



Programa de
Acessibilidade do
Museu do Futebol

ANOS

Projeto Educativo DEFICIENTE RESIDENTE



Edição interativa, navegue pelas páginas!
Clique aqui pra começar

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Governador | Tarcísio Gomes de Freitas

Vice-Governador | Felício Ramuth

Secretária de Estado da Cultura, Economia e Indústria Criativas | Marília Marton

Secretário Executivo | Marcelo Assis

Chefe de Gabinete |

Daniel Scheiblich Rodrigues

Coordenadora da Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico | Mirian Midori Peres Yagui

Diretora do Grupo Técnico de Coordenação do Sistema Estadual de Museus | Sofia Gonçalves

Diretora do Grupo de Preservação do Patrimônio Museológico | Luana Viera

Diretora do Núcleo de Apoio Administrativo | Regiane Lima Justino

Equipe técnica da Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico

Angelita Soraia Fantagussi

Dayane Rosalina Ribeiro

Eleonora Maria Fincato Fleury

Henry Silva Castelli

Karoline Domingues Bueno

Marcia Pisaneschi Sorrentino

Marcos Antônio Nogueira da Silva

Roberta Martins Silva

Tayna da Silva Rios

Thiago Brandão Xavier

Thiago Fernandes de Moura

IDBrasil Cultura, Educação e Esporte Organização Social de Cultura

Diretora Executiva | Renata Vieira da Motta

Diretora Administrativa e Financeira | Vitória Boldrin

Assessoria Museológica | Luiz Fernando Mizukami (Assessor de Museologia) Carolina Rocha (Assistente Técnica)

Assistentes de Diretoria | Ellen Nicolau, Naiah Mendonça e Vilma Campos

MUSEU DO FUTEBOL

Diretora Técnica | Marília Bonas

NÚCLEO EDUCATIVO

Marcelo Continelli (Coordenador)

Débora Henrique de Oliveira (Assistente de Coordenação do Educativo)

Emerson Prata (Assistente de Formação e Conteúdo)

Ademir Alves Soares (Supervisor do Educativo)

Cláudia Correia da Silva e Júlia Paccanaro Rosa (Assistente Administrativo)

Amaury Brito, Ana Pacheco, André Benazzi Piranda, Angélica dos Santos Angelo, Brunno Costa, Denis Oliveira, Denis Silveira, Isabela Rossi, Leandro Watanabe, Matheus Alves Vilela, Vinícius Leite, Yasmin Amorim. (Pessoas educadoras)

Amanda Freitas, Ana Pacheco, Anderson Novaes da Silva, Bianca Arocho, Carlos Garzin, Clodildes Maris, Danilo Garcia, Eduardi Sousa, Kyna Couto, Gabriel Castro, Ian Santana De Souza, Julia Guimarães, Julia Torres, Kayc Rabello, Laryssa Santos, Mauro Alves de Almeida, Nicolly Afonso, Patrícia Vieira Alves, Raul Montecinos, Samuel Pelaquim, Sarah Costa, Stefano Volpini, Vitória Ananias e Vinícius Amaral (Pessoas orientadoras de público)

Concepção e Elaboração: Amaury Costa Brito, Ialê Cardoso e Marcelo Continelli

Projeto Gráfico e Design: Pictomonster Inc.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

10 anos do projeto educativo Deficiente Residente [livro eletrônico] / Núcleo Educativo do Museu do Futebol. -- São Paulo : IDBrasil, 2025.
PDF

ISBN 978-65-87184-09-8

1. Ações educativas 2. Museus - Brasil 3. Museu do Futebol (SP) - História 4. Pessoas com deficiência - Acessibilidade I. Núcleo Educativo do Museu do Futebol.

