

eMuseu do Esporte

A concepção do eMuseu do Esporte surgiu durante os Jogos Olímpicos Rio-2016. Neste evento, identificou-se uma expressiva lacuna quanto à memória do movimento esportivo no Brasil em suas diferentes modalidades. Essa foi a “dor” para a busca da solução inovadora usando a tecnologia digital para construir uma herança para toda a sociedade brasileira. Desde então, entre 2016 e 2020, uma plataforma colaborativa (Virtual Hub) foi desenvolvida, encontrando-se hoje em pleno funcionamento para valorizar a memória do esporte, atletas, praticantes, público além dos saberes que lhes dão significados. (Pena, 2020, 2021)

O eMuseu é realizado pela startup Gama Assessoria, em parceria com a Universidade Estadual do Rio de Janeiro, por meio da Incubadora Tecnológica de Empreendimentos Sociais e Cooperativas Sociais (Itecs). Maiores informações do eMuseu em: <https://www.emuseudoesporte.com.br/br/quem-somos>.

O eMuseu gerou reflexos positivos para a UERJ uma vez todos os indicadores quantitativos e qualitativos foram considerados como resultados também da Universidade. Dentre os benefícios destaca-se a criação da editora do eMuseu do esporte que em parceria com a UERJ publicou 3 livros. Os livros visam a disseminação dos conteúdos das exposições de forma mais aprofundada e didática, envolvendo Professores e alunos de Universidades na curadoria. Além disso houve o envolvimento de 50 professores da rede estadual de ensino diretamente na exposição da Educação Física realizada em comemoração ao dia do profissional para dar voz ao trabalho realizado nos jogos escolares envolvendo 10.000 alunos.

Outro benefício para a UERJ é que o eMuseu está alinhado com 7 ODS, Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da ONU, Organização das Nações Unidas. São eles abaixo com as suas respectivas ações relacionadas:

BOA SAÚDE E BEM-ESTAR: O eMuseu contribui para a boa saúde e o bem-estar uma vez que 100% do seu conteúdo foi baseado no esporte com o objetivo de estimular as pessoas a serem fisicamente mais ativas e saudáveis, utilizando a imagem dos atletas, seus testemunhos de vida e de superação para inspirarem os visitantes de suas galerias e coleções virtuais.

EDUCAÇÃO DE QUALIDADE: O eMuseu contribui para a educação de qualidade de acordo com cinco iniciativas: a) lançou 18 ambientes virtuais com conteúdos esportivos de todas as modalidades no sentido de educar crianças, jovens e toda população envolvendo a secretaria de educação Rio de Janeiro para difundir os conteúdos; b) lançou a exposição virtual Profissionais de Educação Física promovendo os acervos e trabalho feito nos jogos escolares c) lançou 3 livros para estudantes, professores bem como o público em geral; d) envolveu pesquisadores

doutores e alunos de doutorado e) criou a editora do eMuseu do Esporte para lançamento de livros.

IGUALDADE DE GÊNERO: O eMuseu se preocupou com a igualdade de gênero dando o mesmo peso de divulgação e promoção aos atletas do gênero feminino, bem como do gênero masculino.

ENERGIA ACESSÍVEL E LIMPA: Houve colocação de placas solares 3D nas galerias virtuais de forma a apresentar a preocupação do uso de energia limpa, acessível e renovável com foco na sustentabilidade do projeto.

INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA: o eMuseu contribuiu para a inovação uma vez que criou e registrou sua plataforma 3D no INPI – Instituto Nacional de Propriedade Industrial obtendo comprovação e reconhecimento da inovação de sua iniciativa e de sua infraestrutura digital pelo maior órgão regulador nacional de inovação.

PARCERIAS PELAS METAS: Como a missão do projeto é registrar a memória do esporte de forma colaborativa, o eMuseu contribuiu para efetivação de parcerias podendo ser avaliadas de 4 formas: a) foram reunidos 101 parceiros de conteúdo sem necessidade de qualquer investimento financeiro para eles; b) parceria de 31 atletas apoiando o eMuseu através da divulgação sem terem qualquer remuneração; c) realização de parceria de mídia espontânea realizada sem investimento financeiro englobando a maior emissora de TV globo; d) Parceria da Universidade UERJ para atingimento da meta educacional coordenando a atuação de mais 3 Universidades.

EMPREGO DIGNO E CRESCIMENTO ECONÔMICO: o projeto empregou 20 pessoas diretamente e foi concedida 1 bolsa de estudo para 1 estagiário de comunicação da UERJ.

Livro: A inovação em Novos tempos, Realidades e Transformações