

CARRETA ITINERANTE DO eMUSEU DO ESPORTE



BIANCA GAMA PENA E LAMARTINE DACOSTA

eME

eMuseu do Esporte

PATROCÍNIO

enel

Secretaria de
Esporte e Lazer



GOVERNO DO ESTADO
RIO DE JANEIRO

REALIZAÇÃO

GAMA
ASSESSORIA EMPRESARIAL



ITECS
Incubadora Tecnológica e de Empreendimentos Sociais e Cooperativas Sociais

Esta publicação é dada a público pelo eMuseu do Esporte como meio de divulgação institucional sem objetivos comerciais. Direitos reservados por www.emuseudoesporte.com.br. Rio de Janeiro, Brasil

QUEM SOMOS

e o que inovamos



O eMuseu do Esporte é um projeto de inovação tecnológica com foco na memória do esporte, incubado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro e que opera com incentivos fiscais. Desde sua fundação em 2019 nos associamos a variadas entidades esportivas do Brasil e do exterior visando a criação de soluções de tecnologia digital em ações museológicas com propósitos esportivos, educacionais e culturais. Até o final de 2021 nossas prioridades incidiram em exposições digitalizadas com acesso livre pela Internet, incluindo experimentos em 3D. Na atualida-

de, fins de 2021 e início de 2022, estamos entrando da área de Metaverso, procurando combinar nossos avanços virtuais com a realidade do dia-a-dia vivida por crianças e adultos em relações comunitárias locais, fora do trabalho e das escolas, no comércio e no tempo livre. Esta busca de associar o virtual das atividades esportivas com a realidade social está agora sendo materializada pela Carreta Itinerante do eMuseu do Esporte, um espaço móvel de vivências esportivas gratuito para toda a população, ora em deslocamento entre sedes municipais aderentes ao projeto.

APRESENTAÇÃO

A presente publicação tem por propósito dar a público o projeto da Carreta Itinerante do eMuseu do Esporte e, em particular, o que esta iniciativa representa em termos de inovação tecnológica e seus impactos em termos esportivos, educacionais e culturais.

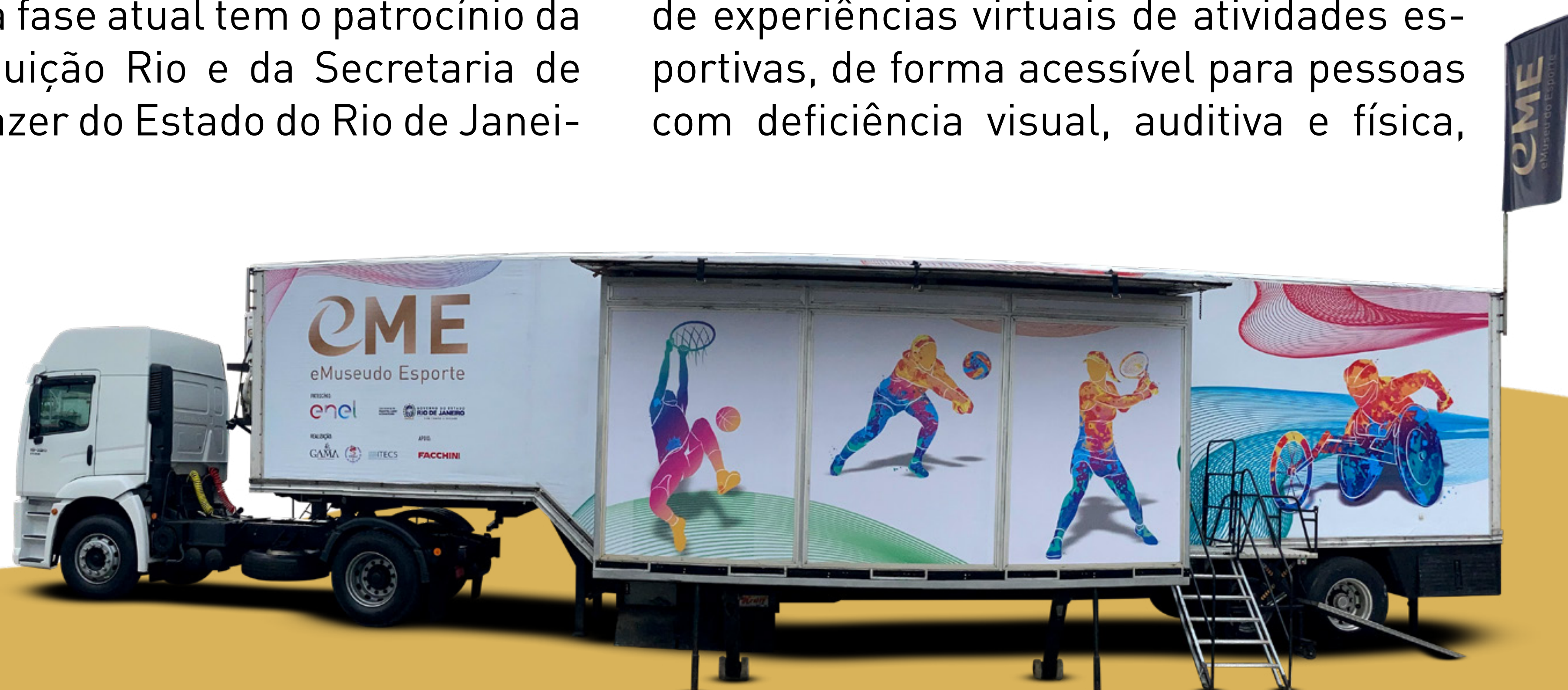
Estes avanços significam, em princípio, uma continuidade no desenvolvimento do eMuseu do Esporte cujos experimentos na área de tecnologia digital no final de 2021 somavam 15 galerias 3D, 12 exposições, 12 coleções e 13 eBooks com acesso livre a partir do site da entidade. Como tais resultados a nossa entidade tem assumido posição de destaque entre os museus esportivos e olímpicos em perspectivas internacionais, preparando-se no Brasil para uma nova etapa de expansão e desenvolvimento tecnológico.

