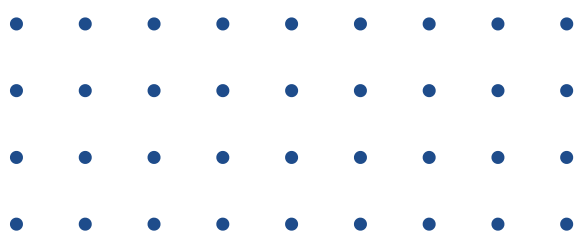


# Sequência

# Didática

**Corrida do Conhecimento: Uma proposta interdisciplinar através da gamificação e do esporte de aventura.**





INSTITUTO FEDERAL  
Paraíba

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA -  
IFPB CAMPUS JOÃO PESSOA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA -  
PROFEPT  
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA



PROFEPT  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA



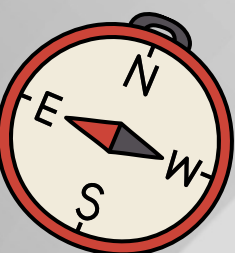
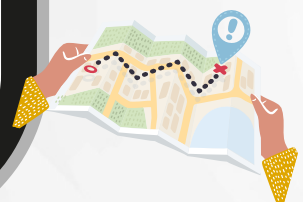
## **Autores**

Renata Gomes Cavalcanti - Mestranda  
Alexsandra Cristina Chaves - Orientadora

# **Corrida do Conhecimento**



**João Pessoa - Paraíba  
2023**



# APRESENTAÇÃO

A presente sequência didática constitui-se como uma contribuição relevante no contexto acadêmico, sendo concebida como parte integrante do Mestrado Profissional no âmbito do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação Profissional e Tecnológica, promovido pelo Instituto Federal do Espírito Santo (IFES), em parceria com o Instituto Federal da Paraíba (IFPB), Campus João Pessoa. Com o título "A contribuição da Educação Física no processo de ensino-aprendizagem de discentes do ensino médio do IFPB: Uma proposta interdisciplinar através da gamificação e do esporte de aventura", essa proposta pedagógica emerge das experiências anteriores da pesquisadora, que abordou a Corrida de Orientação de maneira didática e interdisciplinar com o público escolar.

O cerne desta pesquisa gira em torno do desenvolvimento de um aplicativo que utiliza a gamificação como estratégia pedagógica interdisciplinar no âmbito do Ensino da Educação Física. O foco principal é direcionado para o Ensino Médio Técnico-integrado no Instituto Federal da Paraíba, especificamente no Campus Avançado Cabedelo Centro. O objetivo fundamental desta iniciativa reside na simplificação e otimização dos processos de interação entre as diversas disciplinas envolvidas no contexto educacional, objetivando, assim, aprimorar a qualidade do ensino por meio das atividades propostas.

Neste cenário, a gamificação e o esporte de aventura emergem como abordagens pedagógicas inovadoras, capazes de proporcionar uma experiência de ensino-aprendizagem enriquecedora e motivadora para os discentes. Através da criação deste aplicativo, além de não apenas a promoção do conhecimento interdisciplinar, mas também o estímulo ao engajamento dos estudantes, fomentando sua participação ativa nas atividades acadêmicas e, conseqüentemente, contribuindo para o aprimoramento da qualidade do ensino no IFPB. Assim, esta pesquisa propõe-se representar um passo significativo na melhoria da educação profissional e tecnológica, destacando a importância da inovação pedagógica e da interdisciplinaridade como elementos-chave para a formação integral dos discentes do Ensino Médio Técnico-integrado.

# A ORIENTAÇÃO

A prática de orientação, seja por terra ou pelo mar, de maneira eficiente e precisa, possui uma longa história, remontando a vários séculos. Conforme destacado por Ferreira (1999), há registros de sua existência desde 2.000 aC, quando os egípcios já faziam uso de mapas para suas deslocamentos. A invenção da bússola, também conhecida como bússola magnética, é atribuída aos chineses no século I dC Este instrumento, que desempenhou um papel fundamental na navegação ao longo da história, continua sendo considerada uma das maiores conquistas da humanidade. Sua relevância foi particularmente notável no século XVI, na Era dos Descobrimientos, quando as grandes navegações tiveram um impacto significativo no desenvolvimento das civilizações.

A orientação com características esportivas, por sua vez, emergiu por volta de 1850 nos países escandinavos, inicialmente com uma abordagem militar. Nesse contexto, as tropas realizaram treinamentos de orientação terrestre entre si, o que culminou na concepção da "Orientação".



