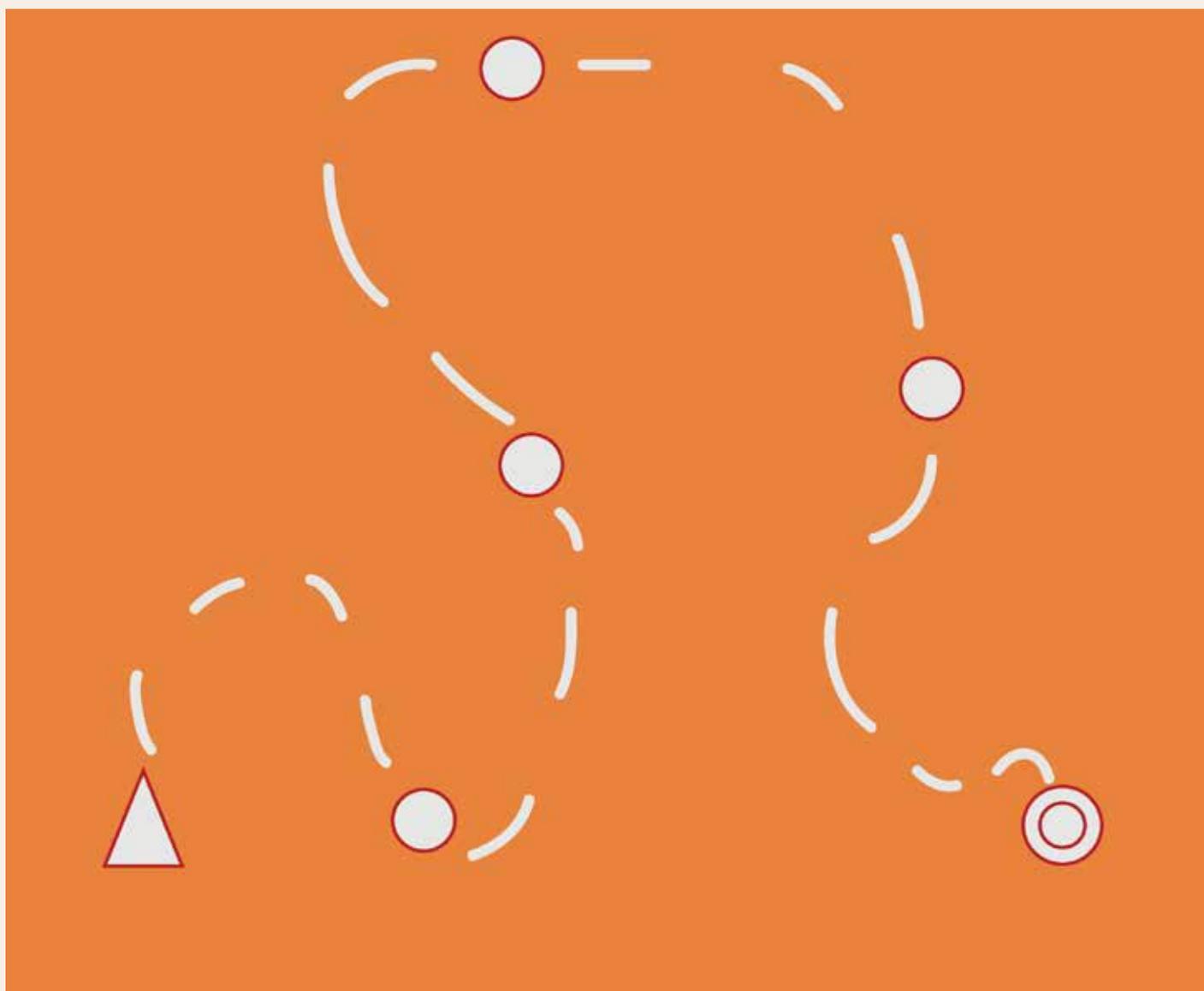


Prefeitura Municipal de Curitiba
Secretaria Municipal da Educação

CORRIDA DE ORIENTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INTEGRAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA
Gustavo Fruet

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
Roberlayne de Oliveira Borges Roballo

SUPERINTENDÊNCIA EXECUTIVA
Antonio Ulisses Carvalho

COORDENADORIA DE OBRAS E PROJETOS DO PROGRAMA DE
DESCENTRALIZAÇÃO
Luiz Marcelo Mochenski

DEPARTAMENTO DE LOGÍSTICA
Maria Cristina Brandalize

DEPARTAMENTO DE PLANEJAMENTO E INFORMAÇÕES
Leandro Antonio Jiomeke

SUPERINTENDÊNCIA DE GESTÃO EDUCACIONAL
Ida Regina Moro Milléo de Mendonça

COORDENADORIA DE ATENDIMENTO ÀS NECESSIDADES ESPECIAIS
Susan Ferst

COORDENADORIA DE EDUCAÇÃO INTEGRADA
Eliane Aparecida Trojan Butenas

COORDENADORIA TÉCNICA – ESTRUTURA E FUNCIONAMENTO DE
ENSINO
Eliana Cristina Mansano

COORDENADORIA DE FORMAÇÃO CONTINUADA
Cíntia Caldonazo Wendler

COORDENADORIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS PARA JOVENS E
ADULTOS
Maria do Socorro Ferreira de Moraes

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO INFANTIL
Maria da Glória Galeb

DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL
Leticia Mara de Meira

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIA E DIFUSÃO EDUCACIONAL
Marlon Misael Terres

SUMÁRIO

CORRIDA DE ORIENTAÇÃO	09
Informações sobre a corrida	10
ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS	18
Sugestão 1: Preparação Geográfica	20
Sugestão 2: Conhecer o mapa	21
Sugestão 3: Desenhar o mapa.....	23
Sugestão 4: Utilizar a bússula	28
Sugestão 5: Conhecendo a Orientação	29
Sugestão 6: Caça ao tesouro	31
Sugestão 7: Atividades lúdicas	32
Saiba Mais	39

APRESENTAÇÃO

O debate nacional acerca da educação integral em tempo integral no país tem se intensificado ao longo das décadas, tanto no âmbito político quanto no acadêmico, no intuito de contribuir com a melhoria da qualidade da educação pública.

