

MARINILZA BRUNO DE CARVALHO
ANTONIO CARLOS DE AZEVEDO RITTO
(organizadores)

INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

 EDITORA
CIÊNCIA MODERNA

 FAPERJ
Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro

InovUerj
Departamento de Inovação



Inovação e Sustentabilidade

Copyright© Editora Ciência Moderna Ltda., 2024

Todos os direitos para a língua portuguesa reservados pela EDITORA CIÊNCIA MODERNA LTDA.

De acordo com a Lei 9.610, de 19/2/1998, nenhuma parte deste livro poderá ser reproduzida, transmitida e gravada, por qualquer meio eletrônico, mecânico, por fotocópia e outros, sem a prévia autorização, por escrito, da Editora.

Editor: Paulo André P. Marques

Produção Editorial: Dilene Sandes Pessanha

Assistente Editorial: Leonardo Vieira Pessanha

Capa: Ismael Souza da Silva

Diagramação: Daniel Jara

Copidesque: Equipe Ciência Moderna

Várias **Marcas Registradas** aparecem no decorrer deste livro. Mais do que simplesmente listar esses nomes e informar quem possui seus direitos de exploração, ou ainda imprimir os logotipos das mesmas, o editor declara estar utilizando tais nomes apenas para fins editoriais, em benefício exclusivo do dono da Marca Registrada, sem intenção de infringir as regras de sua utilização. Qualquer semelhança em nomes próprios e acontecimentos será mera coincidência.

FICHA CATALOGRÁFICA

**RITTO, Antonio Carlos de Azevedo; CARVALHO, Marinilza Bruno de.
(Orgs.)**

Inovação e Sustentabilidade

Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2024.

1.- Desenvolvimento da ciência e tecnologia (transporte,
comunicação, computação)

I — Título

ISBN: 978-65-5842-331-7

CDD 303.483

Editora Ciência Moderna Ltda.R. Alice Figueiredo, 46 – Riachuelo

Rio de Janeiro, RJ – Brasil CEP: 20.950-150

Tel: (21) 2201-6662/ Fax: (21) 2201-6896

E-MAIL: LCM@LCM.COM.BR

WWW.LCM.COM.BR

01/24

Análise Quantitativa da 3ª Edição da Carreta do eMuseu do Esporte 2023

Autores: Marcella Braga¹, Silvio Telles¹, Bianca Gama Pena^{1e2}

1 - Programa de Pós-graduação em Ciências do Exercício e do Desporto – IEFD-

-UERJ. 2 - Instituto de Matemática e Estatística – IME-UERJ

10.1 Introdução

A carreta itinerante do e-Museu do Esporte é uma iniciativa da Gama Desenvolvimento e Treinamento, incubada na UERJ, com patrocínio da Enel Distribuição Rio por meio da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte do Governo do Rio de Janeiro, Secretaria de Esporte e Lazer e apoio da SUDERJ. O eMuseu do Esporte é um projeto inédito no mundo e seu conteúdo pode ser conhecido, (PENA, 2023) de forma itinerante, na carreta totalmente adaptada que reúne esporte e tecnologia, permitindo ao público de todas as idades, incluindo pessoas com deficiência, se aventurar na prática virtual de esportes, ou se preferir, simplesmente aprender por meio do acervo histórico sobre as maiores conquistas do esporte nacional. A ação conta com um veículo aparelhado com equipamentos de ponta e acervos de colecionadores e galerias, que reúnem material das principais conquistas do esporte nacional. O roteiro incluiu oito municípios fluminenses, entre 15 de maio e 9 de julho de 2023. Simuladores de canoagem, esgrima e ski e sobrevoo pelo Maracanã e pelo Parque Aquático Júlio Delamare, ambos localizados no Rio de Janeiro, estão entre as atividades oferecidas pela 3ª edição carreta itinerante do eMuseu do Esporte (eMuseu do Esporte, 2023). Acesso disponível em <https://www.emuseudoesporte.com.br/br/home>.