Essa modalidade esportiva referência faz ao deslocamento no terreno com o auxílio de um mapa e uma bússola. Conforme observado por Figueiredo (2003, p. 387), a orientação era considerada um exercício do exército sueco, uma vez que, além de ser uma atividade de entretenimento, fortalecia o espírito de coletividade das tropas.

Nesse contexto, a prática de orientação, seja como instrumento de posição ou como esporte, desempenhou um papel notável ao longo da história, contribuindo para a evolução das técnicas de orientação geográfica e para o fortalecimento do espírito de grupo em contextos militares. Com suas raízes profundamente enraizadas na história, essa atividade continua a evoluir e se adaptar ao longo do tempo, demonstrando sua relevância contínua na sociedade moderna.

A orientação como esporte ganhou proeminência e difusão em escala global, tendo suas raízes atribuídas ao militar sueco Ernst Killander, frequentemente reconhecido como o “pai da orientação” (CBO, 2017). A natureza interdisciplinar da Corrida de Orientação levou-a a ser adotada como um esporte educacional, sendo incorporada aos currículos escolares da Suécia em 1935.

Em um marco significativo para a internacionalização da modalidade, em 1965, representantes de dez países (Bulgária, Ex-Checoslováquia, Dinamarca, Finlândia, Hungria, Noruega, Ex-RDA, Ex-RFA, Suécia e Suíça) se reuniram na cidade de Copenhague, Dinamarca, para estabelecer uma Federação Internacional de Orientação - IOF, cujo objetivo principal era a padronização das regras de orientação em nível global.

A Confederação Brasileira de Orientação - CBO (2012) define uma Corrida de Orientação como um esporte no qual os competidores, munidos de mapas e bússolas, navegam de forma independente por terrenos que contêm pontos de controle (PC) que devem ser obrigatoriamente visitados. Essa modalidade esportiva, que pode ser praticada em diversos ambientes, desde florestas e campos até áreas urbanas, compartilha algumas semelhanças com a dinâmica de um jogo de "caça ao tesouro", pois os participantes buscam encontrar os PC delineados no mapa, obedecendo a uma sequência específica.

Como esporte competitivo, o vencedor de uma prova de orientação é aquele que percorre a trajetória passando por todos os PC no menor tempo possível. Para garantir a igualdade de condições, a prorrogação é realizada individualmente ou em duplas (dependendo da categoria), em horários diferentes. No momento da largada, o "orientista", termo utilizado para designar o praticante de orientação, recebe da organização da prova um mapa minuciosamente detalhado da região, no qual está delineado um percurso que conecta diversos PC, representados por "prismas" com três faces, colorido de branco na parte superior e laranja na inferior.

Esses prismas são posicionados estrategicamente no terreno. Com a assistência de uma bússola, o orientista deve executar o percurso, passando por todos os PC no menor tempo possível (CBO, 2000).



## 1. IDENTIFICAÇÃO

<b>CURSO</b>	Técnico Integrado em Serviços Jurídicos
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	Educação Física
<b>TEMA</b>	Corrida de orientação uma abordagem interdisciplinar
<b>TEMPO</b>	Presencial: 10h/a, com um intervalo de 7 dias entre cada encontro.

## 2. OBJETIVOS, CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E RECURSOS

<b>OBJETIVOS</b>	<p><b>Objetivo Geral:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar o aplicativo de gamificação interdisciplinar a partir do Ensino da Educação Física.</li> </ul> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer a corrida de orientação enquanto prática esportiva;</li> <li>Identificar os principais fundamentos técnicos que norteiam a corrida de orientação;</li> <li>Compreender o esporte como prática interdisciplinar.</li> <li>Utilizar a gamificação como ferramenta interdisciplinar no processo de ensino das disciplinas Educação Física, Matemática, Física, Geografia e Biologia.</li> <li>Vivenciar atividades interdisciplinares envolvendo a Educação Física através da corrida de orientação;</li> <li>Realizar atividades interdisciplinares por meio do aplicativo CORRIDA DO CONHECIMENTO</li> </ul>
<b>CONTEÚDO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Corrida de Orientação:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceitos e Fundamentos</li> <li>- Equipamentos do esporte (bussola, picotador, cartão de controle, mapa);</li> <li>- Passo duplo;</li> <li>- Mapa</li> <li>- Azimute</li> </ul> </li> <li><b>Aplicativo: <u>CORRIDA DO CONHECIMENTO</u></b></li> </ul>