A Rede Municipal de Ensino (RME) de Curitiba investe na efetivação de propostas para a ampliação da jornada escolar desde a década de 80 e, com os novos pressupostos teóricos metodológicos assumidos no documento do Currículo do Ensino Fundamental (2016), reitera a importância de se pensar na organização curricular da escola em período ampliado.

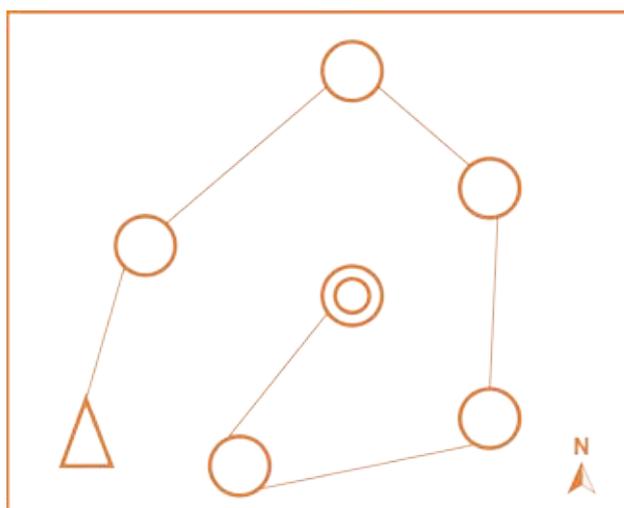
Nesse sentido, apresentamos o caderno Corrida de Orientação na Educação Integral, que visa subsidiar o planejamento da oficina específica, aprofundando conteúdos da Educação Física, por meio de sequências didáticas e encaminhamentos metodológicos que compõem as Práticas do Movimento e Iniciação Esportiva.

O material foi produzido coletivamente, com a colaboração dos professores(as) da Secretaria Municipal de Educação, participantes do curso Iniciação à Corrida de Orientação, em 2016.

CORRIDA DE ORIENTAÇÃO

A corrida de orientação é um esporte que envolve seus participantes em busca pelos pontos de controle, que estão localizados nos mapas dos terrenos e são materializados em prismas (laranja e branco). Acontece em circuitos abertos e proporciona o contato com a natureza e se desenvolve em florestas, montanhas, parques e grandes jardins, mas também pode acontecer em áreas urbanas ou mistas.

Os percursos são desenvolvidos de acordo com a capacidade técnica e a condição física de cada participante, e são compostos de terrenos com diversas características, proporcionando desafios e acessibilidade a diversos grupos. As provas podem ser diurnas ou noturnas.



As provas de corrida de orientação são variadas, podendo ser:

Sprint – corrida curta e rápida, geralmente em terreno misto, envolvendo áreas de vegetação e áreas construídas.

Orientação pedestre – é a prova clássica e acontece em áreas mais extensas, geralmente com poucas edificações. Pode ser de percurso curto, médio ou longo.

Quanto a ordem ainda podem ser por:

Sequência Livre – a sequência a ser percorrida é livre e depende das tomadas de decisão do corredor, porém deve-se cumprir todos os pontos da pista (com exceção da partida e da chegada).

Sequência Obrigatória – o corredor deve cumprir a sequência obrigatória que recebe no início da prova. É a prova mais comum da corrida de orientação.

As provas caracterizam-se por:

Score simples – completar a prova realizando o maior número de pontos possível. Todos os pontos tem o mesmo valor.

Score ponderado – completar a prova realizando o maior número de pontos possível. A pontuação varia conforme o grau de dificuldade de cada ponto.

As categorias são definidas por:

Sexo:

H – homens/ D – mulheres

Nível Técnico:

Categoria N (novatos) / Categoria B (difícil) / Categoria A (muito difícil)
/ Categoria E (elite)

Idade

Informações sobre a corrida

Para o desenvolvimento de uma corrida de orientação, é necessário um **mapa** que possua uma cartografia específica do local da prova, atualizado. O mapa sempre é alinhado pelas linhas do **norte magnético** e possui linhas indicando esta direção.

Sendo o Mapa de Orientação um mapa topográfico detalhado, deverá conter as características do terreno que sejam óbvias para um orientista em corrida. Nele se insere tudo o que possa influenciar a leitura do mapa ou a escolha de trajetos: relevo, formações rochosas, tipo de superfície, velocidade de progressão através da vegetação, áreas de cultivo, hidrografia, zonas privadas e casas individuais, rede de caminhos, outras linhas de comunicação e todas as demais características úteis à orientação.

(Trecho da introdução da Norma Internacional de Mapeamento de Orientação, 2000)

Os percursos percorridos pelos corredores devem ser predefinidos de acordo com a dificuldade da prova proposta.

O objetivo é oferecer a todos os orientistas percursos adequados a suas capacidades técnicas e físicas, sendo sempre lúdico e agradável.

No mapa o início do percurso é sempre determinado por um triângulo equilátero. Cada controle intermediário por uma circunferência simples e a chegada é sinalizada por duas circunferências concêntricas.



saída/ partida



chegada



pontos de controle

No terreno, a partida, os pontos de controle e a chegada são locais onde se encontram os prismas com picotadores, códigos, cores, palavras, frases e *QRcode*.

