



MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA

Fabiana B. Sousa Santana (fabiana.santana@wlasan.edu.br)

Marcia C. de A. Galvão (marcia.galvao@wlasan.edu.br)

Mariana Girotti de Souza (mariana.souza@wlasan.edu.br)

Priscila Brito Vieira (priscila.vieira@wlasan.edu.br)

INTRODUÇÃO

O objetivo principal deste artigo, é fazer com que as pessoas participem mutuamente de forma que o usuário exerça influência sobre o conteúdo de forma prática ou comunicativa.

Apresentar os conteúdos do museu com deslumbre, encanto e magnetismo, de forma que seja irresistível demonstrar como o funcionamento acontece interagindo com os participantes.

Patrimônio imaterial que leva os visitantes a aprenderem de forma lúdica com uso da tecnologia, fazendo os participantes a se envolverem em descobrir a história da língua, realizando jogos interativos e dinâmicos.

Em pesquisa do Doutor em Linguística José Simão da Silva, observamos a teoria da inovação do Museu da Língua Portuguesa:

O museu se inscreve na longa tradição ocidental de estudos lingüísticos que tem a palavra como unidade discernível e divisível de análise. Tradição que remonta aos estudos mais antigos sobre as partes do discurso, depreendidas por meio da segmentação linear das frases, e chega à Lingüística dos séculos XX e XXI, ganhando novas configurações (SOBRINHO, 2011, p. 31-32).

O MUSEU

Primeiro do mundo totalmente dedicado a um idioma, trouxe ao país um novo conceito, museográfico que alia tecnologia e educação com a narrativa audiovisual e ambientes, imersivos de forma que as pessoas passam a conhecer novos pontos de vista ou perspectiva.

Em base da pesquisa *Museu da Língua Portuguesa: fases e indícios de*



singularidades nas atividades do Núcleo educativo relata que,

o museu em questão é um ambiente que difere tanto da escola tanto de outros museus pois, esse foi o primeiro museu do mundo a propor uma expografia interativa para a apresentação de uma língua, valorizando os imbricamentos entre aspectos verbais e não verbais (BRAGA, 2019, p. 13).

IDEALIZAÇÃO

O Museu da Língua Portuguesa começou a ser pensado e iniciado em 2002 quando começou a restauração do prédio da grande estação da Luz em SP, que foi concluído em 2006.

Recebeu grande ajuda da Lei de Incentivo à Cultura e São Paulo o local onde o museu se instalou tem o fator simbólico sendo a cidade de maior número de falantes do Português no mundo. Na construção foi contado com a colaboração de diversos profissionais como sociólogos, museólogos, especialistas em língua portuguesa e artistas.

INAUGURAÇÃO

O Museu foi oficialmente inaugurado no dia 20 de março de 2006, uma segunda-feira com grandes nomes da cultura brasileira e Gilberto Gil que era ministro da Cultura.

INCÊNDIO

Após vários anos do Museu em perfeito funcionamento, no dia 21 de dezembro de 2015 um grande incêndio atingiu o prédio do Museu. Várias viaturas do corpo de bombeiros foram acionadas e mobilizadas na cidade de São Paulo.

O incêndio foi por conta de um curto-circuito que começou no primeiro andar do prédio onde aconteceria a exposição "*O tempo e eu*" do historiador Câmara Cascudo.

RECUPERAÇÃO



Após 1 mês do incêndio, houve um acordo entre o governo de SP, a Secretaria da Cultura e a Fundação Roberto Marinho para conseguir executar a reforma do Museu.

Em 12 de dezembro de 2016 foi anunciada a “*Aliança Solidária*” onde o museu ia voltar a receber visitantes no 1º semestre de 2019. A Obra teve um custo total de 65 milhões de reais.

No dia 21 de dezembro de 2016 iniciou-se a reforma do Museu, restaurando primeiro a face leste do prédio. Com o término das obras e da reforma, a data de reabertura do Museu foi marcada para 27 de junho de 2020.

