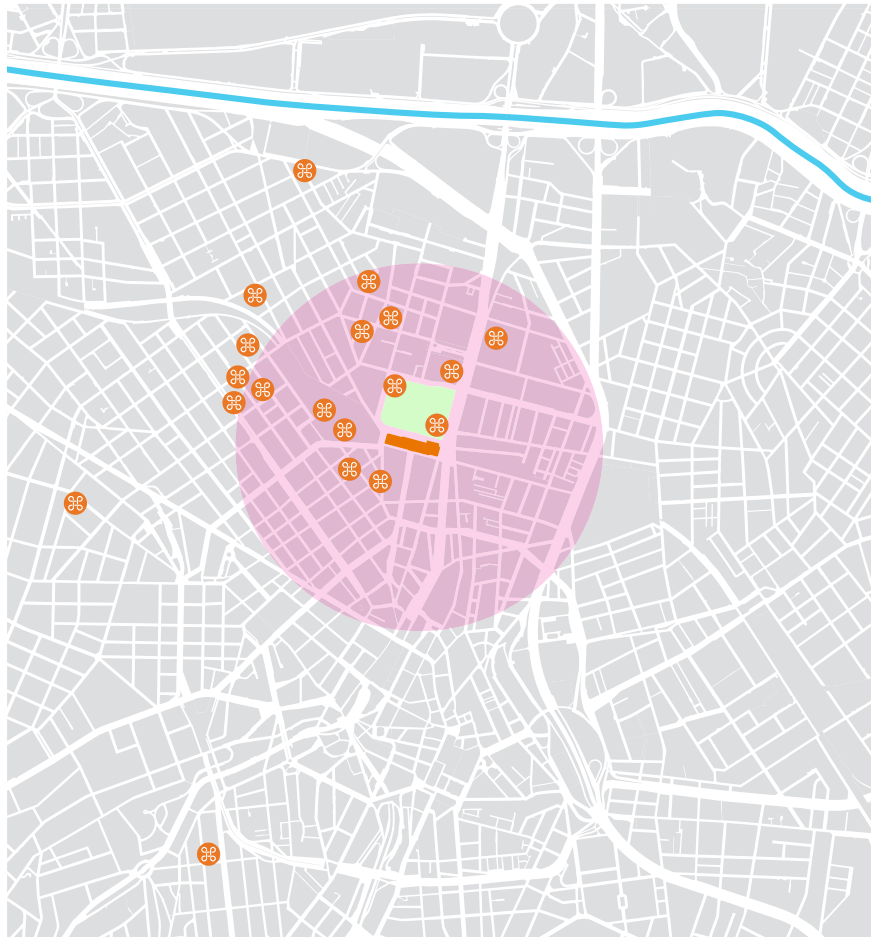
## Tipos de Instituições Mapeadas

Equipamentos  
de Educação  
da Vizinhança



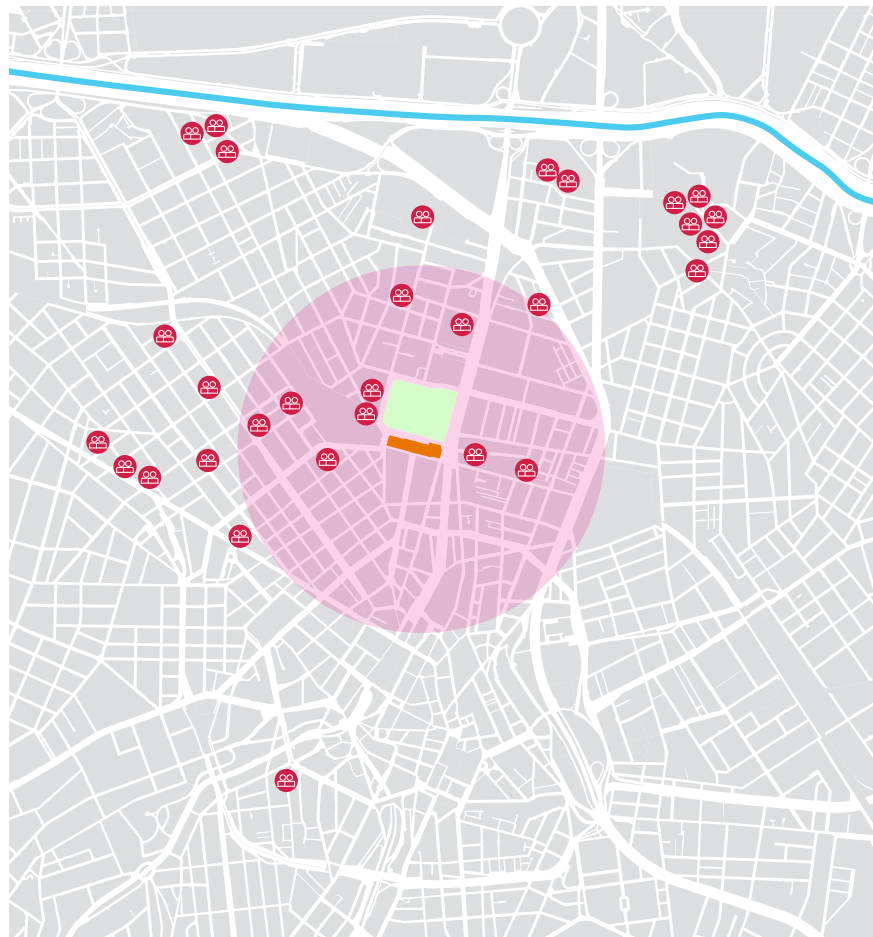
## Tipos de Instituições Mapeadas

Equipamentos  
de Cultura da  
Vizinhança



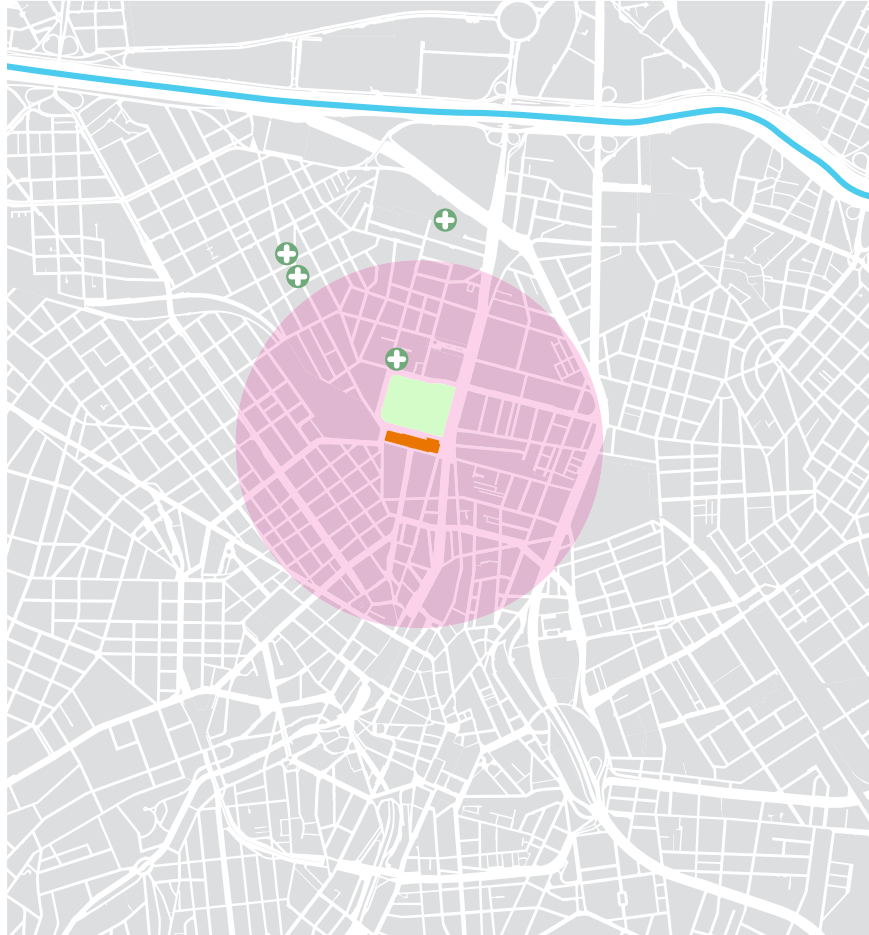
## Tipos de Instituições Mapeadas

Equipamentos  
de Assistência  
Social da  
Vizinhança



## Tipos de Instituições Mapeadas

Equipamentos  
de Saúde da  
Vizinhança



## Recomendações

A partir do mapeamento e dos contatos telefônicos e digitais com as instituições da vizinhança, apontamos algumas recomendações que podem vir a subsidiar os trabalhos do Museu da Língua Portuguesa, desde antes da sua reinauguração.