Prismas

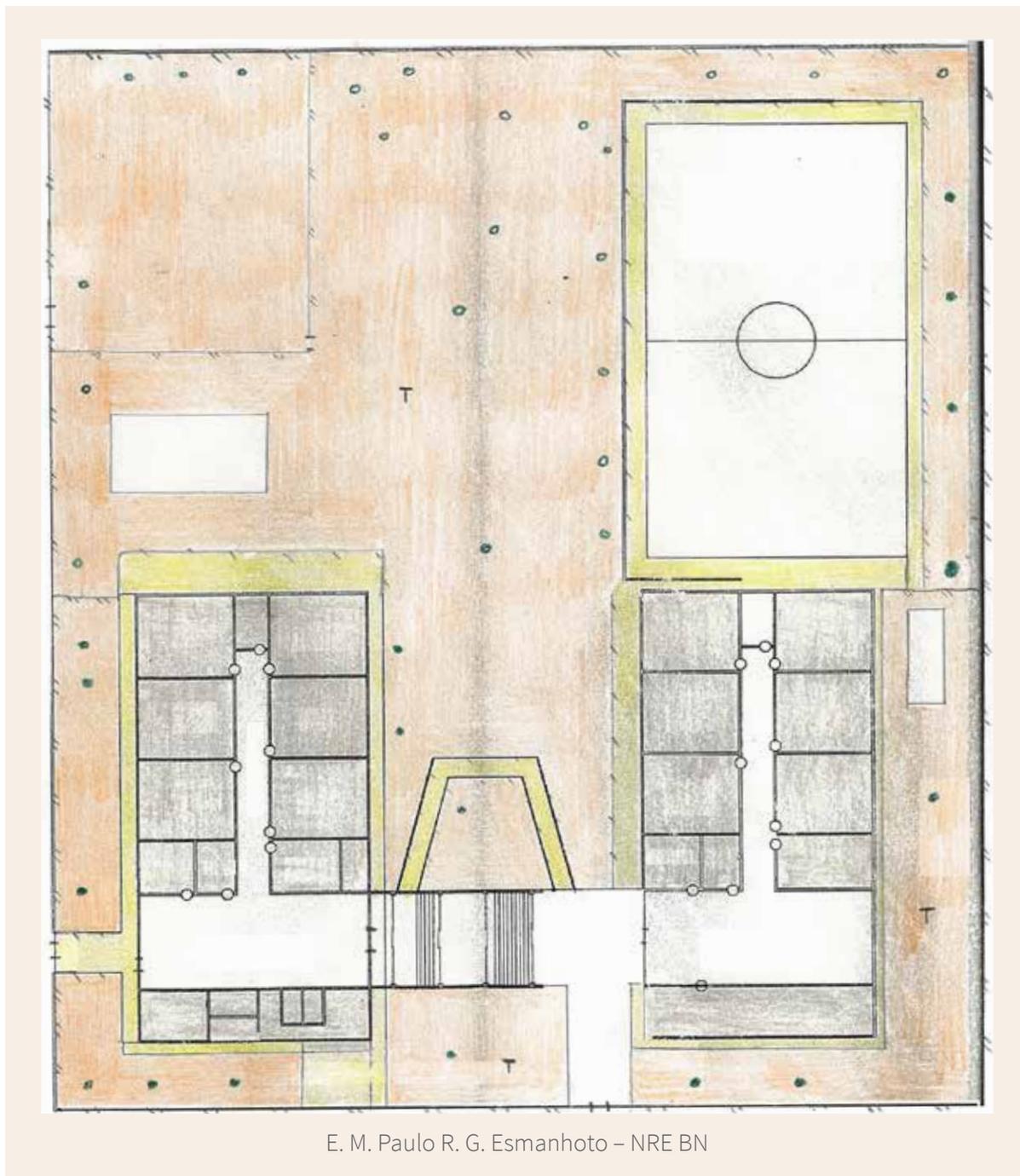


Caracterização dos pontos

Os pontos de controle têm caracterizações próprias descritas no mapa. As especificações ficam em campo destinado e facilitam a compreensão e a localização dele durante o percurso.



Exemplo do mapa



E. M. Paulo R. G. Esmanhoto – NRE BN

Legenda dos mapas oficiais

Pista Permanente de Orientação Sprint do Câmpus Curitiba da UTFPR

Nível N - Novatos				
1	101	X		□
2	102	▨		○
3	103	▧		┌
4	104	▩	Y	
5	105	▪		
6	106	▫		└
7	107	▬		
8	108	X		┌
9	109	■		○
10	110	✓	*	
11	111	▩	Y	
12	112	◇		┌
13	113	▩		○
14	114	X		○
15	115	T	s	▬
16	116	≠		▩
17	117	>		
18	118	U		
19	119	▩		┌
20	120	▩	▩	┌

Nível B - Difícil				
1	201	⊗		♀
2	202	⊕		♂
3	203	⊖		T
4	204	T	s	
5	205	▩	Y	
6	206	▩		┌
7	207	▩		
8	208	⊗		○
9	209	⊕		
10	210	▩	Y	
11	211	▩		□
12	212	▩		
13	213	▩		┌
14	214	▩		┌
15	215	▩		┌
16	216	*		▩
17	217	▩	Y	▬
18	218	▩		
19	219	▩		┌
20	220	⊗		○

MUITO IMPORTANTE

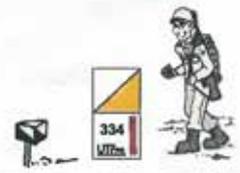
1. A **SEGURANÇA** deve ser **SEMPRE** O **ASPECTO MAIS IMPORTANTE** em qualquer atividade de orientação. **ATENÇÃO E CUIDADO INDIVIDUAL SÃO INDISPENSÁVEIS** para uma prática segura.
2. O mapa mostra as condições de circulação durante atividades previstas de orientação. Nos demais horários pode haver eventuais diferenças entre as passagens e obstruções indicadas e seus correspondentes no mundo real.
3. Na orientação *sprint* o nível de dificuldade costuma depender muito mais do percurso que da natureza dos controles. Por este motivo, o nível de dificuldade indicado na descrição dos controles deve ser considerado de forma bastante relativizada.
4. **USUÁRIOS EXTERNOS** poderão agendar atividades na PPO *Sprint* do Câmpus Curitiba da UTFPR mediante solicitação formal ao Departamento de Serviços Gerais (DESEG) pelo telefone (41) 3310-4820 ou pelo e-mail deseg@utfpr.edu.br.
5. Atenda sempre as solicitações e recomendações feitas pelos instrutores e seguranças. Seja sempre atento, cuidadoso, responsável e educado.
6. A UTFPR deseja que esta PPO seja um ambiente lúdico e de treinamento para todos orientistas e, para isto, precisamos da sua colaboração.