Nesse contexto, insere-se o projeto de mobilidade representado pela Carreta Itinerante que na fase atual tem o patrocínio da Enel Distribuição Rio e da Secretaria de Esporte e Lazer do Estado do Rio de Janeiro,

por meio da lei de incentivo ao esporte, participantes desde às origens da startup eMuseu do Esporte em 2019 apoiada pela “Incubadora Tecnológica de Empreendimentos Sociais e Cooperativas Sociais” da UERJ segundo formato gerencial da Gama Assessoria Empresarial.

Em termos de inovação, a escolha da nossa entidade bem sucedida no âmbito tecnológico incidiu no Metaverso como consolidação de seus avanços passados e de construção do futuro. Como tema de pesquisa e desenvolvimento, a proposta Metaverso resume na atualidade os desafios maiores da Era Digital uma vez que busca relacionar as vivências virtuais com as realidades cotidianas na vida social, no trabalho e no lazer, incluindo o esporte sempre presente em todas as manifestações humanas.

Resumindo, a Carreta Itinerante conforme descrita adiante inclui várias alternativas de experiências virtuais de atividades esportivas, de forma acessível para pessoas com deficiência visual, auditiva e física,



abrindo-se aos públicos por acesso livre em Municípios selecionados por adesão a fim de registrar suas reações pós experiência. Esta fase do eMuseu do Esporte representa numa primeira abordagem uma diversificação de seu público inicial que alcançou no final da sua primeira edição em 2022 um total de 147978 de atendimentos na carreta, 8372 pessoas, 11914 seguidores nas Redes Sociais e cerca de 20966 visitantes diretos nas galerias e exposições on-line.

Portanto, a pesquisa prevista de Metaverso está prevista como desdobramento do primeiro levantamento de reações dos públicos que tem acessado as ofertas da Carreta Itinerante. Após o reconhecimento de reações dos visitantes terá lugar uma pesquisa sobre a funcionalidade prática dos equipamentos tecnológicos que simulam práticas esportivas com o objetivo de cole-

tar dados para fins educacionais, culturais e esportivos.

Assim referenciadas, as informações que se seguem relatam as operações levadas a efeito pela Carreta Itinerante nos seus trajetos iniciais no Estado do Rio de Janeiro, área escolhida para experimentação das novas fronteiras de inovações tecnológicas do eMuseu do Esporte. Esta realização resume na sua essência uma melhor compreensão do presente para a construção de um futuro melhor com vistas aos hoje tão propalados anseios educacionais, culturais e esportivos da vida cotidiana.