Conforme indicado nas pesquisas Hábitos Culturais do Paulistano, J.Leiva (2014) e Cultura nas Cidades, J.Leiva (2018), os museus e instituições de cultura são reconhecidos por uma parcela significativa da população como espaços de educação e formação. Este dado pôde ser comprovado neste mapeamento, principalmente quando perguntado “O que esperam encontrar quando o Museu reabrir?”. As respostas, distribuídas de maneira equilibrada, concentram-se entre:

- Visitas educativas [58]
- Formações [53]
- Ações com a vizinhança [53]
- Material educativo [52]

Nos contatos telefônicos, nos quais pudemos aprofundar a conversa sobre as expectativas em relação às ações do MLP, ‘Ações com a vizinhança’ apareceram como uma expectativa de levar às instituições de educação e assistência social, principalmente, atividades já desenvolvidas pelo Museu. As conversas tornaram explícito o desejo de receber uma variedade de atividades, entendidas como possibilidades de formação, aprendizagem e educação para o público e/ou para os quadros funcionais destas instituições.

O acesso aos materiais educativos distribuídos pelo Museu também indica esse desejo, seja em relação às possibilidades de ação com os públicos, seja em relação à formação de profissionais, principalmente de educação formal e não formal. As instituições de assistência social também compartilharam dessa expectativa,

normalmente mais relacionadas ao ensino não formal e ao oferecimento de conhecimento e atividades aos públicos que já deixaram a sala de aula, ou mesmo tiveram pouca vivência nessas.

Nesse sentido as escolas da vizinhança devem ser parceiros prioritários, pois de maneira geral, em todos os níveis de ensino, buscam estabelecer parcerias que permitam a ampliação das atividades oferecidas por elas. As escolas buscam não só atividades pré-concebidas pelo Museu, mas também espaço disponíveis para levar ao Museu as formações já realizadas com seus profissionais, como encontros pedagógicos, reuniões de coordenação, entre outras. Estas, ao acontecerem em um espaço externo às escolas, permitem um engajamento renovado dos profissionais que tanto tempo convivem apenas nos espaços escolares. Em relação a esta expectativa e às instituições que já estabeleceram parceria com o Museu da Língua Portuguesa, a Sala Futura foi lembrada recorrentemente como um espaço ótimo para realização dessas atividades.

Em relação às outras atividades que os respondentes disseram esperar encontrar no MLP, para além das opções de Visitas educativas, Formações, Ações com a vizinhança, Material educativo, Recursos de acessibilidade e Programação paralela, aqueles que responderam ‘Outros’ indicaram, principalmente:

- Articulação entre equipamentos da vizinhança [4]
- Ações com transporte [4]
- Ações para imigrantes [3]
- Ações externas [3]
- Curso de língua portuguesa [3], somado a curso de língua portuguesa para imigrantes [1]

Ainda aparecem com duas citações cada um Saraus, Saraus literários, Ações para o público



## Recomendações

infantil e Interatividade.

Foi interessante notar a expectativa, como citada em articulação entre equipamentos da vizinhança, de que o Museu seja um vetor dessa articulação. Podemos entender essa expectativa a partir do trabalho realizado previamente pela equipe do Educativo do MLP, que antes do incêndio justamente propunha e participava da articulação entre os equipamentos da vizinhança, como na Rede Social Bom Retiro - Luz.

As citações a Ações com transporte demonstram o impacto negativo das questões de mobilidade no acesso às instituições de cultura. Com exceção das instituições localizadas no entorno muito próximo do Museu, raio de 1km (34 instituições), outras instituições necessitam contar com o oferecimento de transporte para poderem acessar com seus públicos e profissionais o Museu e suas programações. Em algumas conversas foi possível perceber certa frustração em receber as informações e programações do Museu, mas não poder acessá-las por conta da limitação ou ausência de oferecimento de transporte, seja por parte do Estado (quando instituições públicas), seja por parte do MLP.

Ações para imigrantes e curso de língua portuguesa foram citadas principalmente pelas instituições de educação e assistência social que trabalham com imigrantes. Apesar de não ser um foco do Museu da Língua Portuguesa, o ensino formal, em nível básico, da Língua pode ser um vetor de engajamento de público, já que nove citações apontam esse desejo. Nesse sentido é possível estabelecer parcerias com instituições que já realizam esse trabalho, como Missão Paz e Centro de Apoio e Pastoral do Imigrante. A Missão Paz, por exemplo, trabalha com o conceito de Português Língua de Acolhimento, entendendo o ensino básico do português em relação de igualdade com o uso que se faz desta

língua a partir das línguas nativas dos imigrantes. Essa abordagem nos parece já estar contemplada na expografia da exposição de longa duração, que não trabalha com a língua portuguesa como estaque, congelada, mas como língua viva e em mutação, no que o diálogo com as línguas dos imigrantes pode apresentar uma riqueza ímpar.

Também é possível pesquisar iniciativas de outras instituições de cultura que já frente a essa necessidade, como o Sesc São Paulo, que desde 1995 realiza um curso básico de português para refugiados em parceria com o Senac, Cáritas Arquidiocesana de São Paulo e o Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados (ACNUR). Outras possibilidades de engajamento do público imigrante nos espaços e programações do MLP pode ser o oferecimento de wifi livre em suas dependências, permitindo uma aproximação inicial entre esse público e os espaços do Museu e colaborando com a manutenção de vínculos entre esses sujeitos e suas famílias.

Buscando experiências bem-sucedidas de outras instituições de cultura, deixamos como recomendação a contratação de moradores da vizinhança, principalmente considerando a diversidade de públicos no entorno do Museu da Língua. Tal ação pode colaborar tanto com um aumento da diversidade do quadro funcional do MLP como também permitir uma inserção qualificada na vizinhança, dado que são muitos os residentes do entorno que não tem garantido o acesso às instituições de cultura, de forma geral, e podem encontrar nestes trabalhadores um importante ponto de apoio e difusão da programação. Também é importante considerar que uma maior representatividade social no quadro funcional colaborar para renovadas abordagens sobre os conteúdos do Museu e suas diversas ações.

## Recomendações

Em relação às ações de restauro do Museu, algo ainda pouco divulgado na vizinhança, é possível pensar ações que apresentem o restauro em tempo real, criando possibilidades de relação e engajamento desde antes da reinauguração. Quando informados de que o Museu tem sua reabertura prevista para o primeiro semestre de 2020, muitas das instituições se disseram surpresas e felizes, pois não tinham clareza de que o Museu estava apenas fechado. Algumas das pessoas contatadas, inclusive, perguntaram sobre a realização de outras atividades, nos moldes do Dia Internacional da Língua Portuguesa, nas quais poderiam levar seus públicos a conhecerem o processo de restauro ou receberem atividades em suas instituições. Desde antes da reinauguração essa pode ser uma chave de sensibilização e engajamento do público da vizinhança, propondo parcerias e atividades para compor a grade e programação do Museu.

Por fim, quando perguntadas em relação aos motivos para ausência de parcerias com instituições de culturais, os motivos mais citados foram dificuldades para conseguir transporte, adequação da programação a faixa etária do público atendido (relacionado às creches e ao ensino infantil), ausência de proposta de parceria e desinteresse dos atendidos pela instituição. O ensino infantil pode se tornar um foco de atuação do Museu por meio da proposição de recursos de acessibilidade para esses públicos acessarem a exposição de longa duração e de formações voltadas aos profissionais, que permitam mediar visitas e utilizar os conteúdos da exposição nos seus trabalhos cotidianos.

