



## **eMuseu do Esporte integra a programação social da Cúpula do G20 em novembro no Rio de Janeiro**

*Com patrocínio da Eletrobras e apoio do Governo do Estado do Rio de Janeiro, a carreta tecnológica é uma das 50 atrações do evento-satélite G20 Social e abre para visitação gratuita entre 14 e 17 de novembro no Centro.*



**Simuladores de skate e surfe são atrações na carreta do eMuseu na entrada da Cúpula do G20 / Foto: Divulgação**

A exposição do eMuseu do Esporte terá o privilégio de participar da programação oficial do G20 Social, evento-satélite que integra a 19ª edição do Encontro da Cúpula do G20, realizado primeira vez na cidade do Rio de Janeiro, entre os dias 18 e 19 de novembro.

A carreta tecnológica é uma iniciativa do Instituto Inspiração, com patrocínio da Eletrobras, por meio da Lei de Incentivo Federal ao Esporte e apoio do Governo do Estado do Rio de Janeiro e da Universidade do Estado do Rio de Janeiro e ficará aberta gratuitamente ao público entre os dias 14 e 17 de novembro, localizada na entrada do evento que reunirá chefes de Estado e Governo das vinte maiores economias do mundo.

O eMuseu do Esporte foi escolhido para participar do G20 Social por estar focado em 12 dos 17 Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável, gerenciados pelas Nações Unidas visando acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e garantir a paz e a

prosperidade. Os doze objetivos cumpridos pelo projeto itinerante eMuseu – marcado pela inovação, imersão e acessibilidade – são: ODS, 1,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13 e 17.

“Para nós que estamos há 5 anos com esse projeto na estrada, já passamos por 30 municípios, é uma honra interagir com o público que vem prestigiar o G20. Ainda mais nesse contexto em que as maiores lideranças do mundo estarão presentes no Rio para debater também com os atores não-governamentais os rumos das decisões em busca de justiça social, meio ambiente sustentável e dignidade no trabalho”, ressalta Bianca Gama, fundadora do eMuseu do Esporte.

Na rua Edgard Gordilho, no Centro da cidade, os visitantes poderão conferir os recursos tecnológicos do eMuseu do Esporte, que traz uma coleção de histórias sobre importantes conquistas do esporte olímpico brasileiro, além de dinâmicas para incentivar a prática esportiva por todas as idades. Quem visitar a carreta poderá experimentar doze atividades, entre as quais os simuladores 3D com óculos de realidade virtual que reproduzem a emoção de esportes radicais, como esqui numa montanha coberta de neve, surfar ondas perfeitas numa praia paradisíaca e manobrar o skate em um cenário urbano. Todas as ações contam com recursos de acessibilidade, como audiodescrição, libras, braile e legendas.

A tecnologia também estará presente em um jogo de quebra-cabeça apresentado em realidade aumentada com imagens de peças que, juntas, formarão locais onde foram realizados os Jogos Olímpicos. Outra opção é a do jogo animado no qual o visitante testará a memória encontrando os pares de mascotes olímpicos e paralímpicos, além de poder conhecer 16 mascotes olímpicos de edições dos Jogos de Verão, todos devidamente identificados com legendas também transcritas em braile e com audiodescrição.



**Visitantes também podem vivenciar a emoção dos esportes com acervos físicos/ Foto: Divulgação**

“Para a Eletrobras, ver o eMuseu do Esporte integrando a programação oficial do G20 Social ressalta e fortalece o caráter inclusivo do projeto e seu papel de fomento ao esporte como base para a cidadania e o bem-estar. Serão dias em que teremos o Rio de Janeiro como centro do debate sobre o futuro sustentável do planeta e nossa energia

estará presente”, afirma a gerente executiva de Marca, Marketing e Reputação da Eletrobras, Renata Petrocelli.

**Esporte olímpico** – Em um ano marcado pela realização dos Jogos de Paris, o público ainda poderá interagir com os hologramas de 18 atletas olímpicos e paralímpicos e, de quebra, fazer fotos na “companhia” de seus ídolos. Entre eles estão a mesatenista Bruna Alexandre, primeira atleta brasileira a disputar Olimpíadas e Paralimpíadas (medalha de bronze na classe 10), a dupla de vôlei de praia Duda e Ana Patrícia (ouro), a judoca Beatriz Souza (ouro na individual e bronze na equipe mista) e o judoca Guilherme Schimidt (bronze na equipe mista).

Também a partir da experiência holográfica estarão em exposição, objetos que fazem parte da história do esporte olímpico mundial, como as tochas dos Jogos de Paris 2024, Rio 2016 e Pequim 2008, além das medalhas de ouro, prata e bronze da edição francesa. Em outro ambiente da carreta será possível experimentar o jogo de dardos no cenário da antiga Olímpia, cidade grega onde nasceram os Jogos Olímpicos. Esse primórdio é contado em uma lousa interativa, passando pelo Templo de Hera, Philippeion e Templo de Zeus, entre outros monumentos.

Na parte externa da carreta serão realizadas atividades esportivas e de preservação ambiental. Também haverá capacitação de professores da rede pública de ensino por meio de oficinas de criação de material esportivo a partir de material reciclado. Focada na sustentabilidade, a atividade é baseada no conteúdo pedagógico das cartilhas educativas produzidas pelo projeto, disponíveis gratuitamente no portal do eMuseu: [www.emuseudoesporte.com.br](http://www.emuseudoesporte.com.br). Neste mesmo site, todos poderão ter acesso à versão mobile da carreta na palma de sua mão.

#### **SERVIÇO:**

**Cidade: Rio de Janeiro**

**Visitação de 14 a 17 de novembro de 2024**

**Horário: 9h às 16h**

**Endereço: Rua Edgard Gordilho, esquina com a rua Rodrigues Alves, no Centro**

**Entrada gratuita**

**Informações para a Imprensa**

[www.emuseudoesporte.com.br](http://www.emuseudoesporte.com.br)