AVISO 1
Os pontos 301 a 310 podem exigir "técnica, cuidados e esforços adicionais" e **NÃO SÃO ADEQUADOS A ORIENTISTAS NOVATOS!**

Nível A - Muito difícil				
1	301	■		□
2	302	△	⊕	○
3	303	▩		┌
4	304	▩		○
5	305	▩	Y	
6	306	▩		┌
7	307	▩		○
8	308	▩		○
9	309	▩		○
10	310	▩		○

AVISO 2
Os pontos 401 a 410 são **EXTERNOS** à área da UTFPR e devem ser usados apenas em **EVENTOS ESPECIAIS SOB SUPERVISÃO ADEQUADA.**

E - Pontos externos				
1	401	▩		✓
2	402	←	▬	○
3	403	△	⊕	○
4	404	✓	△	⊕
5	405	T	s	○
6	406	▩	▩	▬
7	407	▩		┌
8	408	▩	T	s
9	409	▩		○
10	410	▩	▩	▬



HISTÓRICO DE IMPLANTAÇÃO DA PISTA PERMANENTE DE ORIENTAÇÃO SPRINT DO CÂMPUS CURITIBA DA UTFPR

Mapeador e coordenação geral:
Prof. Dr. RAUL M. P. Friedmann (UTFPR Câmpus Curitiba).
Mapa-base: Ortofotocarta planialtimétrica digital (folha E17, edição, 2009), PEC Classe A (em escala 1:3.000) elaborada pelo IPPUC.
Apoio técnico: OSCAR Schmelcke e ALESSANDRO Dias (IPPUC), Alfredo LENZ (SP Obras), SIDNEY Saad Angulo (EBPARK) e SERGIO Gielson (Simens); Marcos MORGADO (Rumo ALL); GELSON Togni (COGA); Cel Moisés da PAIXÃO Junior (5º GAC AP); Luis Augusto PELISSON, Mauro ALBERTI, JOSÉ RICARDO Acióntara e CIRO R. R. Añez (UTFPR).
Revisão local: PLÍNIO Costa Nascimento (FPO / Presidente) e Prof. Dr. LUIS A. K. Veiga (UFPR Engenharia Cartográfica / Coordenador)
Escolha dos controles: Professores RAUL e JOSÉ RICARDO (UTFPR).
Apoio operacional: 5º Grupo de Artilharia de Campanha Autopropulsado.
Presidente da Federação Paranaense de Orientação:
Tenente PLÍNIO Costa Nascimento.
Comandante da 5ª Brigada de Cavalaria Blindada:
General-de-Brigade Edson Henrique RAMIRES.
Diretor-Geral do Câmpus Curitiba da UTFPR:
Prof. Dr. Cezar Augusto ROMANO.
Reitor da Universidade Tecnológica Federal do Paraná:
Prof. M.Sc. Carlos Eduardo CANTARELLI.
PPO INAUGURADA EM 24 DE SETEMBRO DE 2015,
Dia da Orientação na Semana Acadêmica de Educação Física.

www.corridosdeorientacao.blogspot.com



Mapeador: Prof. Dr. Raul Friedmann UTFPR/2015

Descritivo do mapa

ISSOM

Especificação Internacional para
Mapas de Orientação Sprint

Válida a partir do 1 de Janeiro de 2007

IOF Map Commission 2006

SÍMBOLOS DE ORIENTAÇÃO SPRINT
Quadro Síntico elaborado em dezembro de 2013 por
Prof. Dr. RAUL M. P. Friedmann (UTFPR - Câmpus Curitiba)
e revisado por Prof. ZENTA Lázló, Ph.D. (IOF Council &
& Eötvös Loránd University - Budapest, Hungary)

1 FORMAS DO TERRENO / MARROM

101 Curva de nível

102 Curva de nível mista

104 Linha de declive

103 Linha de forma da curva de nível

105 Altitude (ou cota)

106 Barranco de terra

107 Muro de terra

108 Pequeno muro de terra

109 Vals erodida, canal, trincheira

110 Pequena vales erodida, canal, trincheira

111 Colina (símbolos 101 a 104)

112 Montículo (cocoruto)

113 Montículo (cocoruto) alongado.

114 Depressão (símbolos 101 a 104)

115 Pequena depressão

116 Barraco

117 Terreno quebrado, irregular (grande densidade de montículos e barracos)

118 Feição proeminente relacionada ao relevo (significado na legenda do mapa)

4 VEGETAÇÃO / AMARELO, BRANCO, VERDE + PRETO

401 Área aberta

402 Área aberta com árvores esparsas

403 Área semilabeta

404 Área semilabeta com árvores esparsas

405 Floresta de corrida livre (de 80 a 100% da velocidade normal)

406 Floresta de corrida lenta (50 a 80%)

407 Vegetação rasteira de corrida lenta

408 Floresta de corrida difícil (20 a 50%)

409 Vegetação rasteira de corrida difícil

410 Vegetação de corrida muito difícil ou intransponível (1 a 20%)

421 Vegetação intransponível (proibido atravessar)

411 Floresta com progressão direcionada (as faixas brancas indicam a direção)

412 Pomar

413 Vinhedo ou cultivo suspenso

414 Limite distinto de cultivo (indicado pela linha preta contínua)

415 Área cultivada

416 Limite distinto de vegetação (indicado pela linha preta pontilhada)

417 Limite indistinto de vegetação (no mundo real a transição é gradual)

418 Feição proeminente relativa à vegetação (e.g. tocos, troncos, árvores caídas)

419 Feição proeminente relativa à vegetação (e.g. árvore distintiva)

420 Feição proeminente relativa à vegetação (e.g. moita ou arbusto isolado)

6 SÍMBOLOS TÉCNICOS / PRETO E AZUL

601 Linhas de norte magnético

602 Marca de registro de impressão

603 Ponto cotado

2 ROCHAS E PEDRAS / PRETO E CINZA

201 Despenhadeiro intransponível

202 Piares de rocha / grandes rochedos

203 Face rochosa transponível

204 Barraco rochoso

205 Cavena / gruta

206 Pedra

207 Pedra grande

208 Área de pedras

209 Grupo de pedras

210 Terreno pedregoso

211 Terreno aberto arenoso

212 Rocha nua / afloramento rochoso

5 FEIÇÕES FEITAS PELO HOMEM / PRETO

Estradas e áreas pavimentadas são representadas em escala através dos símbolos 529 e 529.1. Trilhas para pedestres ou caminhos de veículos não pavimentados representáveis em escala usam o símbolo 506.1.