Fica evidente neste mapeamento que as visitas educativas são as atividades que as instituições mais buscam para seus públicos, junto às propostas de formação para seus quadros funcionais e disponibilização de espaço para

realização de formações já previstas em seus planejamentos e de autoria das instituições parceiras (formações externas). Algumas instituições apontaram o desejo de receber atividades do MLP e outras buscam outras programações não relacionadas às exposições, como programações paralelas que possam ser desenvolvidas em diálogo com os interesses e necessidades destas instituições. Um exemplo possível que surgiu neste mapeamento é o oferecimento de um curso de língua portuguesa para migrante e imigrantes, sem, contudo, esse ser o único caminho possível, como bem demonstra a experiência da Sala Futura.

A maior parte das instituições que retornaram os contatos telefônicos e/ou digitais informaram já ter realizado parcerias com outras instituições de cultura, sendo a Pinacoteca a mais citada e de maior continuidade [28 citações]. Na sequência aparecem o Museu de Arte Sacra [12], Memorial da Resistência [8] e Museu da Imigração [7] como as instituições com as quais mais estabelecem parcerias. É importante estabelecer contato com essas instituições para buscar entender como se dão essas parcerias e com quais objetivos, compartilhando conhecimento e rede para subsidiar o trabalho prévio a reabertura do MLP.

Quando perguntadas, grande parte das instituições demonstraram felicidade com a notícia da reabertura do Museu da Língua, informação ainda não amplamente divulgada, e todas demonstraram interesse em estabelecer parcerias desde o princípio, principalmente para visitação, formações, ações com a vizinhança e distribuição de material educativo.



## ANEXO 2

---

### Roteiro para Navegação com Audiodescrição e Recursos Táteis

[voltar para o índice](#)

### NAVEGAÇÃO COM RECURSOS TÁTEIS E AUDIODESCRIÇÃO PARA PÚBLICOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

A navegação com recursos táteis e de audiodescrição parte do fato que o visitante com deficiência visual teve contato com as informações de acesso ao Museu da Língua Portuguesa por meio dos diretórios de entradas, já recebendo as seguintes informações:

- O que é o Museu da Língua Portuguesa e o que encontro dentro dele;
- Como entro (dias de funcionamento e gratuidades)?
- Quais recursos de acessibilidade tenho para minha visita? (Visitantes com deficiência visual são convidados a entrar no webapp e utilizar os recursos de acessibilidade disponíveis).
- Informações prévias de localização espacial

**TEXTO:** você está no ambiente de navegação com recursos táteis e audiodescrição do museu da língua portuguesa e será direcionado para a exposição localizada no segundo andar do edifício.

Para sua comodidade a navegação funciona por meio de sensores que disparam o áudio a medida que o visitante caminha pelo espaço. O percurso acessível é sinalizado pelo piso podotátil.

**COMANDO:** dirija-se ao elevador pelo piso podotátil (descrição do trajeto do piso)

**COMANDO:** você precisa da ajuda de nossos colaboradores para chegar até o elevador? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento

• *Se sim:*

Funcionário é chamado.

• *Se não:*

**COMANDO:** dirija-se ao elevador pelo piso podotátil. Dentro do elevador um sinal sonoro indicará os andares do edifício.

(visitante entra no elevador e se dirige para o segundo andar)

(visitante chega do segundo andar)

**TEXTO:** você está na exposição de longa duração do museu da língua portuguesa.

**COMANDO:** precisa de orientações de localização? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento

• *Se sim:*

**COMANDO:** seguindo o piso podotátil a esquerda, no primeiro alerta do piso, temos um mapa tátil com informações do andar.

• *Se não:*

**COMANDO:** você será direcionado para instalação "nós da língua". Siga o piso podotátil, a esquerda, até o segundo piso de alerta.

(visitante chega até o diretório *nós da língua*)

**TEXTO:** você está em *nós da língua* uma instalação (descrição física da instalação) que apresenta a palavra falada e escrita em 7 países que também falam português.

A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando os conceitos da instalação. Do mesmo lado, abaixo, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o áudio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

• *Se sim:*

(áudio é disparado)

• *Se não:*

**TEXTO:** do lado direito temos um vídeo com recursos de audiodescrição e abaixo do monitor um mapa tátil que identifica e localiza os outros países falantes de língua portuguesa no planeta.

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga em frente pelo piso podotátil

(visitante caminha até o primeiro monitor/ ou estação acessível – talvez o primeiro – onde encontra os conteúdos da instalação com recursos de audiodescrição)

(visitante chega até monitor com conteúdo acessível)

**TEXTO:** vc já escutou as palavras 'bumbar', "cubico" e "fobado"? Em angola elas significam "trabalhar", "casa" e "faminto". Quer saber mais curiosidades?

**COMANDO:** a sua frente existe um monitor com material/ conteúdo com recursos de audiodescrição. Explore o conteúdo para saber mais sobre as influencias recebidas pela lingua portuguesa ou (comando) siga pelo piso podotatil até a próxima experiência.

(visitante segue pelo piso podotatil)

**COMANDO:** precisa de informações de localização? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

• *Se sim:*

O piso podotátil indica a sua frente, a direita, a rua da lingua, uma tela de projeção de 130 metros que apresenta o cotidiando da lingua portuguesa nas ruas. Ao centro está a instalação "a influencias da lingua portuguesa" oito tontens verticais que mostram como palavras de outras linguas entraram para o nosso vocabulário. E a esquerda vc saberá um pouco da história da lingua portuguesa por meio de uma linha do tempo ilustrada e interativa.

Os banheiros estão localizados à (inserir descrição)

As saidas (inserir descrição)

**COMANDO:** você precisa de ajuda de nossos colaboradores? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento

• *Se sim:*

funcionário é chamado.

• *Se não:*

**TEXTO:** você está em rua da lingua, uma instalação composta por uma tela de projeção de 130 metros de comprimento que apresenta o cotidiano da lingua portuguesa nas ruas. O diretório com informações sobre essa instalação se localiza no final do seu trajeto. O piso podotatil irá direcina-lo até lá, mas antes passaremos por outras atrações da exposição. Enquanto nos direcionamos até a instalação

"as influências da língua" apresentamos uma experiência sonora como se vc caminhasse por uma rua de outro pais que fala português. Proto para essa viagem?

(enquanto o visitante se dirige até "as influências da língua" é disparada uma experiência sonora como se ele caminhasse por uma rua de outro país que fala língua portuguesa)

## AS INFLUÊNCIAS DA LÍNGUA PORTUGUESA

**TEXTO:** você está em "as influências da lingua portuguesa" uma instalação composta por 8 lanternas (elaborar descrição) que apresentam palavras de outras linguas que foram inseridas no vocabulario da lingua portuguesa. A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando os conceitos da instalação. Do mesmo lado, abaixo, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

• *Se sim:*

Áudio do texto é disparado

• *Se não:*

Do lado direito do texto temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo (não temos nada ainda aqui)

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga pelo piso podotátil

(visitante chega até totem com acessibilidade)

**TEXTO:** canapé, purê, cafuné, armazen, café, capim, ipê... Vc sabia que essas palavras vieram do francês, do arabe e do guarani? Quer saber um pouco mais sobre as influencias de outras linguas no portugues?

**COMANDO:** explore a estação acessível a sua frente ou siga pelo piso podotátil

## LINHA DO TEMPO

**TEXTO:** você está em “linha do tempo” uma instalação composta por 14 painéis com recurso interativos (elaborar descrição) que apresentam a história da língua portuguesa. A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando a linha do tempo. No mesmo lado, abaixo do texto, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

Audio do texto é disparado

- *Se não:*

Do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo (não temos nada ainda aqui)

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga pelo piso podotátil.

(o visitante segue pelo piso podotátil)

**TEXTO:** propomos a você um percurso sintetico da linha do tempo onde terá acesso as informações mais relevantes sobre a história da língua portuguesa com videos com audidescrição e recursos tateis. O conteúdo completo da linha do tempo está disponível no site do museu da lingua portuguesa e vc poderá acessá-lo com recursos de acessibilidade a qualquer momento.