ESTRUTURA

A instituição conta com uma área de 4.333,62 m² criação do arquiteto brasileiro Rafic Farah e está distribuída em três andares. Os elevadores de acesso ao Museu são espaços expositivos, pois permitem uma visão total da escultura “*Árvore da Língua*”, de 16 metros de altura, sendo que a escultura tem três andares de altura em que nas folhas surgem contornos de objetos e as raízes são formadas por palavras que deram origem ao português. Além disso, no interior dos elevadores, os visitantes podem ouvir uma espécie de mantra, composto por Arnaldo Antunes, que repete as palavras “língua” e “palavra” em vários idiomas. A árvore pode ser visualizada quando o visitante usa o elevador de acesso aos outros andares com paredes transparentes.

Em quase 10 anos de atividade, foi recebido mais de 3.931.040 visitantes, que se encantaram e aprenderam facilmente sobre a língua portuguesa, suas origens e conhecendo alguns países em que se falam o português

INSTALAÇÕES

As instalações do Museu, na maior parte são itinerantes e demonstradas por utilização de meios de comunicação digital. Elas fazem com que o espectador seja conduzido de forma fácil e interativa a entender e participar do que está sendo retratado, também são revolucionárias tanto com o uso da tecnologia quanto a maneira de



demonstrar a evolução da Língua portuguesa.

No *site* do Museu relata-se a quantidade de instalações que foram realizadas.

De 2006 a 2015, foram mais de 30 exposições temporárias, além de cursos, palestras, debates e apresentações artísticas. Entre os homenageados com exposições, escritores como Clarice Lispector, Machado de Assis, Cora Coralina, Fernando Pessoa, Oswald de Andrade, Jorge Amado, Rubem Braga, Guimarães Rosa, Agustina Bessa-Luís e Gilberto Freyre, além do cantor e compositor Cazuza.

A instituição também possui um auditório que transmite em tela um pequeno filme contando a origem da linguagem humana e dos idiomas do mundo, e sobre o dialeto português. Na estrutura também o visitante pode apreciar um grande painel, sendo uma tela de 106 metros, com projeções e imagens e trabalho sonoro mostrando a expressão portuguesa na rotina dos brasileiros.

Uma exposição permanente que está localizada no museu é uma linha do tempo com 33 metros contando desde a inexistência até a aparição da língua portuguesa, ela é dividida em três paralelas: (indígena, portuguesas e africanas).

Também existe uma sala de exposições temporárias que homenageiam a história da fala portuguesa.

A conquista de fazer os participantes aprenderem brincando, como a galeria chamada “Palavras cruzadas”, que contém oito totens chamados de lanternas, que são eficientes em mostrar as ações das línguas e dos povos que auxiliaram a existência do português do Brasil.

As acomodações acolhem indivíduos de várias faixas etárias despertando a curiosidade e entretendo o espectador, fazendo também conhecer a origem e significado de várias palavras com uma das atrações mais visitadas, sendo ela o Beco das Palavras.

Uma fácil instalação do museu se encontra no seu site, onde as pessoas contam com uma biblioteca digital com um grande acervo de muitos livros sobre a língua portuguesa, em que o visitante pode baixar no celular ou computador em arquivo pdf, assim aprende sem sair de casa.

O PORQUÊ DE ENSINAR SOBRE O MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA



No âmbito museológico, é comum vermos monumentos históricos que nos ensinam sobre a memória de algo. A base de ensinar sobre o museu da Língua Portuguesa, faz com que as crianças tenham percepção da importância da história da nossa língua, conhecendo e aprendendo de maneira lúdica. Em base na pesquisa de Maria Genoveva Moreira Oliveira no Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola do ano de 2010 na página 197, relata,

a educação em museus faz-se a partir de concepções de ensino e de aprendizagem, visões sobre a visão do visitante em relação ao museu, estratégias educativas nas salas e as diversas narrativas do museu. A educação em museus manifesta-se através de várias explanações e discursos que acentuam a política do museu, mas também a sua missão e a sua identidade.