506.1 Trilha para pedestres ou ou caminho para veículos não pavimentado

507 Pequena trilha não pavimentada

508 Pequena trilha menos ciefinta (picada)

509 Acelero

512.1 Ponte

515.1 Ferrovia

515.2 Linha de bonde

516 Linha elétrica / cabos / teleférico

517 Linha elétrica de grande porte

518.1 Passagem subterrânea ou túnel

519 Muro de pedras transponível

519.1 Muro intransponível (proibido atravessar)

6 SÍMBOLOS DE PERCURSO / PÚRPURA (MAGENTA)

701 Partida

702 Controle

703 Número do controle

704 Linha

705 Percurso balizado

706 Chegada

707 Limite intransponível

708 Ponto de passagem

708.1 Seção de passagem

709 Área fora dos limites

712 Ponto de primeiros socorros

713 Ponto de refresco

714 Construção temporária ou área fechada (proibido entrar ou atravessar)

www.corridaedeorientacao.blogspot.com

A versão oficial completa da ISSOM 2007 encontra-se em www.orienteeing.org/resources/mapping/

Mapeador: Prof. Dr. Raul Friedmann UTFPR/2015

Descritivos do mapa



Especificação Internacional para Descrição dos Controles

PERCURSO EXEMPLO

H40A, H45A, D21A		
5	4,3 km	210 m
1	63	↗ ↘
2	78	↓ ●
3	81	↗ ↘
4	82	↖ ↗
5	83	↖ ↗
6	86	← ▲ 1.5
7	87	↖ ↗ 2
8	98	↖ ↗

100 m

DESCRIÇÃO

Nome: PERCURSO EXEMPLO
Categorias: H40A, H45A, D21A

Percurso número 5 / comprimento 4,3km / 210m de subida

PARTIDA: Junção de estrada com muro.

CONTROLE 1 / Código 63: Entre colina e montículo.

2 / 78: A edificação mais ao sul; prisma no lado leste.

3 / 81: Cruzamento de caminho com curso d'água.

4 / 82: Lago; prisma na borda sul; ponto de refresco.

Ponto de passagem obrigatória (entre os controles 4 e 5).

5 / 83: Cerca em ruínas; prisma no canto leste; controle presencial.

6 / 86: A pedra mais a oeste; altura 1.5; prisma na parte oeste.

7 / 87: O despeñadeiro de cima; altura 2m; prisma no topo.

8 / 98: Na clareira do meio; prisma na parte norte (por dentro).

100m do último controle até o FINAL. Siga o balizamento.

CABEÇALHO

Nome do evento		
Categorias que usam este mapa		
Número do percurso	Distância km	Subida em m

DESCRIÇÃO DOS CONTROLES

A	B	C	D	E	F	G	H
A - Número do controle (1, 2, 3...)							
B - Código do controle (maior que 31).							
C - Qual das feições similares (se for o caso).							
D - Feição de controle.							
E - Aparência.							
F - Dimensões / Combinações.							
G - Localização do prisma.							
H - Outras informações.							

COLUNA C

Qual das feições similares

- ↑ A mais ao norte
- A mais ao leste
- ↓ A mais ao sul
- ← A mais ao oeste
- ↗ A mais ao nordeste
- ↘ A mais ao sudeste
- ↖ A mais ao sudoeste
- ↙ A mais ao noroeste
- ▲ A de cima
- ▼ A de baixo
- A do meio

COLUNA D

Formas do terreno

- Terraço
- ~ Salinção, esporão, espigão
- ~ Reentrância, ravina, selvaço
- ~ Barranco de terra
- ~ Pedreira
- ~ Muro de terra
- ~ Vale erodida, canal, trincheira
- ~ Pequena vale erodida, canal
- ~ Colina
- ~ Montículo, coconito
- ~ Colo
- ~ Depressão
- ~ Pequena depressão
- ~ Buraco
- ~ Terreno quebrado, acidentado
- ~ Cupinzeiro, formigueiro

Rochas e pedras

- ~ Despeñadeiro, face rochosa
- ▲ Pilar de rocha
- ★ Caverna, gruta
- ▲ Pedra
- ~ Área de pedras
- ▲ Grupo de pedras

- ~ Terreno pedregoso
- ~ Rocha nua, afloramento rochoso
- ~ Passagem estreita

Águas e charcos

- ~ Lago
- ~ Pequeno lago
- ~ Buraco com água
- ~ Rio, curso d'água
- ~ Pequeno curso d'água/drenagem
- ~ Charco estreito
- ~ Charco
- ~ Terreno firme no charco
- ~ Poço
- ~ Nascente
- ~ Tanque

Vegetação

- ~ Área aberta
- ~ Área semiaberta
- ~ Canto de floresta
- ~ Clareira
- ~ Moita, arbusto
- ~ Moita linear, sebe, cerca-viva
- ~ Limite de vegetação
- ~ Agrupamento de árvores, capão
- ~ árvore distinta
- ~ Toco de árvore, tronco caído, ou rati exposta

Feições feitas pelo homem

- ~ Estrada
- ~ Caminho ou trilha
- ~ Açoite
- ~ Ponte
- ~ Linha elétrica, de comunicação ou de teleférico
- ~ Poste em linha elétrica, de comunicação ou de teleférico
- ~ Túnel
- ~ Muro de pedra
- ~ Cerca

COLUNA E

Aparência

- ~ Baixo (de pouca altura)
- ~ Raso (de pouca profundidade)
- ~ Profundo
- ~ Coberto (de vegetação)
- ~ Aberto
- ~ Rochoso, pedregoso
- ~ Encarçado
- ~ Aéreo
- ~ De copa pontuda (conífera)
- ~ De copa arredondada
- ~ Em ruínas, caído

COLUNA F

Dimensões

- ~ Altura ou profundidade [m]
- ~ Dimensão horizontal [m]
- ~ Altura / comp de feição inclinada
- ~ Alturas de duas feições

COLUNA G

Localização do prisma

* Nestes casos as opções são N, E, S, W, NE, SE, SW, NW.

