

O fim de semana vai contar com oficinas com intérpretes de Libras, adaptações para receber pessoas neurodivergentes e rodas de conversa sobre acessibilidade

O SESI Lab vai participar da 18ª edição da Primavera dos Museus, evento promovido pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) que acontece anualmente em todo país. O tema desta edição é acessibilidade e inclusão. O intuito é chamar atenção para o papel dos museus em garantir acesso a todos os públicos, independente de condições físicas, sensoriais ou cognitivas.

Entre os dias 24 e 29 de setembro o SESI Lab estará com entrada gratuita e com uma programação especial para contemplar diferentes públicos: oficinas com intérpretes de Libras, adaptação do museu para receber pessoas neurodivergentes e rodas de conversa com profissionais da educação sobre acessibilidade.

A superintendente de cultura do Serviço Social da Indústria (SESI), Cláudia Ramalho, explica que essa edição da Primavera dos Museus tem tudo a ver com o SESI Lab. “Desde que o museu abriu nós temos esse cuidado de garantir que o espaço seja acessível para todos os públicos. Isso é algo que consideramos essencial e que buscamos aprimorar cada vez mais”, explica.

Confira a programação completa da Primavera dos Museus no SESI Lab:

Sábado, 28 de setembro

10h às 19h: Dia acessível para pessoas autistas e neurodivergentes

Durante todo o dia, o museu será adaptado com redução de iluminação e som. O painel de LED ficará desligado e a iluminação e alguns aparatos serão ajustados para garantir uma experiência mais agradável e inclusiva para públicos neurodivergentes. A equipe de educação do SESI Lab também vai estar disponível para mediação educacional.

10h às 13h: Café com profissionais da educação (com intérprete de Libras)

Nesta edição do Café, a equipe do SESI Lab vai apresentar aos educadores presentes o programa de acessibilidade do museu e as ações realizadas para que o espaço seja acessível para diferentes públicos. Para participar, é preciso se inscrever previamente pelo link.

Local: Experimento Lab

>> 40 vagas.

14h às 15h30: Oficina Mapas afetivos (com intérprete de Libras)

Na oficina será possível criar cartografias a partir dos pontos de afeto que os participantes têm em relação a Brasília. O mapa é construído com base nas memórias sensoriais de cada um e propõe uma reflexão sobre o uso e o direito à cidade.

Local: Espaço Maker

>> 40 vagas

>> distribuição de fichas 30 minutos antes, no hall do 1º pavimento

Domingo, 29 de setembro

11h às 12h30: Oficina criando fungos e bactérias (com intérprete de Libras)

Na oficina, os visitantes são convidados a criarem fungos e bactérias em uma placa de Petri a partir de materiais decorativos, simulando o crescimento desses microrganismos. São usadas diferentes cores e texturas para criar microbiomas táteis e sensoriais.

Local: Espaço Maker

>> 40 vagas

>> distribuição de fichas 30 minutos antes, no hall do 1º pavimento

14h às 15h30: Ludoteca – jogos do Educativo do SESI Lab (com intérprete de Libras)

Nesta atividade, os jogos “Quem sou eu?”, “Jogo da onça”, “Jogo Super Trunfo Aves do Cerrado” e “Vamos circular” estarão dispostos para o público no Espaço Maker do SESI Lab. A mediação educativa e os jogos oferecem recursos de acessibilidade.

Local: Espaço Maker

Conheça as oficinas

Jogo Quem sou eu?

Baseado no jogo Cara a Cara, nesta versão, as duplas de participantes devem descobrir as identidades de pensadoras e cientistas brasileiras relevantes para as áreas de arte, ciência e tecnologia.

Jogo da onça

O jogo da onça tem origem antiga, é encontrado nas etnias indígenas Bororó e Guaraní. Era jogado no chão, com o tabuleiro traçado na areia e usando pedras como peças. O movimento das peças é similar ao do jogo de damas. A onça precisa capturar pelo menos cinco capivaras. As capivaras precisam encurralar a onça na toca ou deixá-la sem opção de movimentação. Nesta oficina, os participantes vão aprender a jogar e fazer o seu próprio jogo.

Jogo Super Trunfo Aves do Cerrado

O jogo consiste em cartas de diferentes espécies de aves do bioma do Cerrado, cada espécie com suas características e respectivas pontuações. Em cada rodada, uma característica é escolhida e ganha a carta (espécie) que apresentar o maior valor. A exceção a essa regra é a carta super trunfo, que pode ganhar de qualquer outra carta.

Jogo Vamos circular

O jogo de tabuleiro aborda a economia circular representando o ciclo de vida de produtos, envolvendo desde a matéria prima, fabricação, utilização e destino (reciclagem ou descarte).

Recursos de acessibilidade do SESI Lab

Audiodescrição em QR Code

Videolibras em QR Code

Recursos para pessoas autistas e neurodivergentes (brinquedos sensoriais, manta ponderada e fone com abafador de ruído)

Acessos adaptados para cadeirantes

Empréstimo de cadeira de rodas

Fraldários

Banheiros adaptados e com sinalização universal

Piso podotátil no entorno do edifício

Maquetes táteis

Legendas e textos de orientação em Braille e com caracteres ampliados

Visitas mediadas em Libras

Abertura acessível para pessoas neurodivergentes e autistas

Coleção do Programa de acessibilidade no Acervo Digital SESI Lab:

<<https://acervo.sesilab.com.br/programa-de-acessibilidade/>>.

Sobre a Primavera dos Museus

A Primavera dos Museus é uma ação cultural coordenada pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) que ocorre anualmente, sempre no início da primavera, em setembro. O intuito é mobilizar museus brasileiros a elaborar programações especiais voltadas para um mesmo tema. Esta é a 18ª edição e aborda acessibilidade e inclusão.

O evento busca promover a democratização do acesso à cultura, valorização do patrimônio histórico e estímulo à educação e à reflexão sobre temas culturais importantes. Ele enfatiza o papel essencial dos museus na promoção de conhecimento.