Na Base Nacional Comum Curricular escolhemos a terceira competência, que relata demonstrar as declarações artísticas e culturais, sendo de extrema importância o conhecimento cultural desde o 1º ano do Ensino Fundamental. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural (BNCC).

OBJETIVO GERAL

O museu da Língua Portuguesa é um exemplo que a tecnologia veio para fazer a diferença turística, se utilizando da atratividade e interação com seus visitantes, fazendo a experiência diferenciada na integração do conteúdo cultural apresentado. Também por ser um projeto inovador, que possibilita ao visitante interagir com o conteúdo apresentado a ele.

Ficou comprovado que a tecnologia tem papel fundamental pois consegue em certos aspectos, materializar um bem cultural imaterial, na interatividade o visitante pode identificar com mais clareza os aspectos de formas e sons, quais a linguagem é reproduzido e interpretá-las das mais abundantes é inúmeras formas, ou seja a interatividade constitui facilmente a compreensão que o artista transmite.

A interação que as crianças têm desde os primeiros anos de vida com um acervo museológico atrativo faz com que se interessem e se habituem por esse contexto, criando

o contato fácil com um acervo museológico e o conhecimento com a história da língua do país em que vivem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Explicar a importância mundial do Museu da Língua Portuguesa ser o primeiro do mundo a ter um acervo sobre sua língua.
- ✓ Pesquisar a origem das palavras e incentivar desde os primeiros anos de educação, fazendo com que o aluno se habitue no âmbito museológico.
- ✓ Identificar e realizar de maneira lúdica, atividades que estimulem desde o 1º ano do Ensino Fundamental a apreciarem os museus.

1º ano do Ensino Fundamental I ATIVIDADE PEDAGÓGICA ORIENTADA

Professor:

Data:

|  | Atividade ÚNICA |
|---|--|
| Disciplina | Português |
| Competências | Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BNCC). |
| Habilidades | Leitura e interpretação https://arqueologiaupf.files.wordpress.com/2016/08/uma-aventura-arqueolc3b3gica-no-museu.pdf |
| Conteúdos postados | Informação e histórico do museu. |
| Tarefas e instrumentos avaliativos solicitados | A leitura será feita através do verbal e do não-verbal (imagens), já que o texto contempla os dois. Isso contribui para que os alunos que ainda não terminaram o processo de alfabetização também entendam a narrativa. No final do livreto exerceram atividades do que aprenderam. |
| Duração | 90 minutos |
| Referências | https://arqueologiaupf.files.wordpress.com/2016/08/uma-aventura-arqueolc3b3gica-no-museu.pdf |

1º ano do Ensino Fundamental I ATIVIDADE PEDAGÓGICA ORIENTADA

Professor:

Data:

| | |
|---|---|
|  | Atividade ÚNICA |
| Disciplina | Artes |
| Competências | Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural (BNCC). |
| Habilidades | Usar materiais naturais na composição de projetos artísticos, estimulando a criatividade e a exploração de diferentes texturas. |
| Conteúdos postados | Informação e histórico do museu. |
| Tarefas e instrumentos avaliativos solicitados | Propor para as crianças colherem ao entorno da escola materiais naturais que encontrem como folhas, sementes, galhos, pedras e ao levarem para a sala de aula primeiro observaram os materiais, e depois o desenharam em uma folha para que percebam as texturas, comprimentos, peso, cor, formato, e pintaram com tinta guache o que desenharam. |
| Duração | 90 minutos |
| Referências | https://www.youtube.com/watch?v=nHktKu qU8 |

1º ano do Ensino Fundamental I
ATIVIDADE PEDAGÓGICA ORIENTADA

Professor:

Data:

| | |
|---|--|
|  | Atividade ÚNICA |
| Disciplina | Matemática |
| Competências | Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BNCC). |
| Habilidades | Conhecer as formas geométricas e dos número, pois recortaram as figuras e colocarem em ordem numérica para desenvolverem o uso da sequência numeral. |
| Conteúdos postados | Informação e história sobre o museu. |
| Tarefas e instrumentos avaliativos solicitados | Explicar sobre a imagem e o que as crianças devem fazer, achar algumas dessas formas geométricas nesta imagem. Sondar os conhecimentos prévios da crianças. |

| | |
|---------------------|---|
| | |
| Disciplina | 90 minutos |
| Competências | http://museudalinguaportuguesa.org.br/o-museu/ |