- Lado nordeste* (por fora)
- Na borda nordeste*
- Na parte nordeste* (por dentro)
- No canto nordeste* (por dentro)
- No canto nordeste* (por fora)
- Na ponta nordeste* (por fora)
- Na curva, na flexão
- Na extremidade nordeste*
- Na parte de cima
- Na parte de baixo
- No topo
- Abaixo, sob
- No pé, sem direção
- No pé, ao nordeste*
- Entre, no meio de

INSTRUÇÕES ESPECIAIS

Combinações

- × Cruzamento
- ↗ Junção

Exemplos

Cruzamento de estradas

Cruzamento de caminho com cerca

Junção de trilhas

Junção de cerca com muro

COLUNA H

Outras informações

- ~ Posto de primeiros socorros
- ~ Ponto de refresco
- ~ Controle com rádio ou TV
- ~ Controle presencial com checagem do cartão de picote

INSTRUÇÕES ESPECIAIS

Balizamento a partir de um controle ou entre controles

○ → 60 m → ○

Siga o balizamento, 60m a partir do controle.

○ → 300 m → ○

Siga o balizamento, 300m entre os controles.

Pontos ou caminhos de passagem obrigatória entre dois controles

○ — ○

Ponto ou pontos de passagem obrigatória.

○ — ○

Caminho de passagem obrigatória através de área fora dos limites da prova.

Troca de mapa

○ → 50 m → △

Siga o balizamento, 50m até a troca de mapa.

Natureza do caminho do último controle até o final

○ → 400 m → ○

400m do último controle até o final. Siga o balizamento.

○ → 150 m → ○

150m do último controle até o final. Navegue para o funil de chegada e siga o balizamento.

○ → 400 m → ○

400m do último controle até o final. Navegue até o final. Sem balizamento.

www.corridasdeorientacao.blogspot.com

Encaminhamento metodológico na educação integral

Na corrida de orientação, o estudante entra em contato com o conhecimento por meio da interação com os pares, com a natureza e com os objetos. Ele toma as decisões durante a atividade e faz uso consciente dos objetos, do seu corpo e de suas capacidades, administrando seus próprios recursos para atingir um objetivo, que pode variar entre descobrir todos os pontos do mapa até fazer a leitura e a interpretação da bússola.

Essa oficina pode se compor como ferramenta educacional, pois desenvolve habilidades, como iniciativa e criatividade. No encaminhamento do esporte, pode-se incluir a leitura de mapas das salas de aula, de mapas da unidade escolar, a construção do mapa e dos percursos com as crianças, experimentação de localização espacial em pequenos, médios e grandes espaços, a vivência da corrida contra o relógio, com pontos de controle - fixos e livres.

A elaboração de labirintos, maquetes, percursos em linhas diferenciadas, trabalho com pontos cardeais, cartões com simbologia dos mapas, orientação com pontos de referência, noções de escalas e distâncias, entre outros, podem compor o trabalho com a Corrida de Orientação no espaço escolar.



E. M. Monsenhor Boleslau Falarz – NRE SF

Na possibilidade de decidir sobre qual rota deve percorrer para atingir um “Ponto de Controle”, o aluno desenvolve a autonomia, a perseverança, a iniciativa, a adaptabilidade, a autoconfiança, além de raciocínio lógico, localização espacial, lateralidade, resistência, entre outras.

Objetivos:

- Conhecer as práticas introdutórias da corrida de orientação e vivenciá-la dentro de suas possibilidades no ambiente escolar;
- Relacionar a corrida de orientação às demais práticas no espaço escolar, promovendo a interdisciplinaridade;
- Reconhecer e vivenciar possibilidades de movimentação corporal, compreendendo e respeitando as diferenças individuais;
- Compreender e respeitar regras simples;
- Estabelecer relações entre a consciência corporal e o contexto no qual está inserido, adotando atitudes de respeito e solidariedade;
- Interagir corporalmente com os colegas na iniciação esportiva;
- Significar novos conhecimentos e estabelecer relações a partir de suas próprias referências;
- Trabalhar e reforçar noções de lateralidade e de localização no espaço;
- Identificar, representar e localizar elementos e símbolos que compõem um mapa de corrida de orientação e suas características;
- Conhecer os instrumentos que auxiliam na orientação e localização espacial;
- Desenvolver a interpretação de símbolos, levando ao desenvolvimento da subjetividade e da criatividade do estudante, de forma que ele possa relacionar variadas representações;

- Trabalhar os pontos cartesianos, estimular a capacidade de orientação espacial, explorar as direções cardeais, Norte (N), Sul (S), Leste (L), Oeste (O) e pontos colaterais, nordeste (NE), sudeste (SE), noroeste (NO), sudoeste (SO);
- Estimular as capacidades de tempo de reação e tomada de decisão, aprimorando a capacidade estratégica;
- Iniciar os alunos na lógica de leitura de mapa, reconhecendo o ambiente na visão vertical;
- Apresentar a lógica utilizada em corridas de sequência obrigatória;
- Desenvolver o raciocínio lógico.

Atividades para a iniciação em corrida de orientação

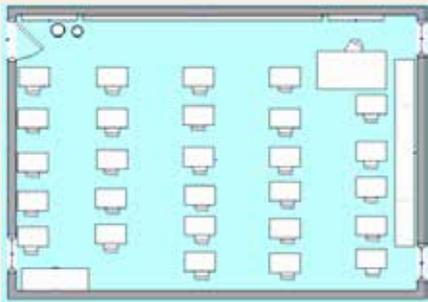


Curso de Iniciação em Corrida de Orientação – UTFPR, 2016.