24-222222

CDD-069

Índices para catálogo sistemático:

1. Museus : Preservação da memória e cultura :
Museologia 069

Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253



**IDBRASIL, CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE
NÚCLEO EDUCATIVO DO MUSEU DO FUTEBOL**

**10 ANOS DO PROJETO EDUCATIVO
DEFICIENTE RESIDENTE**

**SÃO PAULO
2025**



5 PAMF

7 Conceitos da Lei Brasileira de Inclusão (LBI*)

8 O Projeto

9 Linha do tempo

10 1ª Temporada

Deficiência visual

Deficiência intelectual

Deficiência auditiva

Deficiência física

Saúde mental

Encontro de edições anteriores

17 2ª Temporada

Síndrome de Down

Deficiência auditiva

Deficiência física

Deficiência visual

20 Concepção de recursos para a transposição da linguagem

24 Aprendizado





Programa de Acessibilidade do Museu do Futebol



Adaptações arquitetônicas, leis e o investimento em recursos direcionados a pessoas com deficiência evidenciaram a presença deste público como partícipe de uma nova realidade social.

O Museu do Futebol foi inaugurado em 2008 e destacou-se por ser o primeiro museu da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo em que a acessibilidade estava completamente integrada a sua arquitetura.

Na esteira deste pioneirismo, o projeto Deficiente Residente foi criado tendo como base a pessoa como sujeito de suas ações. No encontro com o outro este sujeito poderia construir novas experiências, culminando na realização de novas atividades e na criação de meios que favorecem o intercâmbio.



Programa de Acessibilidade do Museu do Futebol



Desde sua concepção, o projeto Deficiente Residente esteve atento às intervenções e mudanças advindas da cultura, preocupada em incluir e acessibilizar. O próprio termo “Deficiente” foi revisto no decorrer do projeto. À época de sua criação, ele ainda era amplamente utilizado, entendendo, porém, que no futuro, poderia sofrer alteração, própria da dinâmica que envolve o tema em questão, como observa Romeu Kazumi Sassaki, no texto Terminologia sobre Deficiência na Era da Inclusão, publicado na Revista Nacional de Reabilitação em 2002: “Usar ou não usar termos técnicos corretamente não é uma mera questão semântica ou sem importância, se desejamos falar ou escrever construtivamente, numa perspectiva inclusiva.”

LBI

CONCEITOS DA LEI BRASILEIRA DE INCLUSÃO (LBI*)

Conjunto de leis (normas) que busca garantir igualdade de condições para que as pessoas com deficiência exerçam seus direitos e liberdades.*

ACESSIBILIDADE

É a possibilidade de qualquer pessoa, com ou sem deficiência, acessar um lugar, serviço, produto ou informação de maneira segura e autônoma, sem nenhum tipo de barreira.

BARREIRAS

Quaisquer obstáculos que impeçam o acesso a algum espaço, serviço ou produto. As barreiras podem se apresentar de várias maneiras: urbanísticas, arquitetônicas, nos transportes, nas comunicações, atitudinais, tecnológicas.

INCLUSÃO SOCIAL

É o conjunto de ações que garante a participação igualitária de todos na sociedade, independente da classe social, da condição física, da educação, do gênero, da orientação sexual, da etnia, entre outros aspectos.

DIVERSIDADE

É variedade, pluralidade e diferença. Caracteriza tudo que é diverso, múltiplo. Ex.: diversidade cultural, diversidade biológica, diversidade étnica, linguística, religiosa etc.



O PROJETO



1

É pensado COM a pessoa com deficiência e não PARA ela.

2

Experiência pioneira do Museu do Futebol que tem como foco atuar na área comportamental de modo a transformar e qualificar o atendimento oferecido pela equipe.

3

Consiste em uma residência anual planejada em parceria com a pessoa com deficiência, durante um período pré-determinado, de forma remunerada.

4

De 2010 a 2020, o projeto avançou na quebra de barreiras atitudinais, diferenciando-se no atendimento mais acolhedor e empático; possibilitou a criação de produtos que viabilizaram o acesso às exposições presentes; promoveu mudanças no projeto expográfico original com vistas à inclusão, além de uma série de outros materiais e/ou ações como jogos, oficinas, artigos, vídeo-documentários, materiais com enfoque na autonomia do visitante, vídeolibras, entre outros.