**COMANDO:** caminhe pelo piso podotátil e pare nos alertas que indicam os conteudos com recursos de acessibilidade.

(falta selecionar percurso e recursos tateis)

## BECO DAS PALAVRAS

**TEXTO:** você está em “beco das palavras” uma instalação composta por projeções de em uma mesa na qual o visitante forma palavras e conhece sua origem (elaborar descrição). A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando a instalação beco das

palavras. No mesmo lado, abaixo, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim*

Áudio do texto é disparado

- *Se não:*

Do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo (não temos nada ainda aqui porque o jogo está dentro da sala)

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga pelo piso podotátil até o beco das palavras.

(visitante entra na sala)

(descrição da sala e convite para que o visitante experimente o jogo de origem das palavras)

Obs. O jogo é uma seleção de um radical e de prefixos e sufixo que são juntados manualmente pelo visitante formando uma palavra. A origem, ou etimologia é entregue ao visitante por meio de áudio.

(visitante sai da sala)

**COMANDO:** precisa de informações de localização?

Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

Neste andar vc ainda poderá assistir a uma seleção de filmes no pequeno auditório, conhecer o processo de formação da língua portuguesa na instalação tronco indo europeu e conhecer os sons de algumas linguas faladas no mundo atualmente na instalação os sons das linguas do mundo. Também poderá ter uma experincia completa ao longo dos 130 metros do percurso da rua da lingua.

Os banheiros estão localizados à (inserir descrição)

As saidas (inserir descrição)

**COMANDO:** precisa da ajuda de um dos nossos colaboradores? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

Funcionário é chamado.

- *Se não:*

**COMANDO:** siga pelo piso podotátil até o próximo diretório de informações do pequeno auditorio.

(visitante chega no pequeno auditório)

## PEQUENO AUDITÓRIO

**TEXTO:** você está no pequeno auditório que apresenta um seleção de filmes (descrever o conceito dos filmes).

**COMANDO:** toque duas vezes na tela do seu equipamento para acionar o recurso de audiodescrição

- *Se sim:*  
Audiodescrição é acionada

- *Se não:*

**COMANDO:** siga pelo piso podotátil até o diretório de informações da "rua da língua".

## Rua da língua

**TEXTO:** você está em rua da língua, uma instalação composta por uma tela de projeção de 130 metros de comprimento que apresenta o cotidiano da língua portuguesa nas ruas.

A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando a instalação rua da língua. No mesmo lado, abaixo, há um texto em braille.

**COMANDO:** deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*  
Audio do texto é disparado

- *Se não:*  
Do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo (não temos nada ainda)

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga pelo piso podotátil. Durante o percurso da rua da língua é necessário que vc acione os recursos de audiodescrição tocando duas vezes na tela do seu equipamento

**COMANDO:** deseja utilizar os recursos de audiodescrição?

- *Se sim:*

Audiodescrição ativada. Siga pelo piso podotátil até o final da rua da língua]

(chegando ao final da rua da língua)

Vc chegou ao final da rua da língua. Retorne pelo piso podotátil pelo mesmo caminho que percorreu retornando ao percurso acessível. Você ainda poderá ver neste andar as instalações tronco indo europeu e os sons das línguas do mundo.

**COMANDO:** precisa de informações de localização? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

Retorne pelo piso podotátil até o ponto inicial da instalação rua da língua. Neste andar vc ainda poderá ver as instalações tronco indo europeu e os sons das línguas do mundo.

Os banheiros estão localizados à (inserir descrição)

As saídas (inserir descrição)

**COMANDO:** precisa da ajuda de um dos nossos colaboradores? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*  
funcionário é chamado.

- *Se não:*

**COMANDO:** retorne pelo piso podotátil até o próximo diretório de informações.

(visitante chega em tronco indo europeu)

## TRONCO INDO-EUROPEU

**TEXTO:** você está em tronco indo europeu, uma instalação composta (descrever) que apresenta a formação da língua portuguesa e suas relações com outras línguas.

A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando os conceitos da instalação rua da língua. No mesmo lado, abaixo, há um texto em braille.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

Audio do texto é disparado

- *Se não:*

Do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo temos uma prancha tátil que sintetiza os conteúdos expostos na parede.

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga pelo piso podotátil até "os sons das línguas do mundo"

### OS SONS DAS LINGUAS DO MUNDO

**TEXTO:** você está em "sons das línguas do mundo" uma instalação composta totens que representam idiomas falados atualmente no mundo. A frase "(frase)" é repeditada nas 26 línguas aqui representadas. A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando os conceitos da instalação. Do mesmo lado, abaixo, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

(audio é disparado)

- *Se não:*

**TEXTO:** do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo um jogo sensorial onde o visitante toca para conhecer as vibrações que algumas dessas línguas produzem.

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga pelo piso podotátil realizando um caminho por meio dos totens. Ao final do percurso toque 2 vezes na tela do seu equipamento para receber informações de localização.

(visitante chega ao final do percurso do segundo andar)

**COMANDO:** precisa de informações de localização? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

Você terminou o percurso neste andar e será direcionado para terceiro andar

Os banheiros estão localizados à (inserir descrição)

As saídas (inserir descrição)

**COMANDO:** precisa da ajuda de um dos nossos colaboradores? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

funcionário é chamado.

- *Se não:*

**COMANDO:** dirija-se ao elevador pelo piso podotátil. Dentro do elevador um sinal sonoro que indicará os andares do edifício. Siga para o terceiro andar.

(visitante chega ao terceiro andar)

**TEXTO:** terceiro andar. Você está continuação da exposição de longa duração do museu da língua portuguesa.

**COMANDO:** precisa de orientações de localização? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento

- *Se sim:*

**COMANDO:** seguindo o piso podotátil a esquerda, temos no primeiro alerta um mapa tátil com informações do andar.

- *Se não:*

**COMANDO:** você será direcionado para instalação "falares". Siga o piso podotátil, a esquerda, até o segundo piso de alerta.

### FALARES

**TEXTO:** você está em "falares" uma instalação composta por 12 monitores de tv com projeções de pessoas compartilhando os diversos falares e formas que a língua portuguesa pode tomar. A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando os conceitos da

instalação. Do mesmo lado, abaixo do texto, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*  
(audio é disparado)

- *Se não:*  
Do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo (não temos nada ainda)

**TEXTO:** explore as informações do diretório ou (comando) siga pelo piso podotátil realizando um caminho por meio dos totens. Ao lado de cada monitor (indicar precisamente a localização) há um botão que ao ser acionado introduz recursos de audiodescrição nas mídias apresentadas).

### LINGUA SOLTA

**TEXTO:** você está em língua solta, uma sala que apresenta x obras visuais que relacionam palavra e imagem.

A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando os conceitos da instalação. Do mesmo lado, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*  
(audio é disparado)

- *Se não:*  
Do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo (não temos nada ainda) – acho que aqui podemos introduzir algumas pranchas tateis.... Vamos pensar ...

**COMANDO:** explore as informações do diretório ou siga pelo piso podotátil.

**TEXTO:** descrição da sala (ao caminhar pela sala, depois do diretório, o visitante recebe descrição física da sala e de algumas obras).

(visitante chega ao piso de alerta)

**COMANDO:** aqui vc encontra a obra “nome da obra” realizada pelo artista “nome do artista” que foi concebida para ser tocada. Explore suas formas ou continue o percurso pelo piso podotátil até a “praça da língua”.

### GRANDE AUDITÓRIO E PRAÇA DA LINGUA

**TEXTO:** você está na praça da língua e será direcionado para o grande auditório onde assistirá a um video de x (minutos) que fala (descrição do video). Depois a experiência se complementa na praça da língua (descrever) A sua frente há na parede um texto, do lado esquerdo, apresentando os conceitos da instalação. Do mesmo lado, abaixo, há um texto em braile.