Bianca Gama

Diretora do eMuseu do Esporte

Lamartine DaCosta

Curador do eMuseu do Esporte

PROJETO eMUSEU DO ESPORTE

Projeto realizado em parceria com diversas entidades e apoio do edital de incentivos fiscais da secretaria de esportes do estado do Rio de Janeiro.

A grande importância deste projeto em termos gerais é a educação, disseminação da cultura de inovação e a inclusão social.

Para a UERJ, participar da realização de uma ação desta Natureza, cumpre sua missão e alarga os horizontes de todos os seus participantes, no que tange à INOVAÇÃO e as fronteiras do impossível. Os alunos participantes puderam em meio à pandemia, perceber através do ambiente virtual o mundo dos esportes e a integração solidária que ele confirma, com a todos os tipos e modalidades esporti-

vas, bem como as ações comunitárias através das cartilhas na instrução e orientação do aproveitamento de material reciclado. Desta forma o projeto como disse acima, alarga os horizontes do esporte, educação, inclusão social e agora o descarte de lixo e seu aproveitamento.

Para não ficar somente no ambiente virtual, tão logo a vacina possibilitou a saída itinerante, o projeto levou a CARRETA do eMuseu do Esporte a 9 municípios do Estado Rio de Janeiro, entre elas Niterói e Rio de Janeiro, com a participação de nossos alunos, e com ele a UERJ visitou todas estas

idades, levando 7 galerias, 2 exposições, 4 cartilhas educativas, além das experiências de realidade virtual em simuladores em 3 modalidades esportivas e ações integradas com professores no local durante cerca de 4 a 7 dias em cada cidade.

Em resultado dos 12 meses de trabalho do projeto foram 200 matérias de mídias positivas e espontâneas, um eBook do Projeto Integral, um outro só da Carreta, indicadores diretos e indiretos de produtividade, desenvolvimento e inovação.

Vale ressaltar a internacionalização do Projeto, na parceria com as Universidades da Grécia (Atenas e Patras) e a Academia Olímpica Internacional. Também integram o projeto algumas das confederações olímpicas nacio-

nais, o Comitê Olímpico do Brasil e Comitê Paralímpico Brasileiro.

Para a UERJ é um grande orgulho apresentar como um Case de Sucesso uma empresa Startup de uma de suas Incubadoras, a ITECs, no Campus Maracanã.

Marinilza Bruno de Carvalho

Diretora de Inovação – InovUerj
Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa da UERJ – PR2

Antônio Carlos Ritto

Coordenador da Incubadora Tecnológica e de Empreendimentos Sociais e Cooperativas Sociais - ITECS
Instituto de Matemática e Estatística - UERJ

SUMÁRIO

- 1** NITERÓI
- 4** ANGRA DOS REIS
- 7** BOM JESUS
DO ITABAPOANA
- 10** MACAÉ
- 13** BÚZIOS
- 16** RESENDE
- 19** TERESÓPOLIS
- 22** SÃO PEDRO
DA ALDEIA
- 25** RIO DE JANEIRO

NITERÓI

- DATA

20 a 22

de dezembro de 2021

- LOCAL

**Concha
Acústica
de Niterói**

- ATENDIMENTOS

6.079

**VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU**

CLIPPING

ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





Equipe de monitores da Carreta do eMuseu do Esporte

Inauguração da Carreta do eMuseu do Esporte em Niterói com a presença do Prefeito Axel Grael.



Inclusão e acessibilidade na carreta: rampa acessível para usuários de cadeira de rodas.



Pequeno visitante se diverte no simulador de skate.





Crianças se divertem com jogos confeccionados com materiais recicláveis e reutilizáveis trazidos pela equipe da Companhia de Limpeza de Niterói (CLIN).

Na oficina de sustentabilidade é ensinada a confecção de materiais para a prática de esportes com materiais recicláveis e reutilizáveis.



Visitantes aprendem sobre os benefícios de plantas medicinais no Projeto Viveiro desenvolvido pela Companhia de Limpeza de Niterói (CLIN), e levam mudas para casa.