LINHA DO TEMPO

1ª TEMPORADA

2010

1ª edição
Deficiência visual
Zé Vicente e Paulo Pitombo

2011

2ª edição
Deficiência intelectual
Mario Paulo e André

2012

3ª edição
Deficiência auditiva
Luana e Edinho

2013

4ª edição
Deficiência física
Fernanda e Rafael

2014

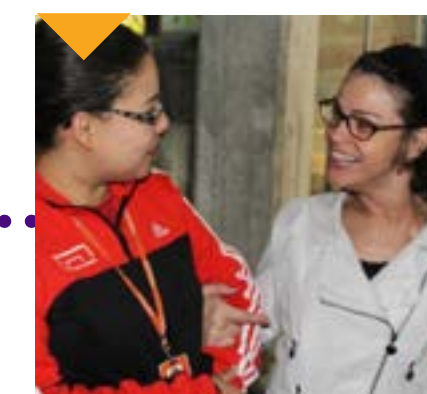
5ª edição
Saúde mental
Luiz Felipe

2015

6ª edição
Encontro de todas as edições anteriores

2016

Documentário



2ª TEMPORADA

2017

1ª edição
Síndrome de Down
Estela Pereira



2018

2ª edição
Deficiência auditiva
Fernando



2019

3ª edição
Deficiência física
Alex Firmino



2020

4ª edição
Deficiência visual
Cristiana

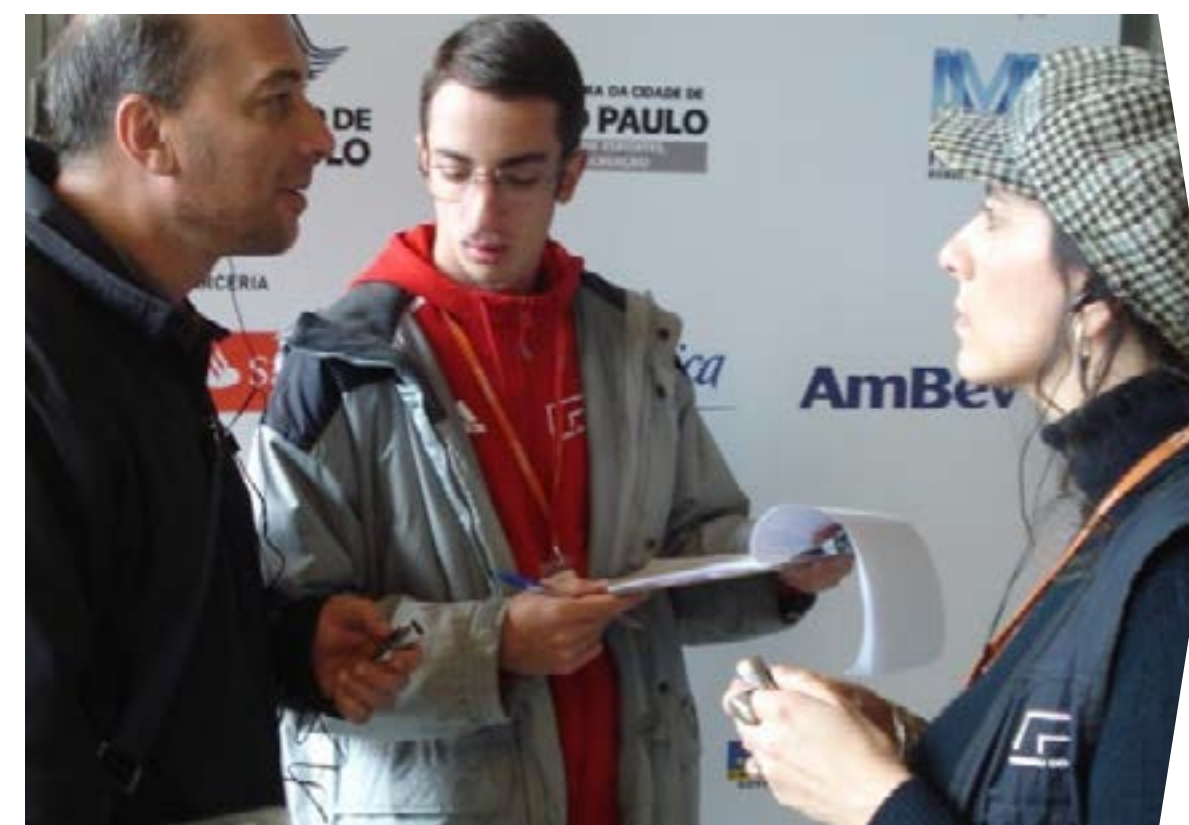


1ª edição - 2010 DEFICIÊNCIA VISUAL