**COMANDO:** você deseja o audio do texto? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*  
(audio é disparado)

- *Se não:*  
Do lado direito temos um video com recursos de audiodescrição e abaixo (não temos nada ainda)

**TEXTO:** as experiências dentro do grande auditorio e na praça da língua são complementares e vc pode acessar os recursos de audiodescrição (comando) tocando duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*  
Audiodescrição acionada  
(visitante entra no grande auditorio)

- *Se não:*  
Precisa de orientações de localização? Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento

- *Se sim:*  
Saidas (indicar)  
Banheiros (indicar)

- *Se não:*

**COMANDO:** precisa de ajuda de um colaborador?

Se sim, toque duas vezes na tela do seu equipamento.

- *Se sim:*

funcionario é chamado

Se não ou depois da saída da “praça da língua”

**TEXTO:** obrigado por sua visita ao museu da língua portuguesa. Vc ainda pode visitar a exposição temporaria no primeiro andar, ou conhecer nosso café ou livraria. Siga pelo piso podotátil até o elevador.v



## ANEXO 3

---

### Pré Roteiro para Navegação na Instalação Linha do Tempo

[voltar para o índice](#)

Essa proposta de navegação foi pensada de maneira a apresentar parte do conteúdo da linha do tempo de maneira fluida e um tanto resumida. A ideia é garantir que se faça um percurso pela história da língua portuguesa apresentando informações, curiosidades e elementos poéticos, como música e poesia, por exemplo. Selecionamos as palavras que aparecem destacadas nos vários momentos da linha do tempo como indicadores neste percurso. Temos 6 paradas no total.

## 1. PRIMEIRA PARADA:

A língua portuguesa como a conhecemos, começou a se desenhar a partir das transformações do Latim Vulgar. Com a influência árabe chegamos ao galego-português que era a língua falada em Portugal na primeira metade do século XII, período em que se deu sua independência. Supõe-se que em virtude da divisão territorial entre os reinos de Leão e Castela ao Norte e Portugal ao sul, o idioma também foi se dividindo, dando origem ao Galego, mais influenciado pelos falares castelhanos e o português ao sul, mais próximo dos falares moçárabes (cristão hispânico que vive em território conquistado por muçulmanos).

O português nasce então no século XIII. Mas como podemos saber? A partir de documentos escritos. Os historiadores defendem que quando uma língua se torna escrita é porque já vem sendo falada há muito tempo. Os primeiros documentos que temos em galego-português datam de 1214 aproximadamente e são o Testamento de Afonso II e a Notícia de Torto.

Na vitrine ao lado encontramos um **Alaúde (fazer uma réplica tátil)** - Alaúde é palavra proveniente do árabe al'úd. Conhecido pelos povos do Oriente desde a Antiguidade, foi introduzido na Europa e na Península Ibérica no século IX pelos árabes. Junto com eles chegou também um tipo de música, cantada em versos, que está na base do cancionero produzido em galego-português.

### Palavra destacada- Saudade- Músicas sugeridas

(sugerimos a execução de trechos das músicas no final deste áudio da navegação)

Gostoso Demais (Dominguinhos), A Sua (Marisa M.), Chega de Saudade (V. De Moraes), Gostava Tanto de Você (Tim Maia), Saudade (Otto).

### Saudade:

"Saudade- do latim solitas, -atis (solidão, isolamento). O termo latino primário provavelmente é solus (só, sozinho, abandonado).

## 2. SEGUNDA PARADA

### Palavra destacada- Brasil- Músicas sugeridas

(sugerimos a execução de trechos das músicas no início deste áudio da navegação) Brasil (Cazuza), País Tropical (Jorge Ben Jor), Que país é esse (Legião Urbana), Aquarela do Brasil (Ary Barroso), Coisas de Brasil (Rincón Sapiência).

### Porque Brasil?

Existe uma polêmica em torno do nome do nosso país. O nome dado por Pedro Álvares Cabral teria sido "Ilha de Vera Cruz", modificado em seguida pelo rei de Portugal, Dom Manuel, para "Terra de Santa Cruz". Mas o nome que prevaleceu foi "Brasil" e existem duas versões para justificá-lo: seu significado é "vermelho, cor de brasa", e o "pau brasil" foi um dos primeiros produtos a serem comercializados, tornando o lugar conhecido por este nome. No entanto, há uma segunda versão que fala da relação dos europeus com este nome para designar terras desconhecidas em alguns de seus mapas desde o século XIV. E há ainda uma terceira versão de uma lenda irlandesa que chama um certo lugar mítico, paradisíaco e desconhecido de *Hy-Brasil*.

O relato do escrivão Pero Vaz de Caminha conta que aproximadamente em abril de 1500, depois de um mês navegando sem ver terra, o grupo do fidalgo Pedro Álvares Cabral com seus dez navios e uma tripulação de cerca de mil homens chegaram ao que seria posteriormente nomeado como Brasil. A carta tem ao todo 27 páginas e foi escrita ao longo de muitos dias, sendo finalizada no dia 01 de maio de 1500, como mostra o trecho a seguir:

"LT\_III\_5\_4.10. Trecho 9.

Esta terra de ponta a ponta é tudo praia-palma, muito chã e formosa. Águas são muitas, infundas. E em tal maneira é graciosa que, querendo-a aproveitar, dar-se-á nela tudo, por bem das águas que tem.

Deste Porto Seguro, da vossa Ilha da Vera Cruz, hoje, sexta-feira, primeiro dia de maio de 1500.

*Pero Vaz de Caminha"*



Sugestão de imagem  
em relevo para toque e  
percepção da caligrafia.

Outra curiosidade sobre a carta é que ficou perdida até o século XVIII, quase 300 anos depois, em 1773, foi encontrada, mas divulgada só em 1817.

### 3. TERCEIRA PARADA:

#### Palavra destacada- Mandioca- Músicas sugeridas:

(sugerimos a execução de trechos das músicas no início desse áudio da navegação) A massa (Raimundo Sodré), Farinha (Djavan), Massa da mandioca (Mastruz com leite).

A palavra vem do tupinambá "mandí'óka", mãdi'og, mandi-ó ou mani-oca, que significa "casa de Mani", que é uma deusa Guarani. Dá nome a uma importante raiz que é base alimentar deste e de outros povos da Amazônia. A planta já era parte da alimentação local há mais de 7 mil anos quando os Europeus chegaram aqui no séc XVI.

A língua Tupinambá era predominante no Brasil entre os séculos XVI e XVII. Mesmo depois da chegada dos europeus, o que se falava era uma mistura do Tupinambá com o português que ficou conhecida como língua geral e permaneceu durante boa parte do século XVIII, havia duas versões desta língua: uma paulista e uma amazônica, conhecida como *nheengatu* (que quer dizer "língua boa"). Temos assim uma forte herança do tupinambá até hoje. Palavras como maracanã, açaí e jabuticaba, têm essa origem.

Sugerimos audiodescrição do seguinte monitor:

#### "LT\_III\_6\_9.2. Monitor sem som

Neste monitor, veremos um desfile de uma centena de topônimos (nomes de lugares) do Brasil, de

origem tupinambá. Numa animação gráfica, aparece primeiro a palavra indígena e em seguida seu significado. A palavra indígena deve permanecer na tela depois de aparecer o significado em português."

É importante pensarmos que estes processos de modificação e transformação das línguas não se deu sem muitos embates que ocasionaram a morte de mais de 1000 línguas que eram faladas aqui quando os europeus chegaram. Estima-se que eram 1200, hoje não chegam à 150. Não só as línguas desapareceram, como também povos indígenas, que continuam em luta pela manutenção de sua cultura e de seu território há mais de 500 anos.

Sugerimos transformar a fotografia em imagem com relevo e audiodescrição:

"LT\_III\_6\_10.9. Legenda única: Tuíra, índia kayapó, enfrenta o presidente da Eletronorte, em protesto contra a hidrelétrica de Belo Monte. Altamira, 1989."

### 4. QUARTA PARADA

#### Palavra destacada-Samba- Músicas sugeridas-

(sugerimos a execução de trechos das músicas no final desse áudio da navegação)

Eu sou o samba (Zé Ketil), O mistério do Samba (Mundo Livre S/A), Samba pros poetas (Diogo Nogueira), Não deixe o samba morrer (Alcione).