ANGRA DOS REIS

- DATA

04 a 08
de janeiro de 2022

- LOCAL

**Cais
Santa
Luzia**

- ATENDIMENTOS

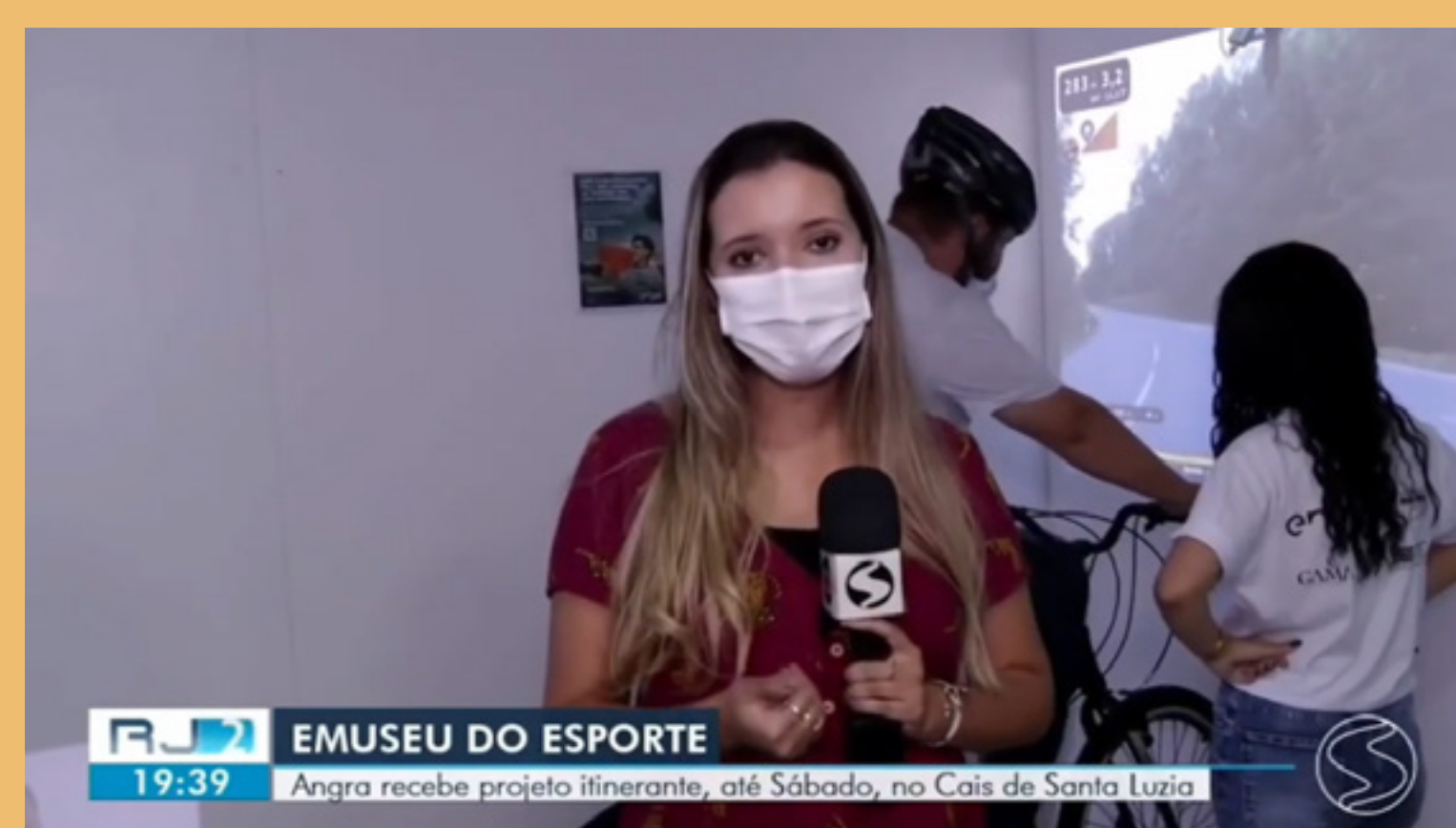
6.005

**VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO eMUSEU**

CLIPPING

ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)



Gustavo, usuário de cadeira de rodas, experimenta de pé o simulador de surfe.



Inauguração da Carreta do eMuseu do Esporte em Angra dos Reis com a presença do Vice-Prefeito, Christiano Alvernaz e do Secretário de Esporte e Lazer do Estado do Rio de Janeiro, Gutemberg Fonseca.





A história do esporte sendo apresentada no videotour do e-Museu do Esporte.



No lado de fora, a diversão fica garantida no tênis de mesa.



Inclusão e acessibilidade na carreta: audiodescrição para os visitantes com deficiência visual.