Limitação ou perda das funções básicas do olho e do sistema visual.

Na primeira edição, a residência ocorreu com a participação de José Vicente de Paula, cego, e Paulo Pitombo, com baixa visão, durante três meses.

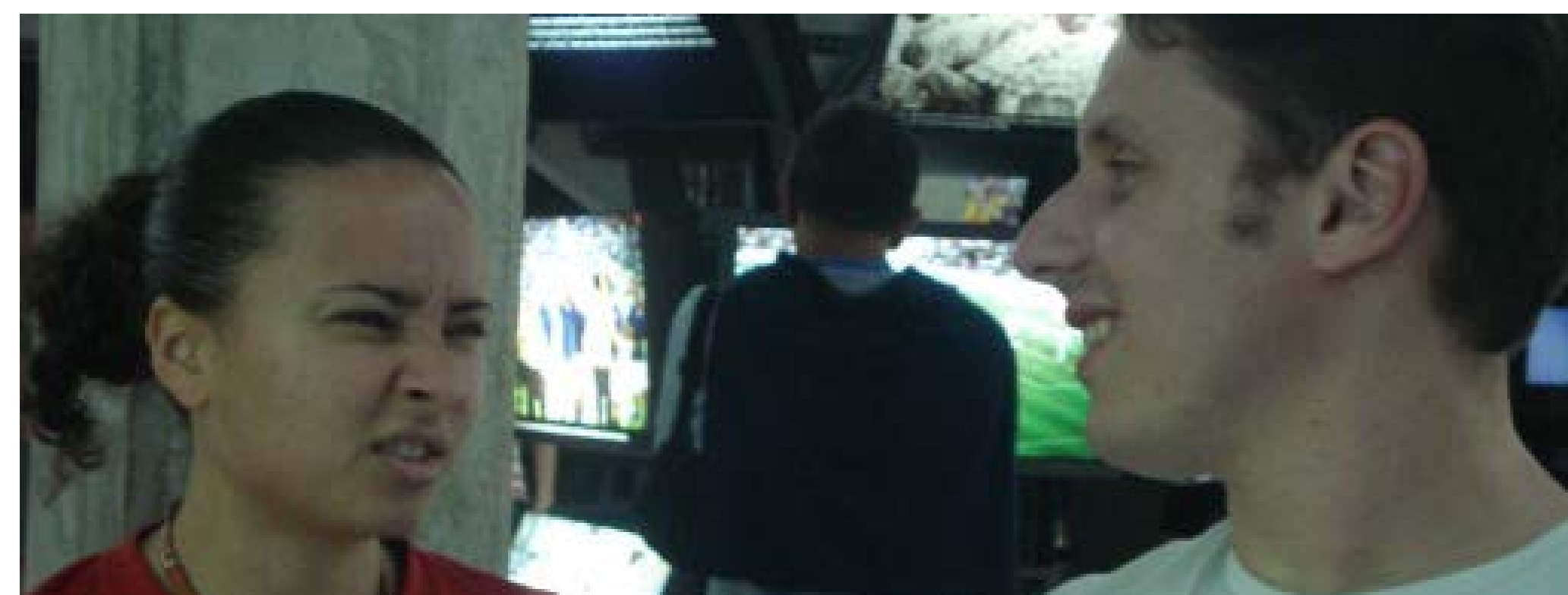
A convivência diária dos residentes com os educadores foi essencial no âmbito atitudinal com a promoção de adaptações em virtude de uma nova linguagem e modos de estar no espaço, no sentido de que se estabelecessem as pontes necessárias ao entendimento entre os envolvidos. O resultado foi o aprimoramento do atendimento de pessoas com deficiência visual assim como a realização de melhorias nos equipamentos de acessibilidade do museu.