A análise quantitativa desempenha um papel crucial em projetos, fornecendo uma abordagem sistemática e objetiva para analisar e interpretar dados numéricos. Segundo o PMBOK (Project Management Body of Knowledge), a análise quantitativa de dados é uma técnica utilizada para analisar dados numéricos e estatísticos para obter informações sobre o desempenho do projeto, identificar tendências e tomar decisões embasadas em dados (Project Management Institute, 2017). Essa metodologia, baseada em métricas quantificáveis, é essencial para fornecer informações objetivas sobre o progresso do projeto e a eficácia das estratégias adotadas. Para a tomada de decisões estratégicas, a análise quantitativa é de extrema importância. Métodos estatísticos, modelos matemáticos e análises de risco permitem realizar previsões, simulações e identificar soluções ótimas. Maxcy e De Lorenzo (2016) ressaltam que a aplicação dessas técnicas quantitativas ajuda a identificar os riscos associados ao projeto, permitindo que os gerentes de projetos tomem decisões fundadas em dados, minimizando possíveis problemas.

Neste capítulo vamos analisar de forma quantitativa os dados obtidos na 3ª edição da carreta itinerante o e-Museu do esporte. Para coletar os dados, foram utilizados 2 tipos diferentes de formulários, um para cadastro onde continham informações sobre quantidade de pessoas que visitaram a carreta, quantidade de pessoas com deficiência (PCD) que visitaram a carreta, quantidade de escolas que participaram do evento, quantidade de professores (professores indicados pelas prefeituras locais, das regiões onde a carreta atuou). Esses profissionais receberam treinamentos para atuar na parte de logística do evento e receberam kits de badminton feitos de material sustentável para utilização nas escolas locais, monitores locais contratados (profissionais responsáveis pela coordenação e fiscalização do evento), quantidades de kits entregues aos professores locais e quantidade de atendimentos (foram oferecidas 18 atividades na 3ª edição da carreta, os atendimentos foram computados por número de visitantes x atividades oferecidas). O outro formulário continha informações sobre o nível de satisfação com a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte, como, nível de satisfação com a estrutura da carreta, nível

de satisfação com as atividades oferecidas na carreta e nível de satisfação com a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte. No formulário de satisfação foi usado o método de escala de 1 a 5, onde 1 era nem um pouco satisfeito e 5 muito satisfeito. Foram coletados 12.639 dados cadastrais e 1.555 respostas ao formulário de nível de satisfação com a carreta. Essas informações foram compiladas e registradas em um banco de dados específico.

10.2 Coleta de Dados e Resultados

A coleta de dados ocorreu de maneira sistemática ao longo do período de realização da carreta, que abrangeu de 15/05/2023 a 09/07/2023, passando por 8 localidades diferentes: Duque de Caxias, Cachoeiras de Macacu, Quissamá, São José do Vale do Rio Preto, Itaboraí, Maricá, Cordeiro e Natividade. Uma vez que esses formulários foram preenchidos, os dados foram avaliados semanalmente. A análise quantitativa desses dados foi realizada de forma estatística, utilizando ferramentas de análise como o IBM SPSS 25 e o Power Bi, buscando identificar tendências, comparar os resultados obtidos com as metas planejadas e analisar as diferenças entre as localidades visitadas pela carreta. A 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte teve como metas preestabelecidas por região, planejado, um total de 4 escolas, 800 visitas, 10.000 atendimentos, 4 professores contratados, 4 monitores e 4 kits de badminton a ser entregues para os professores. Possuindo como metas totais para a 3ª edição da carreta, 32 escolas, 6.400 visitas, 80.000 atendimentos, 32 professores contratados, 32 monitores contratados e 32 kits de badminton. A carreta itinerante ficou 4 dias em cada uma das 8 regiões mencionadas acima e durante esse período recebeu visitas de escolas pré-agendadas pela prefeitura e outras escolas da região particulares e públicas e de moradores locais.

Apresentaremos tabelas com a quantidade de visitas, atendimentos e quantidade de escolas que a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte recebeu.