Uma grande equipe de monitores se prepara para receber os visitantes.

BOM JESUS DO ITABAPOANA

- **DATA**

11 a 17

de janeiro de 2022

- **LOCAL**

**Praça
Governador
Portela**

- **ATENDIMENTOS**

13.531

**VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU**

CLIPPING

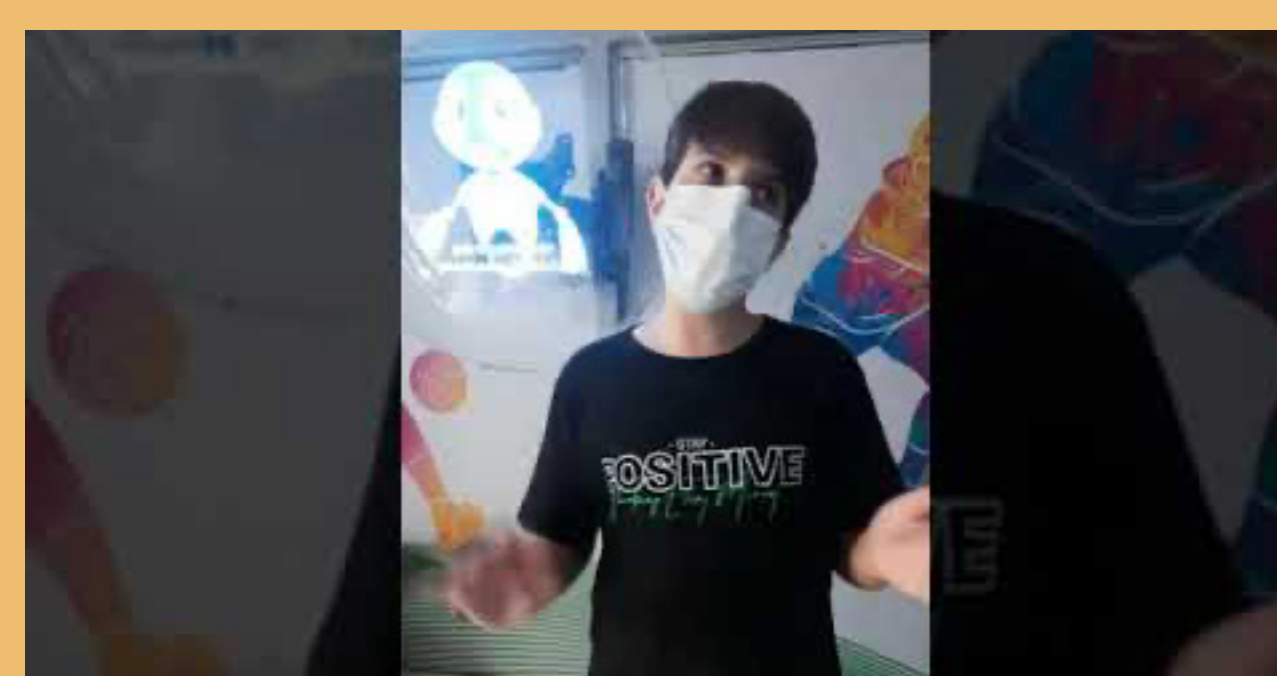
ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





Surf e skate adaptado na Carreta do eMuseu do Esporte!

Vale usar toda a criatividade no simulador de skate!



Inauguração da Carreta do eMuseu do Esporte em Bom Jesus do Itabapoana com a presença do Vice-prefeito Otávio Amaral, da Secretária Municipal de Educação, Esporte e Lazer Ivana Gomes e do Prefeito Paulo Sergio Cyrillo.



Sustentabilidade e inclusão: vôlei sentado com bolas feitas com materiais recicláveis e reutilizáveis na oficina de sustentabilidade.



Depois de visitar o holograma com a Magic Paula as crianças jogam basquete.



Xadrez é esporte? Sim! Crianças aprendem e jogam xadrez no lado de fora da carreta.



O judô marcou presença em Bom Jesus do Itabapoana.

MACAÉ

• DATA

20 a 27
de janeiro de 2022

• LOCAL

Praça
Washington
Luiz

• ATENDIMENTOS

12.726

VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU

CLIPPING

ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





Sustentabilidade e esporte adaptado no eMuseu do Esporte: vôlei sentado com bola feita com materiais recicláveis e reutilizáveis.