2ª edição - 2011 DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Transtorno do Espectro Autista (TEA):
transtorno neurológico que afeta a
habilidade de interação social, comunicação,
raciocínio lógico, entre outras.

André Pinheiro e Mário Paulo Greggio, ambos com manifestações diferentes do Transtorno do Espectro Autista, contribuíram efetivamente com a equipe do Museu e foram determinantes na compreensão do entorno a partir de seus comportamentos. A convivência com suas especificidades com relação à linguagem e à socialização resultaram na criação simultânea de estratégias e de jogos simbólicos que permitiram o avanço no acolhimento de visitantes com TEA, assim como na concepção de materiais pedagógicos.



3ª edição - 2012 DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Perda parcial ou total da audição causada por má-formação genética ou lesão nas estruturas que compõe o aparelho auditivo.

A participação de Edvaldo Carmo e Luana Milani inaugurou, em 2012, a terceira edição, com foco nos residentes surdos. A experiência destacou-se para além do escopo original do projeto, contemplando a criação de materiais educativos e intervenções corporais, a partir da vivência da equipe com a comunicação em LIBRAS, e a atenção às expressões corporais importantes no diálogo com o público surdo.



4ª edição - 2013 DEFICIÊNCIA FÍSICA

Alterações completas ou parciais de um ou mais segmentos do corpo humano que acarretam o comprometimento da mobilidade e da coordenação geral, podendo afetar a fala, em diferentes graus.

Os residentes Fernanda Bucci, com paralisia cerebral, e Rafael Hentschel, com lesão medular, foram protagonistas na experiência de 2013, que envolveu educadores e orientadores. Frente à deficiência física, percebeu-se a necessidade de adotar uma escuta e recepção sensíveis, tanto nos “modos” do corpo, como em relação à apreensão de uma linguagem oral “comprometida”. Como resultado, a equipe produziu recursos para favorecer a coordenação motora e de estímulos ancorados no intelecto para, dessa maneira, corresponder às expectativas de interação.



5ª edição - 2014 SAÚDE MENTAL

Forma como uma pessoa se relaciona ou reage às exigências da vida e ao modo como harmoniza seus desejos, capacidades, ambições, ideias e emoções.

Frente à maturidade e à ambição da equipe, em 2014, o projeto avançou em direção à saúde mental. Com apoio do Centro de Convivência e Cooperativa Bacuri, que visa a integração entre pacientes psiquiátricos e a população, compartilhou da residência com Luís Felipe Lima de Macedo, pessoa com esquizofrenia. O olhar, um outro ritmo e uma espécie de se autoobservar - exigido no compartilhar com o outro, destacaram-se como a grande colaboração da parceria realizada.