1º ano do Ensino Fundamental I
ATIVIDADE PEDAGÓGICA ORIENTADA

Professor:

Data:

| | |
|---|---|
| | Atividade ÚNICA |
| Disciplina | Ciências |
| Competências | Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas (BNCC). |
| Habilidades | Como fazer: Primeiro perguntar o que sentiram ao estudarmos sobre o museu. Depois explicar sobre as emoções. Entregar atividade com desenhos de diferentes emoções e logo após pedir para desenharem qual sentimento sentiu ao aprender sobre o museu. Uso da lógica e percepção de vida. |
| Conteúdos postados | Informação e histórico do museu. |
| Tarefas e instrumentos avaliativos solicitados | Folha sulfite, lápis de cor e canetinha |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|---|------------------------|--|---|----------------------|---|----------------------|---|-------------------------|---|-------------------------|---|-----------------------|--|
| | <p style="text-align: center;">QUANTA SURPRESA!</p> <p>• OBSERVE AS CRIANÇAS E, DE ACORDO COM A LEGENDA, MARQUE:</p> <table border="0"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td>EM QUEM ESTÁ CHORANDO.</td> <td rowspan="5" style="text-align: center; vertical-align: middle;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○</td> <td>EM QUEM ESTÁ TRISTE.</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">△</td> <td>EM QUEM ESTÁ ALEGRE.</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">×</td> <td>EM QUEM ESTÁ ASSUSTADO.</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">□</td> <td>EM QUEM ESTÁ PENSATIVO.</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">☆</td> <td>EM QUEM ESTÁ NERVOSO.</td> <td></td> </tr> </table> | + | EM QUEM ESTÁ CHORANDO. | | ○ | EM QUEM ESTÁ TRISTE. | △ | EM QUEM ESTÁ ALEGRE. | × | EM QUEM ESTÁ ASSUSTADO. | □ | EM QUEM ESTÁ PENSATIVO. | ☆ | EM QUEM ESTÁ NERVOSO. | |
| + | EM QUEM ESTÁ CHORANDO. | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | EM QUEM ESTÁ TRISTE. | | | | | | | | | | | | | | |
| △ | EM QUEM ESTÁ ALEGRE. | | | | | | | | | | | | | | |
| × | EM QUEM ESTÁ ASSUSTADO. | | | | | | | | | | | | | | |
| □ | EM QUEM ESTÁ PENSATIVO. | | | | | | | | | | | | | | |
| ☆ | EM QUEM ESTÁ NERVOSO. | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Duração</p> | <p>45 minutos</p> | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Referências</p> | <p>https://atividadesparajardim1.blogspot.com/2018/09/educacao-infantil-e-mocoos.html http://museudalinguaportuguesa.org.br/o-museu/</p> | | | | | | | | | | | | | | |

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Museu da Língua Portuguesa é um exemplo de que a tecnologia veio para fazer a diferença turística, se utilizando da atratividade e interação com seus visitantes, fazendo a experiência diferenciada na integração do conteúdo cultural apresentado. Também por ser um projeto inovador, que possibilita ao visitante interagir com o conteúdo apresentado a ele.

Ficou comprovado que a tecnologia tem papel fundamental pois consegue em certos aspectos, materializar um bem cultural imaterial, na interatividade o visitante pode identificar com mais clareza os aspectos de formas e sons, quais a linguagem é reproduzido e interpretá-las das mais abundantes e inúmeras formas, ou seja a interatividade constitui facilmente a compreensão que o artista transmite.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARQUEOLOGIA para crianças e jovens. *In*: Conhecendo a arte rupestre. [S. /], 28 maio 2020. Disponível em: <https://arqueologiaeprehistoria.com/arqueologia-para-criancas/>. Acesso em: 28/05/2020.