Inauguração da Carreta do e-Museu do Esporte em Macaé com a presença do Secretário de Esportes Marvel Maillet e do Prefeito Welberth Rezende.

Kickboxing e ciclismo, com a campeã Sul-Americana de kickboxing Verônica Medeiros.





O tiro com arco, uma das modalidades mais antigas da história também marcou presença em Macaé.



Visitantes se encantam com o holograma da Magic Paula.



Kickboxing e skate juntos: atleta mirim de kickboxing experimenta nova modalidade esportiva.



A carreta do eMuseu do Esporte também apoia a cultura: batalha de rimas entre os visitantes.

BÚZIOS

- DATA

01 a 07
de fevereiro de 2022

- LOCAL

**Praça Dona
Benedita**

- ATENDIMENTOS

11.704

**VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU**

CLIPPING

ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





Na carreta do eMuseu do Esporte não existe idade e nem altura para experimentar o basquete!



Inauguração da Carreta do e-Museu do Esporte em Búzios com a presença do Secretário de Esporte Luiz Augusto Braga e do Prefeito Alexandre Martins.



Hipismo e surfe: esportes se conectam na carreta do eMuseu do Esporte



Badminton para todos!



Badminton e futevôlei: crianças adaptam a rede de badminton para jogar futevôlei



Crianças ficam imersas no mundo do esporte na sala 360

RESENDE

- DATA

10 a 16
de fevereiro de 2022

- LOCAL

Parque das Águas

- ATENDIMENTOS

32.155

**VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU**

CLIPPING

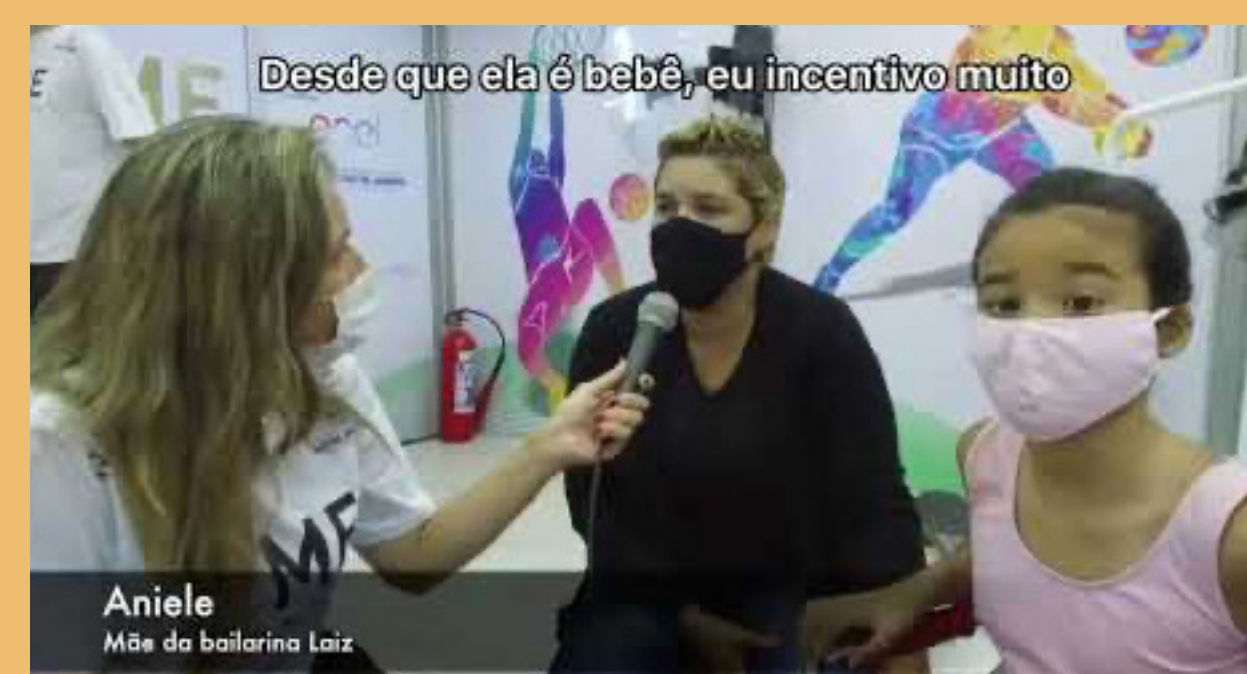
ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





Bailarinas deixam a inauguração da carreta do eMuseu do Esporte em Resende ainda mais especial



Inauguração da carreta do eMuseu do Esporte em Resende com a presença do Secretário de Esporte e Lazer, David de Jesus.