1ª TEMPORADA

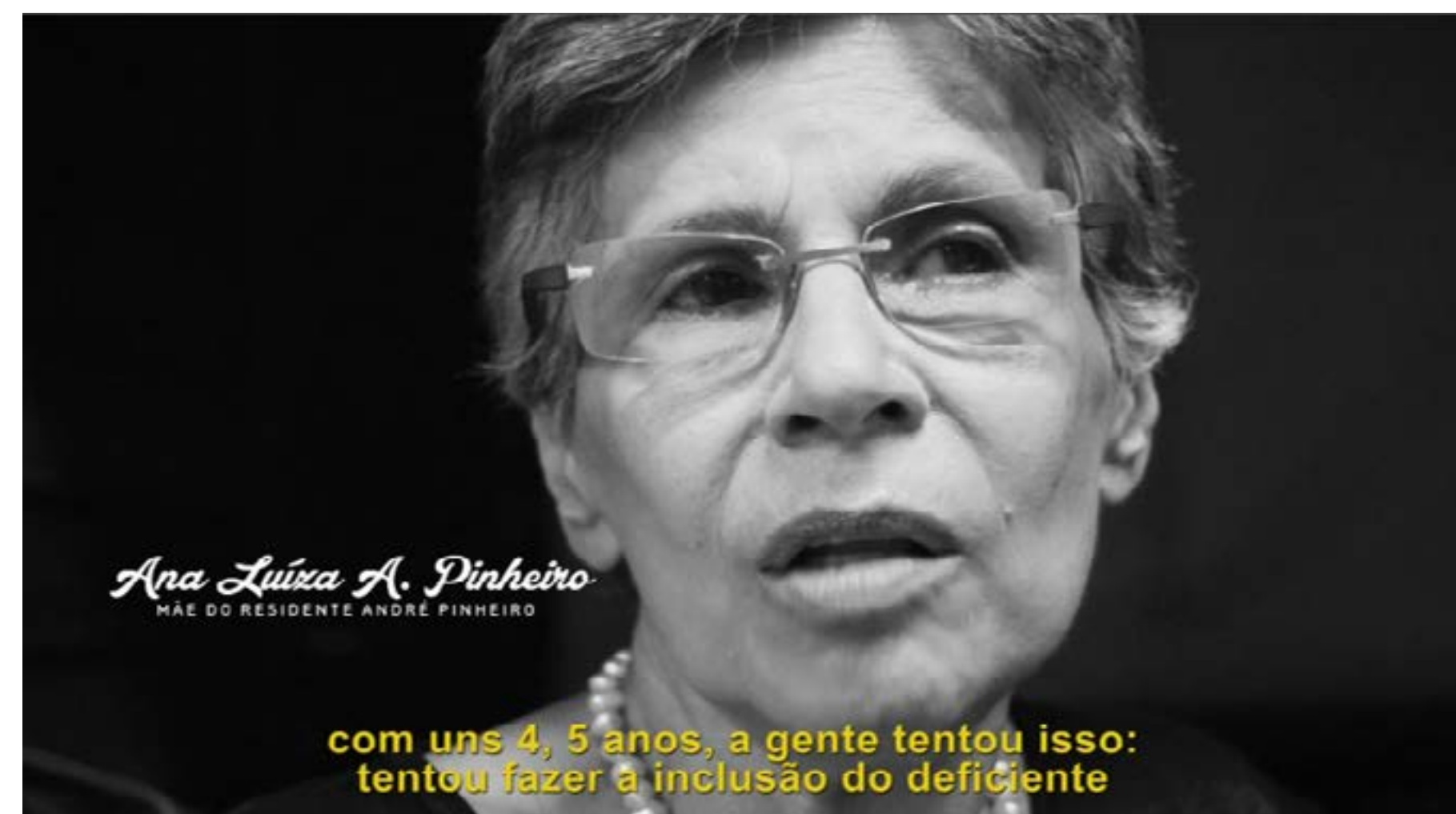
6ª edição - 2015 ENCONTRO DE EDIÇÕES ANTERIORES

A inspiração para a realização desse encontro veio do desvelar das relações interpessoais estabelecidas anteriormente, assim como o papel efetivo da simplicidade em tornar-se aprendiz, fruto do projeto de residência. Em 2015, residentes das edições anteriores compartilharam o espaço do museu, indo além do que preconiza o conhecimento formal, elaborando e desenvolvendo práticas e atitudes inaugurais.