No séc. XVI o açúcar de cana se tornou um produto altamente rentável para o comércio e os colonizadores decidiram iniciar seu cultivo no Brasil, mas não conseguiram escravizar os índios e começaram a trazer negros escravizados da África. Este tráfico permaneceu por mais de trezentos anos, trouxe mais de quatro milhões de africanos e concentrou-se na região centro-ocidental do continente, onde estão hoje Congo e Angola. Estes povos falavam, em sua maioria, línguas de origem banto como quicongo, quimbundo e umbundo, que têm ainda uma presença marcante na língua portuguesa. Os povos bantos ocupam toda a parte do continente africano que está abaixo da linha do equador. O continente representa um quarto do total de terras emersas do nosso planeta.

Sugerimos um mapa do continente em relevo com as divisões dos países e grupos linguísticos.

Para sobreviver e manter costumes os africanos trazidos para o Brasil se apoiavam na religião e nas fugas. Os grupos de escravos que fugiam deram origem ao que ficou conhecido inicialmente como "mocambo" e posteriormente como "quilombo", que eram comunidades de escravos fugidos que se fortaleciam como grupo e acolhiam outros na mesma situação. O maior quilombo da América portuguesa foi o Quilombo de Palmares que ficava na região onde hoje é o estado de Alagoas. Este existiu por quase um século e teve como líder o famoso Zumbi. Chegou a ter mais de 20 mil pessoas entre escravos negros e índios.

## Palavra destacada-Samba

Há uma polêmica sobre a origem da palavra Samba: alguns etimologistas apontam sua origem nas línguas bantas como derivada do quimbundo e significa um tipo de dança, para a especialista em línguas africanas Yeda Pessoa de Castro é mais plausível a possibilidade de que "samba" venha do verbo (ku)samba, que significa "rezar" e existe tanto em quicongo quanto em quimbundo.

## 5. QUINTA PARADA

**Palavra destacada -lemanjá-** (sugerimos a execução de trechos das músicas no início deste áudio da navegação) Lenda das sereias (Marisa M.), lemanjá Rainha do mar ( Maria Betânia), O mar serenou (Clara Nunes), Dia 2 de fevereiro (Dorival Caymmi).

O começo do séc. XIX marca a inclusão de uma nova rota do tráfico de escravos negros para o Brasil, vinda do Golfo do Benim e trazendo a etnia lorubá, diferente das etnias Banto que costumavam vir pelas demais rotas. Com esta mudança, o Brasil passou a ter influência de novos dialetos e da religião dos Orixás, deuses cultuados pelos lorubás. Este grupo vem da região ocidental da África, mas especificamente Nigéria e também são chamados de Nagôs. Foi a partir de sua chegada que surgiram cultos de candomblé jeje-nagô na Bahia, que são os mais praticados no Brasil. O tráfico de negros escravizados foi proibido em 1850, mas a abolição da escravidão só aconteceu 38 anos depois em 1888.

"A religião dos orixás está ligada à noção de família. A família numerosa, originária de um mesmo antepassado, que engloba os vivos e os mortos. O orixá seria, em princípio, um ancestral

divinizado, que, em vida, estabelecera vínculos que lhe garantiam um controle sobre certas forças da natureza, como o trovão, o vento, as águas doces ou salgadas." Pierre Verger



Sugerimos uma réplica 3D da escultura ao lado para toque

Esta escultura é uma das variações do machado de Xangô, orixá da justiça, dos trovões e do fogo. Há vários formatos para o seu machado, este representa um deles.

A luta pela abolição da escravidão se intensificou depois que o tráfico foi proibido e mais fortemente na década de 1880. As ações abolicionistas iam desde trazer uma camélia branca presa no paletó, ou plantada em casa, até publicação de artigos, panfletos e manifestações nas ruas. O Brasil foi um dos últimos países a abolir a escravidão no mundo.

Sugerimos a escolha de duas ou três imagens dos desenhos abaixo para serem feitos em relevo com audiodescrição: **LT\_III\_10\_8.3.**





### 6. SEXTA PARADA

#### Palavra destacada – Sertão

No começo do século XX podemos dizer que já tínhamos um outro país, muito diferente daquele que existiu até meados do século anterior. As mudanças foram contundentes e muito rápidas. Uma forte urbanização se estabeleceu desde o final do século XIX, multiplicando a população nas cidades e fazendo surgir novas maneiras de socialização e cultura. Fábricas, automóveis, bondes transformavam o modo de viver nas cidades, e com a língua não foi diferente. Muitos imigrantes começaram a chegar para substituir a mão-de-obra escrava, o que também trouxe novas palavras e expressões.

Sugerimos a confecção de uma réplica em relevo e com textura para diferenciação de cores, do quadro abaixo:



Junto com todas as transformações o surgimento e a consolidação do rádio como principal formato de comunicação de massa é um ponto muito importante na trajetória da língua portuguesa no Brasil. Na sua primeira década a programação das emissoras de rádio se limitava à música clássica, ópera e textos



Sugerimos réplica 3D com texturização, do objeto abaixo:

eruditos, mas a partir de 1932, quando a propaganda teve autorização para ser veiculada, vieram as radionovelas, transmissões esportivas, programas de variedades, de humor e a música popular, o rádio se afirmou num lugar de destaque da comunicação.

**Palavra destacada – Sertão** (sugerimos a execução de trechos das músicas no início desse áudio da navegação) Luar do Sertão (Luiz Gonzaga), Noites do sertão (Milton Nascimento). Abc do Sertão (Luiz Gonzaga/Fagner), O sertão te espera ( Dominginhos).

É mais uma palavra que tem origem obscura, alguns autores defendem que vem do latim sertanu- “do bosque”, de sertu- “bosque”, outros que viria da palavra “desertão”.

Mas o significado está sempre relacionado aos locais afastados do litoral, dos centros urbanos, cobertos de mato ou muito áridos. Muito se diz sobre o sertão nordesdino, mas também há sertão em Minas Gerais. O sertão aparece bastante na literatura e na música do Brasil, como no caso da célebre obra de João Guimarães Rosa: “Grande Sertão: veredas”, e nas músicas do Pernambucano Luis Gonzaga.

## ANEXO 4

---

### Pré Roteiro para Navegação de Professores e Educadores

[voltar para o índice](#)

## EIXO 1: IDENTIDADE

“a identidade é aquilo que faz passar a singularidade de diferentes maneiras de existir por um só e mesmo quadro de referência identificável.”

“a identidade é formada na interação entre o “eu” e a sociedade”

“A identidade é simplesmente aquilo que se é: “sou brasileiro”, “sou negro”, “sou heterossexual”, “sou jovem”, “sou homem””

“O que somos a cada minuto se constrói e se reconstrói”

Estas são algumas possibilidades de definição e discussão desse conceito tão importante que é a identidade. As afirmações são do sociólogo jamaicano Stuart Hall, no seu livro “A identidade cultural na pós-modernidade”.

O dicionário etimológico vai trazer o seguinte:

**Identidade** - “Ela vem do Latim IDENTITAS, “a mesma coisa”, de IDEM, “o mesmo”, numa alteração da expressão IDEM ET IDEM, um intensificativo para IDEM.”

Achamos muito interessante começarmos a nossa visita pensando neste conceito e durante todo percurso vamos localizar seus encontros com a construção da nossa língua.

Língua é identidade? Vamos pensar juntos?

### Primeira Parada- Sons das línguas do mundo:

Na instalação “Sons das línguas do mundo” podemos ouvir 30 vezes a mesma informação falada por línguas completamente diferentes entre si. O que caracteriza cada uma delas é a sua identidade. São sonoridades, entonações, jeitos diferentes de se fazer presentes e de se comunicar.

**Sugestão de atividade 1:** Indicação faixa etária: fundamental I, fundamental II e Ensino Médio.

**Desenvolvimento:** Separe a turma em

grupos de 3 a 5 participantes. Cada grupo deve escolher até 3 tótems para escutar. Depois que todos ouvirem, se encontram para compartilhar a experiência seguindo um roteiro mínimo com as seguintes perguntas: Já ouviu alguma destas línguas antes? Você conseguiria perceber de onde vem a pessoa só pelo som da sua fala? Você acha que estas línguas têm alguma relação com o português?