CANAL do educador: Caça palavras. [S. /], 28 maio de 2020. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/caca-palavras.htm>. Acesso em: 28/05/2020



A VIABILIDADE SUPERESTRUTURAL DO PATRIMÔNIO. ESTUDO DO MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA. REVISTA DE CULTURA E TURISMO: CULTUR, 25 jan. 2015. Disponível em: <http://periodicos.uesc.br/index.php/cultur/issue/view/31>. Acesso em: 22/04/2020.

INCÊNDIO ATINGE MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA. G1 SÃO PAULO, [S. /], p. <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2015/12/incendio-atinge-museu-da-lingua>, 21 dez. 2015. Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2015/12/incendio-atinge-museu-da-lingua>. Acesso em: 10/04/2020.

MUSEU da Língua Portuguesa. INFOESCOLA, 4 abr. 2006. Disponível em: <https://www.infoescola.com/portugues/museu-da-lingua-portuguesa/>. Acesso em: 24/04/2020.

Portuguesa, Museu da Língua. [S./], 2013. Disponível em: <http://museudalinguaportuguesa.org.br/estacao-educativo/biblioteca/>. Acesso em: 10/04/2020.

“A LÍNGUA É O QUE NOS UNE”: LÍNGUA, SUJEITO E ESTADO NO MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA. 2011. TCC (Doutor em Lingüística) – Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Campinas, [S./], 2011. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/270666>. Acesso em: 08/06/2020.

MUSEU da Língua Portuguesa. SP CULTURA, 31 maio 2017. Disponível em: <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/espaco/482/>. Acesso em: 22/04/2020.

ACTAS do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola. 2009. Seminário de investigação (Faculdade de letras) – Universidade do Porto, [S./], 2010. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50614927/atas_voll.pdf?1480434473=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D2010_I_Seminario_de_Investigacao_em_Mus.pdf&Expires=1591562001&Signature=Tz2S6qSsoULAUKuXaIKFS3yUYwdAnoYQUy~0ywCna7P6ya~vh5k2-84FwPZq6uUbtI1CSkiMDibW2NF~srTLItMZytf54IEZNRaKrlwqzp6V3-j3w~mjL1WF8~awTBOZnDG0T1-1kHyWIGqluF~K4WYgl6lPnMQIS00ETAsbQ9cj3E5uEsNQfLerjXoNhSdM5deGC589KgKHPsHAmWkZzygx6Y7NhVP5UhzzMpdCiT2BYe29TiB~yZC62aQtoRhkXxciAABjUiAExkzeNUb4GQvCicsTBFgem6XHn-tnwrO1WjYrJ7C5O2dHhFdvLwvXI5s7aZaP i8uBNP7arumTeg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=195. Acesso em: 7 jun. 2020

CONHECENDO MUSEUS: Museu da Língua Portuguesa. TV BRASIL: EBC, 24 ago.



2013. Disponível em:
<https://tvbrasil.ebc.com.br/conhecendomuseus/episodio/museu-da-lingua-portuguesa>.
Acesso em: 22/04/2020.

ONLINE CURSOS GRATUITOS: 40 Atividades com Emoções e Sentimentos para Imprimir. [S. l.], 27 maio 2020. Disponível em:
<https://onlinecursosgratuitos.com/40-atividades-com-emocoes-e-sentimentos-para-imprimir/>. Acesso em: 27/05/2020.

MUSEU da língua portuguesa: fases e indícios de singularidades nas atividades do Núcleo educativo. 2019. Trabalho Acadêmico científico e tecnológico (Mestre em Educação) – Universidade de São Paulo, [S. l.], 2019. Disponível em:
https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48138/tde-09122019-170552/publico/RITA_D E_CASSIA_ALMEIDA_BRAGA_rev.pdf. Acesso em: 07/08/2020.
CONHECENDO Museus – Episódio 33: Museu da Língua Portuguesa. YOUTUBE: [s. n.], 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=80mHcbwdUaU>. Acesso em: 10/04/2020.