<b>RECURSOS</b>	<p><b>Digital:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• CORRIDA DO CONHECIMENTO (Acesso)</li><li>• Aplicativos: WhatsApp</li></ul> <p><b>Físico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Celular, smartphone, tablet ou notebook/computador</li><li>• Papel, lápis</li><li>• Bússolas</li><li>• Mapas</li></ul>
-----------------	--

### 3. METODOLOGIA

As aulas aplicadas foram teóricas e práticas, necessitando de 05 (cinco) encontros de 02h/a cada, com a turma envolvida na pesquisa. As teóricas foram executadas em sala de aula, onde foram apresentados aos alunos à proposta da metodologia e o funcionamento do esporte de orientação. As aulas práticas aconteceram nas dependências disponíveis na escola e em uma área externa (Sesc Gravatá).

#### 3.1 PROCEDIMENTOS

<b>PRESENCIAL</b>	<p><b>PRIMEIRO ENCONTRO: Apresentação (2h/a)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentação da proposta de estudo: (objetivos, conteúdos, metodologia e recursos);</li><li>• Aplicação do Questionário Diagnóstico (Anamnese), para coleta de informações relevantes sobre o conhecimento prévio dos participantes;</li><li>• Conceitos principais da corrida de orientação;</li><li>• Principais fundamentos técnicos que norteiam a corrida de orientação;</li><li>• Compreender o esporte como prática interdisciplinar.</li></ul> <p><b>PARTE PRÁTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer e experimentar os equipamentos da orientação (bússola, picotador, cartão de controle, mapa)</li></ul>
-------------------	--

<b>PRESENCIAL</b>	<p><b>SEGUNDO ENCONTRO (2h/a)</b></p> <p><b><u>TEÓRICA/PRÁTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilização do mapa;</li><li>• Prática do passo duplo (Aferição de distância por passo-duplo);</li><li>• Utilização do azimute.</li></ul> <p><b><u>VIVÊNCIA NA PISTA TESTE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participação prática na pista teste ( IFPB-CAMPUS CABEDELO CENTRO).</li></ul>
<b>PRESENCIAL</b>	<p><b>TERCEIRO ENCONTRO (2h/a)</b></p> <p><b><u>TEÓRICA/PRÁTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Revisão dos instrumentos a serem utilizados na prática;</li><li>• Apresentação do mapa da Pista de Corrida de Orientação Oficial (Sesc Gravatá);</li><li>• Prática da Corrida de Orientação na pista oficial no Sesc Gravatá.</li></ul>
<b>PRESENCIAL</b>	<p><b>QUARTO ENCONTRO (2h/a)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentação do APLICATIVO;</li><li>• Dialogo sobre a vivencia prática x Game (virtual)</li><li>• Explicação sobre sua utilização;</li><li>• Demonstração das fases do game;</li><li>• Aplicação do Aplicativo: <b><u>Corrida do Conhecimento</u></b></li></ul>
<b>PRESENCIAL</b>	<p><b>QUINTO ENCONTRO (2h/a)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentação e explicação do questionário de avaliação;</li><li>• Aplicação do Questionário de Avaliação.</li></ul>



## 4. AVALIAÇÃO

A avaliação desempenhou um papel fundamental neste estudo, sendo realizada através das observações e mediações ao longo do processo de aplicação, observando os objetivos propostos avaliando a progressão através do diálogo constante. Ao final aplicamos um questionário de avaliação do game, que analisou diversos aspectos relacionados à experiência dos participantes com o jogo com o intuito de coletar informações relevantes sobre a eficácia da metodologia empregada.

## BIBLIOGRAFIA

LIMA, Rayanne Oliveira Medeiros de. LABEDIF : uma proposta de laboratório virtual para os cursos profissionais na área da construção civil. 2020. 105 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto Federal de Educação Tecnológica da Paraíba / Programa de Pós- Graduação em Educação Profissional e Tecnológica – (PROFEPT), João Pessoa, 2020.

PADILHA, Jailton César. ORIENTAÇÃO: O DESPORTO DA NATUREZA! O que é e como praticar. Rio Grande do Norte, 2017. Disponível em: <[https://www.cona.com.br/assets/gerenciador/CONA/Secretaria/Apostila/CONA\\_APOSTILA.pdf](https://www.cona.com.br/assets/gerenciador/CONA/Secretaria/Apostila/CONA_APOSTILA.pdf)>. Acesso em: 18 nov. 2022.

PENHA, Jonas Marques da. Da Lousa à Tela, da Trena ao Clique: Letramento Cartográfico no Ensino Médio Integrado. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso.