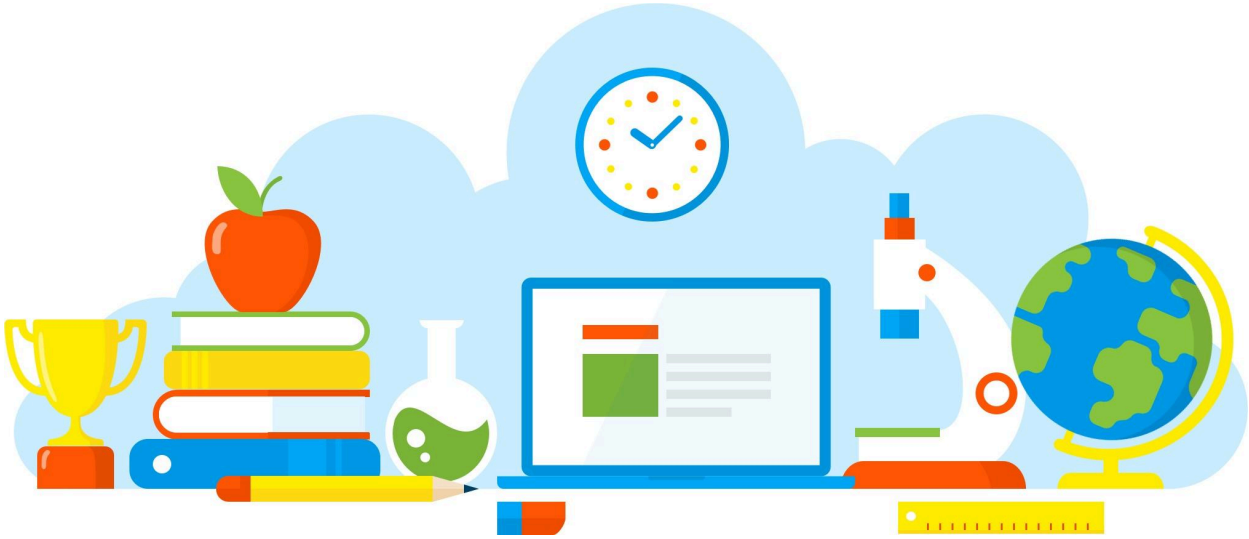

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. PROFESSOR ALCYR OLIVEIRA PORCIUNCULA

Corrida de Orientação

Diretoria de Ensino - Região Osasco

26/03/2025

Rua Geraldo Moran, 271 – Jd. Umuarama – Osasco-SP – CEP: 06030-060
Tel.: 2284-8100 - e-mail deosc@educacao.sp.gov.br

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. PROFESSOR ALCYR OLIVEIRA PORCIUNCULA

Diretor(a): Marinalva Oliveira

Nome do Projeto/Ação/Evento: Corrida de Orientação

Objetivo do Projeto/Ação/Evento: Com o intuito de articular as premissas do Programa de Ensino Integral e explorar as competências do educando em sua totalidade, o projeto “Corrida de Orientação” aborda a interdisciplinariedade curricular, entrelaçando as disciplinas de Educação Física e Geografia, cruciais para o desenvolvimento da autonomia e domínio espacial do ambiente escolar.
O projeto tem por objetivo estimular diferentes dimensões espaciais por meio da educação cartográfica e uso das geotecnologias, com base na metodologia ativa gamificação, fundamentais "[...] para a formação da cidadania e da criticidade e autonomia do estudante.” (SÃO PAULO, p.307, 2019)

Descrição do Projeto/Ação/Evento: O Projeto "Corrida de Orientação" foi desenvolvido em etapas, com turmas dos 9º anos, período da manhã.

Inicialmente foram retomadas em sala algumas noções de orientação espacial, como pontos cardeais, colaterais e bússolas; bem como a fundamentação do Projeto em si, desenvolvidas pelos Professores de Educação Física e de Geografia.

Em seguida, foi dedicada uma aula para organização das equipes que participarão da atividade, instruindo para que cada um baixasse o aplicativo "Iorienteering", disponível gratuitamente em qualquer smartphone. Previamente foi elaborado um mapa no aplicativo contendo 6 pontos de controle ao redor da escola, contendo um QR Codes em cada um deles, o qual foi apresentado e disponibilizado para as equipes que acessaram nosso projeto no aplicativo.

Feito isso, os estudantes foram orientados sobre a dinâmica do jogo e as ordens a serem seguidas. A equipe que completasse o percurso em menor tempo e encontrasse os QR Codes escondidos em cada ponto de controle, venceria a atividade.

Finalizada a atividade, a equipe que realizou o percurso em menor tempo deve responder duas perguntas sobre o Projeto, sendo uma referente a orientação nos pontos cardeias de determinado ponto de controle; e outra sobre os recursos necessários para realização da atividade.

Ao final, a equipe vencedora recebeu uma caixa de bombom como recompensa pelos acertos.

Data de realização: 26/03/2025

Público Alvo: Alunos (9º ano A/ B /C)

Equipe Organizadora: Professores Adeilton Silva Santos (Educação Física) e Lucas Andrade de Souza (Geografia)

Quantidades de Participantes: 110

Impacto nos Resultados Educacionais da Escola: O uso da metodologia ativa Gamificação aumentou a motivação, envolvimento e produtividade dos alunos ao longo do desenvolvimento do projeto, estimulando a resolução de problemas que impactam em uma educação colaborativa.

Parcerias Envolvidas:

Fotos

PREMIAÇÃO
CAMPEÃO

Arquivo recebido em: 26/03/2025 15:23:50