Tabela 1 - Resultados descritivos do projeto

Local	Visitas	Atendimentos	Escolas
Cachoeiras de Macacu	2.178	53.070	20
S. J. do Vale do Rio Preto	1.422	35.153	11
Cordeiro	1.546	37.185	11
Natividade	1.513	37.248	11
Quissamã	1.602	39.605	12
Maricá	903	22.558	7
Itaboraí	1.216	30.118	11
Duque de Caxias	2.259	56.069	42
Total	12.639	311.006	125

Tabela 2 - Metas preestabelecidas

Local	Visitas	Atendimentos	Escolas	Professores	Monitores	Kits
Cachoeiras de Macacu	800	10.000	4	4	4	4
S. J. do Vale do Rio Preto	800	10.000	4	4	4	4
Cordeiro	800	10.000	4	4	4	4
Natividade	800	10.000	4	4	4	4
Quissamã	800	10.000	4	4	4	4
Maricá	800	10.000	4	4	4	4
Itaboraí	800	10.000	4	4	4	4
Duque de Caxias	800	10.000	4	4	4	4
Total	6.400	80.000	32	32	32	32

Analisando os resultados descritivos apresentados na Tabela 1 em comparação com as metas estabelecidas, já citadas anteriormente, podemos realizar uma análise geral quantitativa do desempenho do projeto. Pôde-se observar que o projeto teve um desempenho positivo para essas métricas, pois superou todas as metas preestabelecidas em termos de visitas, atendimentos e escolas. Ao todo, foram registradas

12.639 visitas, 311.006 atendimentos, e a participação de 125 escolas, mostrando um amplo alcance e envolvimento das comunidades. Em números absolutos, temos como resultado da análise quantitativa que todas as localidades ultrapassaram as metas de visitas e atendimentos, com destaque para Cachoeiras de Macacu e Duque de Caxias, que registaram visitas de 2.178 e 2.259, respectivamente. Em relação às escolas, todas as localidades alcançaram ou excederam a meta de envolvimento escolar, sendo Duque de Caxias a localidade com maior participação, contabilizando 42 escolas envolvidas.

Analisando de forma mais profunda, podemos destacar as diferenças geográficas de cada localidade, principalmente em termos de quantidade de população residente. Vide Tabela 2. Todas as informações foram coletadas na base de dados do IBGE 2022.

Realizando uma análise estatística entre quantidade populacional de cada região e a quantidade de visitas à carreta do e-Museu do Esporte, podemos ter uma noção mais realista de alcance populacional que a carreta obteve.

Tabela 3. Porcentagem de Visitas x População Residente

Local	Visitas	População residente (2022)	Porcentagem
Cachoeiras de Macacu	2178	56943	3,82%
S. J. do Vale do Rio Preto	1422	22080	6,44%
Cordeiro	1546	20783	7,44%
Natividade	1513	15074	10,04%
Quissamã	1602	22393	7,15%
Maricá	903	197300	0,46%
Itaboraí	1216	224267	0,54%
Duque de Caxias	2259	808152	0,28%

Analisando os dados da Tabela 3, após uma análise populacional, podemos perceber que a região onde a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte obteve um maior alcance, foi em Natividade e Cordeiro alcançando 10,04% e 7,44% da população local respectivamente. Com base nesses dados podemos perceber que Natividade e Cordeiro, são os locais que apresentam a menor população residente de acordo com a base do IBGE (2022), computando 15.074 e 20.783 residentes respectivamente.

Podemos observar que de acordo com os dados obtidos, que as localidades que possuem uma menor população residente em que a carreta visitou, apresentaram um alcance proporcional maior do que as localidades que possuem uma população residente maior. Uma suposta hipótese para explicar essa observação poderia ser que nas localidades com menor população residente, a notícia ou divulgação sobre a carreta do e-Museu do Esporte pode ter se propagado de maneira mais efetiva e alcançado uma maior penetração na comunidade. Isso pode ser resultado de uma maior participação e engajamento dos moradores nessas regiões, fazendo com que o evento se torne um foco de interesse e seja compartilhado de forma mais ampla. Outra hipótese seria que nessas regiões a mídia local pode ter se envolvido mais e dessa forma divulgando com mais efetividade o evento.

Olhando de forma mais detalhada os dados sobre quantidade de escolas que visitaram a carreta, podemos fazer a mesma análise estatística, buscando entender em qual região a carreta itinerante do e-Museu do Esporte obteve um maior alcance. Os dados de quantidade de escola por região foram coletados na base de dados do INEP.