DOCUMENTÁRIO - 2016

Em 2016, o projeto consolidou a sua trajetória com a produção de um vídeo-documentário. [Clique aqui para assistir.](#)



2ª TEMPORADA

1ª edição – 2017 SÍNDROME DE DOWN

Resultante de uma alteração genética da constituição dos cromossomos, as pessoas diagnosticadas com a síndrome tem como características olhos oblíquos, rosto arredondado e comprometimento intelectual, em diferentes níveis.

O projeto de residência foi retomado em 2017, envolvendo Estela Almeida, que tem Síndrome de Down e o TEA. A experiência resultou no investimento de materiais, com base no desenvolvimento cognitivo e em aspectos da comunicação, favorecendo, assim, a ampliação das ferramentas de recepção de público.



2ª TEMPORADA

2ª edição - 2018 DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Em 2018, Fernando Costa, com deficiência auditiva, atuou junto à equipe, no sentido de ampliar a comunicação, tendo em vista os recursos conquistados na primeira edição. A atenção às expressões faciais e a produção de uma publicação ilustrada, conjugando expressões e sinais da Linguagem Brasileira de Sinais, somada à produção do primeiro videolibras do Museu do Futebol, foi o resultado da parceria.



2ª TEMPORADA

3ª edição – 2019 DEFICIÊNCIA FÍSICA

Alex Firmino – jogador profissional de futebol de amputados – participou como residente em 2019. De forma inédita, colaborou com a equipe a partir de sua experiência diferenciada de atleta, com domínio de habilidades e regras concomitantemente assimiladas e adaptadas pela equipe do museu, com vistas ao anticapacitismo.



Alex com a equipe educativa durante sua visita ao Museu do Futebol



ENTREVISTA ALEX FIRMINO

Museu: Quais dicas você daria para alguém que estivesse iniciando hoje no futebol de amputados?

Alex: Se enfoca, aperfeiçoar os fundamentos é essencial, e se não conhece algum amputado para jogar sem ver, jogue com seus amigos não amputados. Jogar com amputados me fez um melhor jogador de futebol de amputados.

Museu: Teve algum jogador que marcou a sua infância? Que acabou se tornando uma inspiração?

Alex: (Risoso) Vários! Kaká, Lúcio, Vampeta, Ronaldinho... são meus ídolos. São caras que eu lembro.

Museu: Na Copa de 2002 o Brasil se tornou pentacampeão, foi uma festa no Brasil inteiro, você se lembra dessas comemorações? Falando em Copa, conta para a gente como era esse clima de copa do mundo onde você vivia? A sua família e aquelas que se reúne para ver os jogos?

Alex: Ah, sim! Estava com meus amigos na viala perto de casa, e minha família colocou a TV para o lado de fora e todo mundo do bairro ficou ali assistindo. Correu era pequeno e o que mais gostava era de bagunça, não dava muita atenção. Minha lembrança era mais das brincadeiras, da festa. Depois daquela noite eu comecei com meus amigos a arrumar dinheiro na viala e decorar a rua inteira com fitinhas e tinta verde e amarela. Essa festa na viala com a TV do lado de fora segue viva até hoje lá no meu bairro.

Museu: Nessas festas você imaginava que um dia poderia disputar uma Copa do Mundo?

Alex: Eu nunca imaginei que um dia poderia jogar uma Copa do Mundo, mas é o sonho de todo moleque do bairro.

Museu: Em 2018, você realizou esse sonho de infância e disputou, no México, uma Copa do Mundo de Futebol de Amputados, conquistando o terceiro lugar. Conta para a gente como foi essa experiência.

Alex: Foi tudo bem diferente pra mim. Até na hora de comer você sente que está em outro país. Lá no México eles colocam pimenta em tudo, não estava acostumado! É tem também o trânsito lá que é bem diferente daqui do Brasil, nem parece que tem lei (risos). O mais legal foi dividir o hotel com as outras seleções. Lá pra perceber como cada cultura é diferente e também como muita a esita de jogo de sair para país. Os russos são todos muito fortes, um jogo físico e retranqueiro, os caras batem pra caramba. Os angolanos são rápidos e tem um jeito diferente de usar a chutele. É o time da Nigéria e o mais engraçado, os jogadores dançam pra qualquer coisa, estão sempre felizes! Senti muito orgulho de representar o Brasil, queria ter sido campeão né... mas o terceiro lugar foi uma grande conquista pra nós.