A atividade pode começar no espaço expositivo e ser concluída em outro espaço.

### Segunda Parada- Troncos Linguísticos

Aqui vamos entender um pouco melhor de onde vem a nossa língua. Onde começa e as transformações e misturas que vão acontecendo no caminho. Esse gráfico na parede nos mostra as várias ramificações e encontros que ocorrem entre muitas línguas e como elas se influenciam é interessante pensar que línguas com sons muito diferentes podem ter a mesma origem e aqui podemos pensar mais uma vez em identidade como construção. O que faz várias línguas surgirem de uma mesma raiz e se modificarem ao longo do tempo e dos espaços por onde circulam são os usos que vai encontrando.

**Sugestão de atividade 2:** Indicação faixa etária: Fundamental II e Ensino Médio.

**Desenvolvimento:** Na escola, ou espaço de encontro dos estudantes, separe a sua turma em grupos de 3 a 5 participantes. Por sorteio distribua as seguintes perguntas entre os grupos: O português que os portugueses falam é igual ao que é falado no Brasil? Você fala da mesma maneira em todos os ambientes que frequenta? Você fala da mesma maneira que escreve? Crianças, adolescentes, adultos e idosos falam da mesma maneira? Rappers, professores, ativistas, políticos, líderes espirituais, de um mesmo país, falam a mesma língua? Cada grupo terá entre 7 e 10 min para responder a sua pergunta. Depois, em roda, as respostas podem ser compartilhadas e podem ser exploradas questões como o que as diferencia, o que as aproxima, e porque língua também é identidade.

## Terceira Parada- Influências da língua- palavras cruzadas

Continuando nossa conversa vamos conhecer algumas das influências mais próximas da nossa língua. De que maneira o português é influenciado por outras línguas e também como as influencia. Nos usos e significados, na pronúncia, na cultura. Para nos aprofundarmos um pouco vamos fazer 4 paradas nesta instalação, são elas: "Línguas Africanas I", "Inglês e Francês", "Língua dos Imigrantes" e "O Português em outras línguas". E retomando o tema eixo desse percurso podemos pensar aqui: Cada língua tem uma identidade própria? É possível existir uma língua sem influência de outras?

## Quarta Parada- Nós da Língua

"Não há uma língua portuguesa, mas há línguas em português. A língua portuguesa é um corpo espalhado pelo mundo." Diz o escritor português José Saramago. Aqui nessa instalação vamos ver como o português é falado em 12 lugares, todos eles fora do Brasil. Países africanos, indianos e até chineses falam a nossa língua, será? Ou será que a nossa só se fala no Brasil? Vamos ver, ouvir e perceber semelhanças e diferenças. Podemos dizer que o português assume uma nova identidade em cada país ou em cada cultura onde é falado?

## Quinta Parada- Falares

Para finalizar o nosso roteiro vamos passear por essa instalação parando para ouvir algumas destas pessoas. Todas são brasileiras e falam a nossa língua, mas a maneira e os assuntos que trazem representam muitos falares diferentes, que se encontram e se complementam, entre eles e conosco. Cada um de nós tem características específicas, uma identidade, e a possibilidade de compartilhar e nos transformar no encontro com outras é o que possibilita o aparecimento de uma identidade da língua, do grupo, da cidade, do país.

## Sugestão de atividade 3: Indicação faixa etária:

Fundamental II e Ensino Médio.

**Desenvolvimento:** Para aprofundarmos um pouco a nossa discussão sobre identidade, propomos que os estudantes busquem no seu cotidiano indicativos sobre quem eles são. A partir da família, da rua, do bairro, da escola, das músicas, programas de tv, entre outros. A ideia é que tragam, para compartilhar

com os demais, um desenho, colagem ou outro formato que represente os muitos elementos que os constituem e os lugares dos quais participam e são influenciadores e influenciados. Podem sentar em roda, apresentar e discutir.

## Para saber mais: Estação da Luz

O prédio da Estação da Luz foi aberto ao público em março de 1901, se chamava São Paulo Railway Station. Todas as suas estruturas foram trazidas da Inglaterra e a obra de sua construção durou 6 anos. O projeto é de um arquiteto britânico chamado Charles Henry Driver. A estação já funcionava desde 1867, e era um importante ponto de trânsito e comércio entre as fazendas de café e o Porto de Santos. Durante a construção os trens continuaram circulando. A linha férrea ia de Santos à Jundiaí.

Em 1946 o prédio, que até então tinha dois andares, sofreu um incêndio e precisou de 5 anos em obras para ser reconstruído. Nesse período o prédio foi ampliado e ganhou mais um andar. A obra foi custeada pelo poder público. Em 2006 foi inaugurado o Museu da Língua Portuguesa, e em 2015 o edifício sofreu um novo incêndio de grandes proporções que atingiu todos os seus andares. Um fato curioso é que, em ambas as situações, a parte do prédio que começa na torre do relógio não foi atingida. A suspeita é de que a torre funciona como uma chaminé dissipando o calor e contendo o fogo.

## EIXO 2: PODER

**Poder:** Do Latim- POTERE, antigamente POSSE, "ser capaz de". raiz indo europeia- poti- senhor, poderoso. Ter a faculdade ou a possibilidade de, possuir força física ou moral; ter influência.

Língua é Poder? Já pensou nisso?

A palavra, escrita ou falada é bastante importante na construção da história humana, notadamente no ocidente. Fazemos um corte temporal quando a escrita aparece pela primeira vez e nos baseamos em vestígios imagéticos e escritos para construir uma narrativa que tenha e dê sentido a quem somos e de onde viemos, por exemplo. Quando alguém fala para muitas outras pessoas e todas a ouvem em silêncio, podemos dizer que há uma relação de poder entre elas? Vamos pensar



sobre a relação entre língua e poder durante esse percurso.

## Primeira Parada- Troncos Linguísticos

Aqui vamos entender um pouco melhor de onde vem a nossa língua. Onde começa e as transformações e misturas que vão acontecendo no caminho. Esse gráfico na parede nos mostra as várias ramificações e encontros que ocorrem entre muitas línguas e como elas se influenciam. O que faz várias línguas surgirem de uma mesma raiz e se modificarem ao longo do tempo e dos espaços por onde circulam são os usos que vai encontrando. Quem será que escolhe como usar? Porque algumas línguas morrem e outras prevalecem? São alguns dos questionamentos que podemos fazer a partir desta instalação.

## Segunda Parada- Influências da língua- palavras cruzadas

Continuando nossa conversa vamos conhecer algumas das influências mais próximas da nossa língua. De que maneira o português é influenciado por outras línguas e também como as influencia. Nos usos e significados, na pronúncia, na cultura. Para nos aprofundarmos um pouco vamos fazer 4 paradas nesta instalação, são elas: "Línguas Indígenas I- Tupinambá", "Línguas Indígenas II- Língua indígena hoje", "Inglês e Francês" e "Língua dos Imigrantes". E retomando o tema eixo desse percurso podemos pensar aqui: Porque chamamos os primeiros habitantes do Brasil de Índios? Quantas pessoas conhecemos que falam línguas indígenas? Quantas haviam em 1500 e quantas ainda são faladas hoje?

**Sugestão de atividade 1:** Indicação faixa etária: fundamental I, fundamental II e Ensino Médio.

**Desenvolvimento:** Separe a turma em grupos de 3 a 5 participantes. Cada grupo deve escolher uma das paradas e separar pelo menos 3 palavras que já conheciam e falavam. Depois se encontram para compartilhar a experiência seguindo um roteiro mínimo com as seguintes perguntas: Já viu alguém falando estas línguas antes? Você conseguiria perceber de onde vem a pessoa só pelo língua que ela fala? Quando é a língua que mais escuta e utiliza, além da sua? Porque?

## Terceira Parada- Linha do Tempo

Aqui nesta instalação vamos parar em alguns pontos específicos para continuar com nossa discussão. São eles: 3-Minha pátria é minha língua, 7-Vozes da África, 8- O Português se impõe e 14-A língua de todos. A partir dos conteúdos destes pontos podemos pensar em alguns questionamentos: Porque o português é a língua que prevaleceu em nosso país? Os africanos escravizados que eram trazidos ao Brasil podiam falar a sua língua? É possível que uma língua seja dominante sobre outra? Uma língua pode prevalecer sem que haja nenhum conflito?