Tabela 4. Quantidade de escolas visitantes x Quantidade de escolas na região

Local	Escolas Visitantes	Quantidade de escolas por local	Porcentagem
Cachoeiras de Macacu	20	54	37%
S. J. do Vale do Rio Preto	11	17	64,70%
Cordeiro	11	24	45,80%
Natividade	11	21	52,40%
Quissamã	12	20	60%
Maricá	7	104	6,70%
Itaboraí	11	164	6,70%
Duque de Caxias	42	553	7,60%

Analisando os dados da Tabela 4, após observar a quantidade de escolas por local, podemos perceber que a região que apresentou o maior alcance quando contabilizamos a quantidade de escolas foi São José do Vale do Rio Preto e Quissamã com um alcance de 64,7% e 60% respectivamente. Podemos notar que essas localidades são as que possuem a menor quantidade de escolas por região, contendo 17 e 20 escolas em cada região. Olhando os dados de forma mais ampla, conseguimos concluir que as localidades que possuem a menor quantidade de escolas por região, apresentam os melhores resultados em termos de alcance do projeto. Uma hipótese possível para explicar a relação entre a quantidade de escolas por região e o alcance do projeto da Carreta do e-Museu do Esporte é que em localidades com menor quantidade de escolas, a demanda por atividades educativas e esportivas possa ser maior. Nessas regiões, onde as opções de entretenimento e aprendizado podem ser mais limitadas, as escolas e a comunidade local podem ser mais receptivas e entusiasmadas em relação às atividades oferecidas pela carreta. Além disso, a capacidade limitada da carreta em receber muitas escolas por região também pode influenciar os resultados.

Na segunda parte da análise quantitativa, vamos analisar a quantidade de monitores por localidade, quantidade de professores por localidade, Kits de badminton entregues por localidade e quantidade de pessoas PCD que visitaram a carreta. Detalhando um pouco mais essas métricas, vamos entender melhor cada elemento a ser analisado. Os professores locais foram selecionados por indicação de cada prefeitura local, professores esses de educação física vinculados ao CREF e vinculados às escolas públicas de cada região que a carreta passou. Esses professores receberam treinamento, oferecido pela coordenação da carreta e ficaram responsáveis pela parte logística do evento, recebendo os visitantes, fazendo os cadastros e atendendo ao público. Após o evento esses professores receberam um kit de badminton feito de material sustentável, para que eles possam utilizar nas escolas públicas locais e assim passar os ensinamentos e conteúdo aprendidos na carreta para os alunos das escolas públicas locais. Os monitores por sua vez também eram contratados por localidade e recebiam treinamento para fazer a parte de fiscalização das atividades da carreta.

Tabela 5. Resultados descritivos do projeto 2

Local	Monitores	Kits	Professores	PCD
Cachoeiras de Macacu	8	5	6	15
S. J. do Vale do Rio Preto	8	4	4	106
Cordeiro	8	5	8	19
Natividade	8	5	6	15
Quissamã	9	5	6	50
Itaboraí	8	5	6	62
Maricá	7	5	7	66
Duque de Caxias	8	5	10	131
Total	64	39	53	464

Analisando os resultados descritivos da tabela 5, ao todo a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte contou com a participação de 64 monitores, 39 kits de badminton distribuídos, 53 professores capacitados e 464 pessoas com deficiência participaram do evento. Observando os dados apresentados e comparando-os com as metas preestabelecidas, total de 32 monitores, 32 kits e 32 professores, para a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte, podemos perceber que a carreta alcançou todas as metas preestabelecidas. Destacamos Duque de Caxias que contratou 10 professores, superando em número as outras. Isso pode ser consequência dos dados já apresentados anteriormente na tabela 3, onde podemos constatar que Duque de Caxias é a localidade visitada pela 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte que apresenta o maior índice populacional (população residente) e que apresentou o maior número de visitas desta edição do projeto. Uma hipótese possível para explicar o destaque de Duque de Caxias em termos do número de professores contratados é a maior necessidade de mão de obra nessa região devido ao seu alto índice populacional. Com uma população residente consideravelmente maior do que nas outras localidades visitadas pela Carreta do e-Museu do Esporte, era esperado que houvesse uma demanda maior de visitas à carreta, o que pode levar à necessidade de contratação de mais professores e à mobilização de recursos adicionais.

Outro fato que podemos observar nos dados apresentados, foi o destaque em Duque de Caxias no número de visitas de pessoas com deficiência (PCD), apresentando 131 visitas deste público à carreta. Uma hipótese que pode ser deduzida dos dados é que o maior índice populacional de Duque de Caxias pode estar relacionado à maior concentração de pessoas com deficiência. Com uma população residente significativa, é provável que haja um maior número de indivíduos com deficiência nessa localidade, resultando nos dados apresentados, destacando Duque de Caxias nessa métrica.

Na terceira parte da análise quantitativa, levantamos os dados sobre satisfação com a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte. Vamos analisar o nível de satisfação com o evento, o nível de satisfação com as atividades oferecidas pela carreta e o nível de satisfação com a estrutura do evento. A metodologia de coleta desses dados já foi mencionada anteriormente na parte inicial deste capítulo, porém é importante ressaltar alguns pontos. A análise de satisfação utilizando a escala de 1 a 5 é uma abordagem comum para mensurar o grau de satisfação dos participantes em relação a um determinado evento, produto ou serviço. Nessa escala, os participantes são solicitados a atribuir uma pontuação, de 1 a 5, para indicar o nível de satisfação em relação a diferentes aspectos avaliados. A escala de 1 a 5 permite uma categorização simples e rápida das respostas, facilitando a comparação e a análise dos resultados. Pontuações mais altas (4 e 5) indicam maior satisfação, enquanto pontuações mais baixas (1 e 2) indicam menor satisfação. A interpretação dos resultados é realizada por meio da análise da média das pontuações atribuídas, permitindo uma avaliação quantitativa e comparativa da satisfação geral (Morgan, 1993).

Tabela 6. Nível de satisfação geral com a carreta e Média de idade dos participantes

Média total de satisfação com a carreta	Média total de satisfação com a estrutura da carreta	Média total de satisfação com as atividades da carreta	Média de idade total dos participantes
4,8	4,7	4,8	22,7

Tabela 7. Quantidade de pessoas por faixa etária

Idade	Quantidade	Porcentagem
0-10 anos	310	19,94%
11 -20 anos	717	46,11%
21- 30 anos	182	11,70%
31 -40 anos	158	10,16%
41 -50 anos	110	7,07%
51- 60 anos	39	2,51%
61 ou mais	38	2,44%

Analisando os dados da Tabela 6, conseguimos perceber que a 3ª edição da carreta itinerante obteve um nível médio de satisfação em termos de estrutura de atividades e do evento de, 4.7, 4.8 e 4.8 respectivamente. De acordo com, Morgan, 1993, podemos analisar o nível de satisfação médio das pessoas que visitaram a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte, tendo obtido a maior pontuação na escala, apresentando um nível de satisfação média bem acima de 4, representando assim um alto grau de satisfação do público participante com o evento.

Observando a coluna de idade na tabela 6, podemos constatar que a idade média dos participantes da 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte foi de 22,7anos, um público jovem. A tabela 7 nos permite ver que a maior parte do público que visitou a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte estava na faixa de idade de 11 a 20 anos, contemplando 46,11% do total de visitas. Contabilizando a faixa etária de 0 a 20 anos, temos que 66,05% das visitas à carreta, vieram das escolas.

Tabela 8. Nível de satisfação por região e Média de idade por região

Local	Média de idade dos participantes	Nível médio de satisfação com a estrutura da carreta	Nível médio de satisfação com as atividades da carreta
Cachoeiras de Macacu	36	5	4,9
Cordeiro	27	5	4,9
Duque de Caxias	17	4,9	4,9
Itaboraí	15	4,5	4,6
Maricá	33	4,9	4,9
Natividade	18	4,9	4,9
Quissamã	17	4,9	4,9
São José do Vale do Rio Preto	19	4,8	4,8

Tabela 9. Porcentagem de visitantes entre 0 e 20 anos

Local	Idade	Porcentagem de visitantes de 0 a 20 anos
Itaboraí	0-20	90,07%
Cachoeira de Macacu	0-20	28,36%
Cordeiro	0-20	36,59%
Duque de Caxias	0-20	73,96%
Maricá	0-20	36,99%
Natividade	0-20	78,30%
Quissamã	0-20	77,27%
São José do Vale do Rio Preto	0-20	63,58%

Analisando a tabela 8, a região com a menor média de idade dos participantes, foi Itaboraí, a mesma região que obteve a menor média de satisfação com o evento nas 3 áreas abordadas, estrutura, atividades e evento. Após estudar a tabela 9, notamos que em Itaboraí, 90,7% das visitas foram realizadas por

alunos de escolas locais. Uma hipótese possível para esses dados seria o fato que os alunos que visitaram a carreta com suas escolas podem ter tido expectativas diferentes em relação à experiência em comparação com adultos ou outros grupos. Eles podem ter vindo com objetivos educacionais específicos, o que poderia afetar sua avaliação da carreta. Outro possível fator poderia ser a escola em si, que pode desempenhar um papel na experiência dos alunos, incluindo fatores como a preparação prévia dos alunos, a qualidade do acompanhamento dos professores e a ênfase na importância da visita. Esses fatores podem ter influenciado para que a avaliação em Itaboraí tenha sido, embora positiva, pior que as demais localidades.

Para concluir esse capítulo, podemos olhar de forma ampla as 3 análises quantitativas abordadas, e podemos perceber que de uma forma geral a 3ª edição da carreta do e-Museu do Esporte obteve resultados positivos em relação as metas preestabelecidas e o nível de satisfação médio do público com o evento. A análise quantitativa desempenha um papel essencial na avaliação de projetos como a carreta do e-Museu do Esporte, fornecendo dados objetivos e mensuráveis sobre seu desempenho. A análise feita neste capítulo nos permitiu obter uma visão abrangente sobre várias métricas relevantes para o sucesso do projeto, como número de participantes, alcance da carreta, níveis de satisfação, entre outros. Esses dados nos permitiram avaliar o desempenho geral do projeto e identificar áreas de maior êxito, bem como possíveis pontos de melhoria. Além disso, a análise proporcionou uma base sólida para a tomada de decisões informadas em relação ao projeto. Ao analisar números e estatísticas concretas, podemos identificar tendências, padrões e correlações entre diferentes variáveis. Essas informações são cruciais para a definição de metas e objetivos realistas, a alocação eficiente de recursos e a avaliação de resultados alcançados, análise essa de extrema importância para o sucesso a longo prazo do projeto da carreta do e-Museu do Esporte.

10.3 Considerações Finais

Dessa forma podemos entender como a análise quantitativa é de extrema importância para compreender de forma mais eficaz o verdadeiro alcance do projeto e entregar hipóteses buscando uma melhora quantitativa da carreta.

10.4 Referências Bibliográficas

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.

eMuseu do Esporte. (2023). Disponível em: <https://www.emuseudoesporte.com.br/br/home>

Fleming, Q. W., & Koppelman, J. M. (2016). *Earned Value Project Management*. Project Management Institute.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Quantidade de pessoas residentes em cada localidade. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/populacao.html>>.

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Quantidade de escolas por região. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/web/guest/catalogo-de-escolas>>.

Maxcy, J., & De Lorenzo, D. (2016). *Applied Quantitative Analysis in Education and the Social Sciences*. Routledge.

MORGAN, D. L. (1993). Using the likert scale for data collection and analysis. *Journal of Nursing Measurement*, v. 1, n. 3, p. 283-290.

Pena, B.G. (2021). Pena, B. (2021). Experiências inovadoras de esporte igualitário: avanços do emuseu do esporte no uso de tecnologias digitais com acessos interativos e inclusivos. In: Reflexões Olímpicas e Dignidade humana. Gama Assessoria, Rio de Janeiro, 2021. ISBN 978-65-995711-4-5.

Pena, B.G. (2023). Carreta itinerante do eMuseu do Esporte. Rio de Janeiro, RJ: Gama Assessoria Empresarial, 2023. Disponível em: https://expo3d.emuseudoesporte.com.br/downloads/eMuseu_eBook_Carreta_2023_RJ.pdf.

Project Management Institute. (2017). A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide). Project Management Institute.