MUSEU DO FUTEBOL PARA TODOS

ALEX FIRMINO

4ª edição - 2020 DEFICIÊNCIA VISUAL

A residente Cristiana Mello Cerchiari, audiodescritora com sólida formação acadêmica, teve como desafio articular os processos vividos nesses dez anos de duração do projeto frente às demais equipes que integram o Museu. Nessa época, a pandemia de COVID-19 impôs uma nova realidade, que restringiu as pessoas tanto no âmbito motor, quanto psíquico. Foi necessário desenvolver uma nova forma de operar, através de meios de comunicação, muitas vezes tecnológicos, que permitissem a aproximação da equipe com a realidade vivida pelas pessoas com deficiência.





CONCEPÇÃO DE RECURSOS PARA A TRANSPOSIÇÃO DA LINGUAGEM

Como escopo do projeto Deficiente Residente foram coproduzidos materiais inclusivos com transposição de linguagens que facilitassem o acesso e, assim, ampliassem as experiências no Museu do Futebol.



Estrutura de madeira
Adesivo sobre chapa de metal

Peças imantadas

- 7 expressões faciais:
(feliz, triste, surpreso, aflito, nervoso, sério, zangado)
- vestimentas atuais e antigas:
(goleiro, jogador, árbitro, torcedor)

Atividade educativa desenvolvida conjuntamente entre os educadores e deficientes residentes Mário Paulo e André para o encerramento do projeto.

RECURSOS



Atividades de imersão que despertam no público a reflexão para a inclusão e acessibilidade.



RECURSOS



Os jogos e atividades lúdico-pedagógicas foram produzidos pela própria equipe para ajudar a fixar e refletir de maneira divertida o conteúdo apreendido na visita. São pensados para atender todo perfil de público e faixa etária. Esse é o verdadeiro sentido da acessibilidade.



PREMIAÇÕES



APRENDIZADO

Projeto de educação inédito do Museu do Futebol, destacou-se por investir no contato com as diversas manifestações expressas pelo ser humano, ressaltando o papel que pessoas com deficiência têm como protagonistas na exigência da criação de pontes que se estruturam a disposição para o diálogo e adequação de atitudes com vistas ao compartilhar.

O projeto, baseado na residência de pessoas com deficiência, possibilitou a exploração do acervo e dos espaços do museu por um prisma único, o que acabou culminando em transformações atitudinais e intervenções no espaço expositivo com vistas à melhor apreensão da experiência museal. Pelo acolhimento e realização do projeto Deficiente Residente, o Museu do Futebol alcançou reconhecimento nacional e internacional.

PAMF

Certificado 5 estrelas em Acessibilidade da Secretaria Municipal de Pessoa com Deficiência e Mobilidade Reduzida de São Paulo (2009)

PROJETO EDUCATIVO DEFICIENTE RESIDENTE

Prêmio Darcy Ribeiro em práticas e ações em educação museal (2012)

IV Prêmio Iberoamericano de Educação em Museus (2013)





Esperamos que você tenha gostado!

Para saber mais sobre nossa programação cultural, nossos projetos, Centro de Referência do Futebol Brasileiro, nossos serviços e para agendar uma visita educativa, acesse o site **www.museudofutebol.org.br**.

Será um prazer receber a todos!



E se tiver alguma dúvida, ou quiser compartilhar o trabalho realizado em sala de aula, escreva para: **educativomf@idbr.org.br**



@museudofutebol



@museudofutebol



@museudofutebol



@museudofutebolspaulo



@museudofutebol



MUSEU DO FUTEBOL | Temporada 2025



Patrocínio



Apoio



Gestão



Concepção



Realização



MINISTÉRIO DA CULTURA