Diversão entre as crianças com uma equipe de monitores muito animada!



Excursão escolar chega à carreta do eMuseu do Esporte



Além das atividades esportivas crianças participam da oficina de maquiagem artística.



Deficiência visual e basquete? Na carreta no eMuseu do Esporte é possível!



Nem o Homem-Aranha quis ficar de fora da festa!



Atividade física para todos os gostos! Aulas de dança e ginástica no lado de fora da carreta.

TERESÓPOLIS

• DATA

08 a 13
de março de 2022

• LOCAL

Praça
Olímpica
Luís de
Camões

• ATENDIMENTOS

32.038

VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU

CLIPPING

ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





**Esporte radical
não tem idade na
carreta do eMuseu**

Inauguração da carreta do eMuseu do Esporte em Teresópolis com a presença da Secretária de Esporte e Lazer, Geovânia Maia e o prefeito Vinicius Claussen.





Movimento para todos os gostos e idade! Circuito funcional para adultos e idosos.



Na oficina artística, crianças recebem a pintura do seu time de coração.



Coordenação e concentração nas atividades recreativas.



Uma turma muito especial esbanjou habilidade no jiu-jitsu.

SÃO PEDRO DA ALDEIA

• DATA

17 a 21
de março de 2022

• LOCAL

Praça
Hermógenes
Freire

• ATENDIMENTOS

26.543

VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU

CLIPPING

ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





Real e virtual: o skate marca presença no lado de fora da carreta.



Esporte e movimento: apresentação de street dance.



Inauguração da carreta do eMuseu do Esporte em São Pedro da Aldeia com a presença do Prefeito Carlos Fabio da Silva e representantes da prefeitura.



Crianças de escolas da região chegam animadas para visitar a Carreta do eMuseu do Esporte.



As crianças também se divertem com as oficinas de balão e pintura.

Acerte o alvo com equipamentos construídos totalmente com materiais recicláveis na oficina de sustentabilidade.

Atividades lúdicas e recreativas para crianças de todas as idades!



RIO DE JANEIRO

• DATA

25 a 27
de março de 2022

• LOCAL

Estádio do Maracanã

• ATENDIMENTOS

7.198

**VISITE A COLEÇÃO
DA CIDADE NO SITE
DO EMUSEU**

CLIPPING

ENTREVISTAS NA TV

(toque na imagem para acessar)



DEPOIMENTOS

(toque na imagem para acessar)





Parajiu-jitsu e skate: movimento, esporte e inclusão.



Inauguração da carreta no Rio de Janeiro com a presença de atletas e parceiros do eMuseu do Esporte.



Atletas da Gracie Barra de Parajiu-jitsu (Barra do Garças; Mato Grosso) viajam até o Rio de Janeiro para prestigiarem a carreta.



Esporte e diversidade: esporte para todas as idades!



Sustentabilidade, criatividade e diversão no acerte o alvo construído com materiais recicláveis.



Vôlei sentado: modalidade Paralímpica faz sucesso entre os visitantes.



Equipe de monitores e parceiros do eMuseu do Esporte comemoram o sucesso da carreta.

INDICADORES

- **ATENDIMENTOS GERAIS: 147.978**
 - **ATENDIMENTOS DIRETOS: 123.315**
 - **CARRETA: 49.409**
 - **ESPORTES: 60.142**
 - **ATIVIDADES EXTRAS: 5.838**
 - **OFICINA: 7.438**
 - **PESQUISA DE USUÁRIOS: 510**
 - **ATENDIMENTOS INDIRETOS: 24.663**
 - **VISITANTES: 8.372**
 - **MONITORES CAPACITADOS: 159**
 - **PESQUISA DE MONITORES: 109**
 - **ESCOLAS ATENDIDAS: 19**

eME

eMuseu do Esporte

PATROCÍNIO

enel

Secretaria de
Esporte e Lazer



GOVERNO DO ESTADO
RIO DE JANEIRO

REALIZAÇÃO

GAMA
ASSESSORIA EMPRESARIAL



ITECS
Incubadora Tecnológica e de Empreendimentos Sociais e Cooperativas Sociais