1. Preparação geográfica

- Solicitar aos estudantes que façam o mapa mental (desenho) do espaço (sala de aula) a ser mapeado. (Diagnóstico o que eles registram sobre o espaço sem intervenção)

- Elaborar coletivamente a maquete do mesmo espaço.
- Colocar um plástico transparente sobre a maquete, e contornar os objetos vistos de cima.
- A partir da planta que foi obtida com o contorno dos objetos da maquete, elaborar uma legenda com símbolos para os objetos que foram registrados.
- Solicitar aos alunos que localizem na maquete e posteriormente em uma planta dada, alguns objetos e/ou elementos. Ex.: a mesa da professora, sua carteira, armário, porta, janela, entre outros.
- Cada estudante marca três pontos na planta dada. As plantas serão trocadas e um estudante localizará os pontos do outro.



Planta Baixa de Sala de Aula



Maquete da Sala de Aula

- A partir do mapeamento da sala de aula, traçar um percurso e executá-lo. Marcar pontos (carteiras ou cadeiras, por exemplo) na sala de aula onde a criança deve deixar uma marca (fazer um desenho com giz ou deixar um objeto) para mostrar que passou pelo local.

2. Conhecer o mapa

- Introduzir a função dos mapas.

Apresentar aos alunos e às alunas os mapas no *Google Earth*, mostrando o da escola. Incentivar os estudantes a buscar no site, na sala de informática, o mapa de pontos

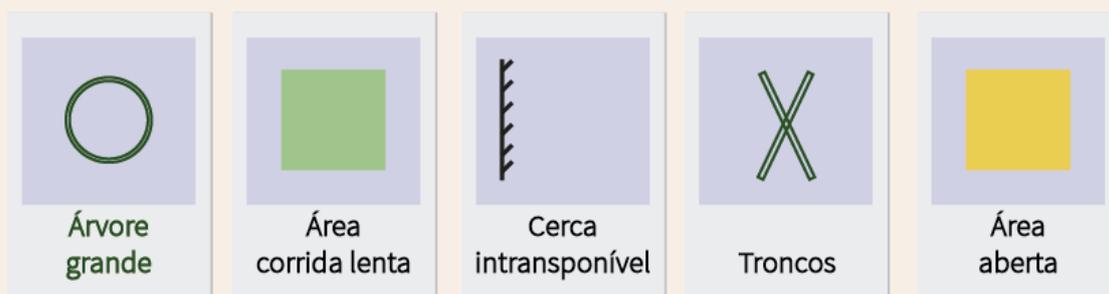
turísticos da cidade de Curitiba, do Brasil e do mundo, bem como o mapa da própria residência.



E. M. Eva da Silva – NRE CJ

- Corrida da memória

Estudantes sentados em fileiras com igual número de pessoas, de acordo com o número de estudantes da turma. O 1.º jogador da primeira equipe levanta e corre para pegar uma carta que contém o símbolo da nomenclatura da pista da corrida de orientação, diz o significado e volta ao seu lugar. Após, o 1.º da segunda fileira deve dizer em voz alta qual carta o colega anterior pegou e escolhe mais uma, devendo falar a do colega e a sua, e assim sucessivamente, até todos os primeiros estudantes de cada fileira terem participado. Depois os segundos, os terceiros, etc.



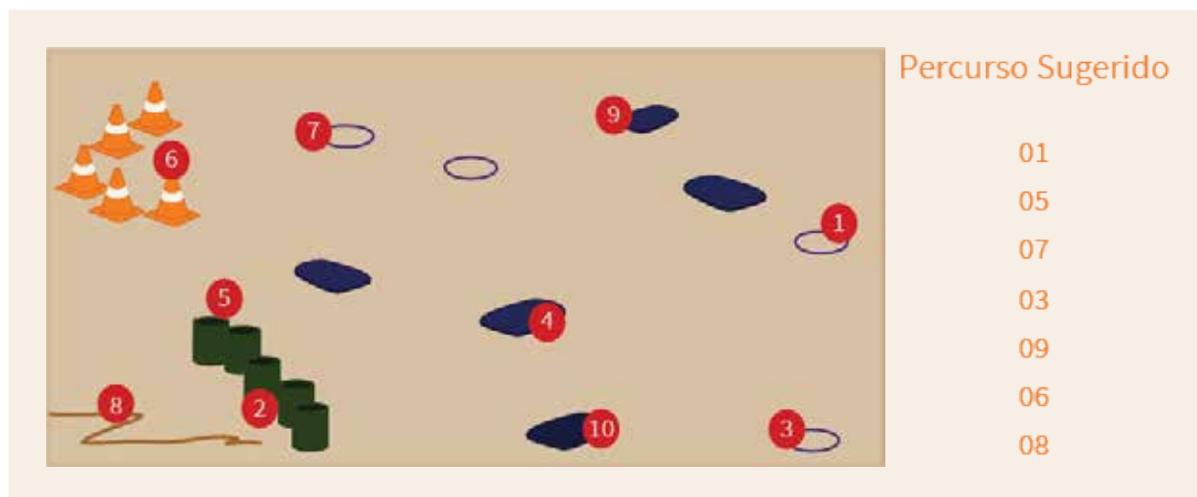
3. Desenhar o mapa

- Planta baixa da quadra

Todos os alunos em pé, em cima de bancos posicionados ao redor da quadra. Posicionar materiais diversos por toda a quadra para que possam ser representados. Os alunos, com o uso de prancheta e lápis, deverão desenhar, em folha A4, a quadra e o que está dentro dela na perspectiva da visão. Ao final, o professor deverá pedir para os alunos explorarem a quadra tentando orientarem-se por meio de suas representações. Os estudantes trocam os mapas e devem se orientar segundo os desenhos dos colegas.

- Circuito na quadra

Montar um circuito na quadra ou pátio externo com materiais diversos (cones, cordas, bambolês, colchonetes, entre outros). Desenhar o circuito, mapear e determinar um percurso a ser realizado.



A partir do mapa que foi desenhado, remontar o circuito para a realização de uma corrida. Nesse momento, refazer o circuito, contando o tempo e fazendo marcações de pontos por onde passar.