## Quarta Parada - Falares

Vamos passear por esta instalação parando para ouvir algumas destas pessoas. Todas são brasileiras e falam a nossa língua, mas a maneira e os assuntos que trazem representam muitos falares diferentes, que se encontram e se complementam, entre eles e conosco. Cada um de nós tem características específicas e a possibilidade de compartilhar e nos transformar no encontro com outras é o que mantém uma língua viva, se reconfigurando, ganhando novas palavras, perdendo outras. Alguns questionamentos que podem ser discutidos a partir dessa instalação: Em qual destas falas você se sente representado? É possível dizer que te influenciam? Influenciar é ter poder?

## Para saber mais: Estação da Luz

O prédio da Estação da Luz foi aberto ao público em março de 1901, se chamava São Paulo Railway Station. Todas as suas estruturas foram trazidas da Inglaterra e a obra de sua construção durou 6 anos. O projeto é de um arquiteto britânico chamado Charles Henry Driver. A estação já funcionava desde 1867, e era um importante ponto de trânsito e comércio entre as fazendas de café e o Porto de Santos. Durante a construção os trens continuaram circulando. A linha férrea ia de Santos à Jundiá.

Em 1946 o prédio, que até então tinha dois andares, sofreu um incêndio e precisou de 5 anos em obras para ser reconstruído. Nesse período o prédio foi ampliado e ganhou mais um andar. A obra foi custeada pelo poder público. Em 2006 foi inaugurado o Museu da Língua Portuguesa, e em 2015 o edifício sofreu um novo incêndio de grandes proporções que atingiu todos os seus andares. Um fato curioso é que, em ambas as situações, a parte do prédio que começa na torre do relógio não foi atingida. A suspeita é de que a torre funciona como uma chaminé dissipando o calor e contendo o fogo.

## EIXO 3

**Comunicação:** vem do Latim *communicatio*, "ato de repartir, de distribuir", literalmente "tornar comum a todos", de *communis*, "público, geral, compartilhado por vários", provavelmente no início significando "ato de repartir deveres em conjunto", relacionada a *MUNUS*, "tarefa, dever, ofício".

### Primeira Parada- Sons das línguas do mundo:

Na instalação "Sons das línguas do mundo" podemos ouvir 30 vezes a mesma informação falada por línguas completamente diferentes entre si. Cada uma tem características e entonações específicas, mas todas estão comunicando a mesma informação. O que faz a comunicação acontecer? Será que só as palavras conseguem? É possível falar e não se comunicar? E se comunicar sem falar ou escrever?

**Sugestão de atividade 1:** Indicação faixa etária: fundamental I, fundamental II e Ensino Médio.

**Desenvolvimento:** O educador pode escolher frases ao longo da exposição e depois, ainda no espaço do museu, ou na escola, sortear entre grupos de estudantes algumas delas. Cada grupo terá que "comunicar" para toda a turma aquela informação sem usar palavras escritas ou faladas. A ideia é pensar no quanto condicionamos a nossa comunicação cotidiana ao uso de palavras, mesmo em grupos de deficientes auditivos e surdos. É importante sugerir formas de comunicação que ultrapassem a mímica, por exemplo. Pode-se usar o corpo, o espaço, algum ruído, e assim por diante.

### Segunda Parada- Rua da Língua

Aqui nós vamos ver uma das maiores instalações da exposição e observar várias maneiras de nos comunicar. Vamos ver imagens e ouvir sons de danças, músicas, comidas e conversas. Assim como acontece quando estamos na rua de uma grande cidade, passando por um centro urbano, ou em algum percurso que costumamos fazer. No metrô, no ônibus, de carro, ou andando a pé, nos deparamos com grande volume de imagens. As palavras também são imagens, não é verdade? Mas será que nesse emaranhado de propagandas, conversas, apresentações musicais, comércio de ambulantes, existe uma comunicação,

compartilhamento de informação? Vamos pensar sobre isso ao longo de todo o trajeto da grande tela e discutimos no final.

### Terceira Parada- Nós da Língua

"Não há uma língua portuguesa, mas há línguas em português. A língua portuguesa é um corpo espalhado pelo mundo."

Diz o escritor português José Saramago. Aqui nessa instalação vamos ver como o português é falado em 12 lugares, todos eles fora do Brasil. Países africanos, indianos e até chineses falam a nossa língua, será? Ou será que a nossa só se fala no Brasil? Vamos ver, ouvir e perceber semelhanças e diferenças. Podemos dizer que o português assume uma nova forma de se comunicar em cada país ou em cada cultura onde é falado? Se falarmos com alguém de um destes países será que nos comunicaremos bem? Será que as palavras são as mesmas para os mesmos sentidos?

### Quarta Parada - Falares

Vamos passear por esta instalação parando para ouvir algumas destas pessoas. Todas são brasileiras e falam a nossa língua, mas a maneira e os assuntos que trazem representam muitos falares diferentes, que se encontram e se complementam, entre eles e conosco. Cada um de nós tem características específicas e a possibilidade de compartilhar e nos transformar no encontro com outras é o que mantém uma língua viva, se reconfigurando, ganhando novas palavras, perdendo outras. Alguns questionamentos que podem ser discutidos a partir dessa instalação: A palavra é a maneira mais eficaz de se comunicar? Cada cultura se comunica de uma forma, mesmo que use palavras idênticas?

### Para saber mais: Estação da Luz

O prédio da Estação da Luz foi aberto ao público em março de 1901, se chamava São Paulo Railway Station. Todas as suas estruturas foram trazidas da Inglaterra e a obra de sua construção durou 6 anos. O projeto é de um arquiteto britânico chamado Charles Henry Driver. A estação já funcionava desde 1867, e era um importante ponto de trânsito e comércio entre as fazendas de café e o Porto de Santos. Durante a construção os trens continuaram circulando. A linha férrea ia de Santos à Jundiá.

Em 1946 o prédio, que até então tinha dois andares, sofreu um incêndio e precisou de 5 anos em obras para ser reconstruído. Nesse período o prédio foi ampliado e ganhou mais um andar. A obra foi custeada pelo pod-

er público. Em 2006 foi inaugurado o Museu da Língua Portuguesa, e em 2015 o edifício sofreu um novo incêndio de grandes proporções que atingiu todos os seus andares. Um fato curioso é que, em ambas as situações, a parte do prédio que começa na torre do relógio não foi atingida. A suspeita é de que a torre funciona como uma chaminé dissipando o calor e contendo o fogo.

## ANEXO 5

---

**Seleção de Imagens para  
Relevo Tátil ou Objeto  
Tridimensional – Linha do Tempo**

[voltar para o índice](#)

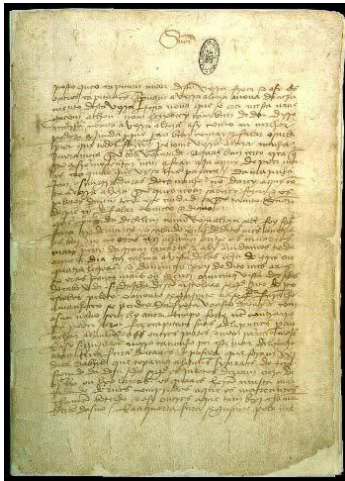
Imagem



Formato

Sugerimos uma réplica 3D  
para toque

Dimensões



Sugerimos prancha com  
relevo para percepção da  
caligrafia



Sugerimos uma réplica  
3D para toque Sugerimos  
prancha com relevo para  
percepção da imagem



Sugerimos uma réplica 3D  
para toque

**Imagem**



**Formato**

Sugerimos a confecção de uma prancha em relevo

**Dimensões**



Sugerimos a confecção de uma prancha em relevo e com textura para diferenciação de cores



Sugerimos uma réplica 3D para toque

**MAPA DA AFRICA**

Sugerimos um mapa do continente em relevo com as divisões dos países e grupos