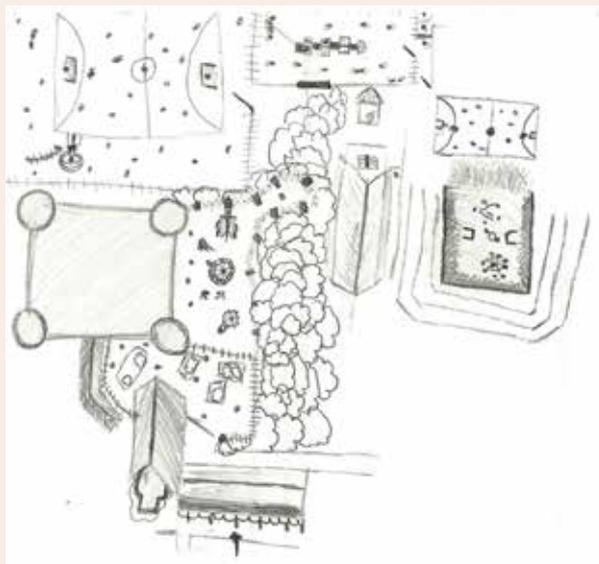
As marcas podem ser feitas com tintas, giz de quadro colorido, carimbos, canetas, entre outros. Ainda pode-se utilizar de outro recurso: cada criança pode ter um adesivo, tampinha de garrafa ou objeto que identifique a sua passagem pelos pontos, assim, ao invés de retirar algo do ponto, o estudante irá deixar sua marca no ponto de controle.

- Cada coisa em seu lugar

Dividir a turma em grupos de 3 ou 4 alunos. Cada grupo recebe um mapa do ginásio ou do local de aula, com a devida localização para os objetos. Os grupos deverão colocar os objetos na mesma posição em que aparecem no mapa, em 2 minutos. O grupo que irá executar a tarefa só recebe o mapa no momento da atividade.

- Incentivar a criação do mapa da escola.

Realizar um debate sobre a serventia dos mapas. Passear pelos espaços físicos internos da escola, pedindo para os estudantes representarem a escola, através de desenho. Realizar a mesma atividade na área externa da escola. Debater sobre o que é importante demonstrar no mapa. Incentivar os estudantes a representar o mapa do espaço físico da escola.



E. M. CEI Ulisses Falcão Vieira – NRE CIC

Colocar o nome de todas as partes da escola, em placas, no chão da quadra, e observar com os alunos os pontos que não foram desenhados.

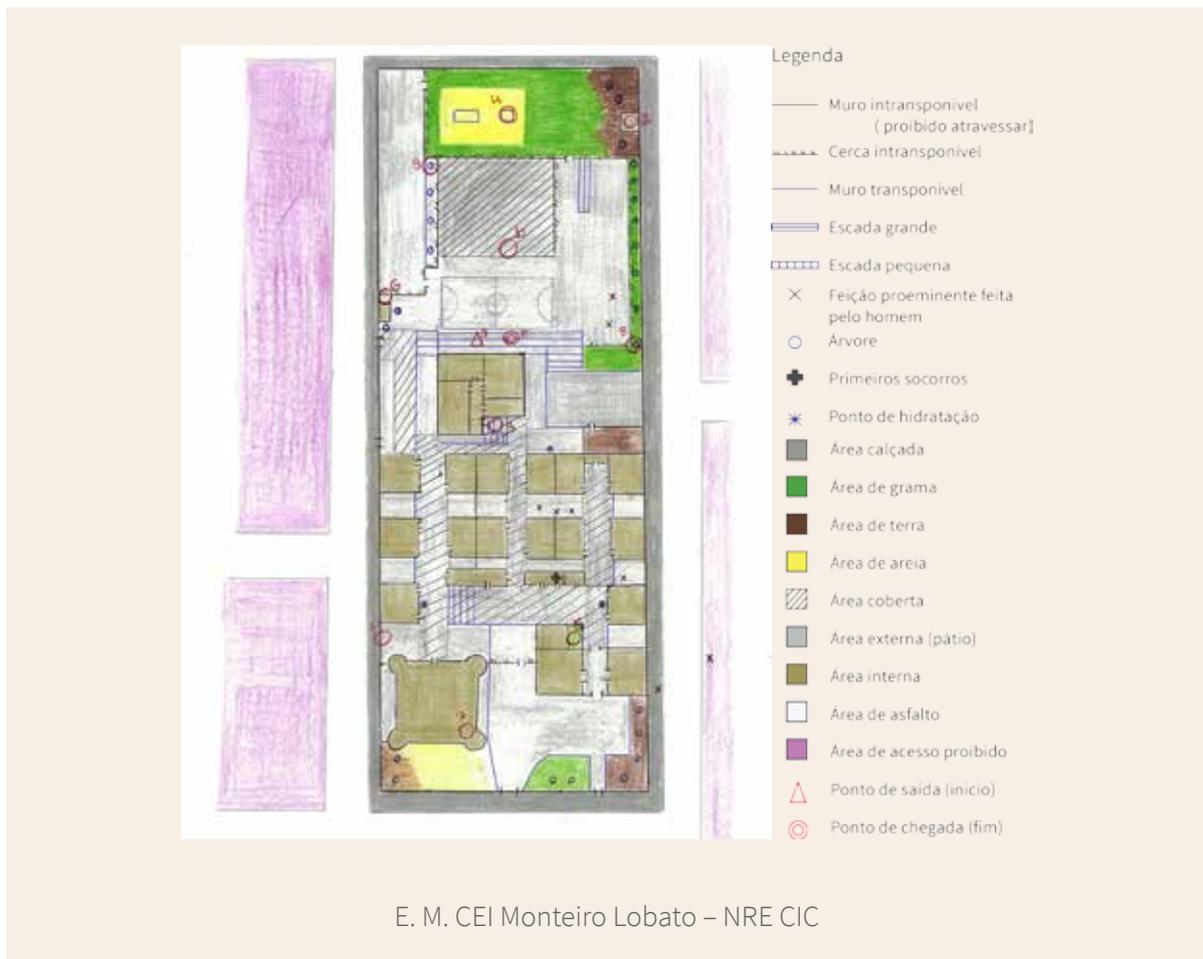
Usar as placas escritas e montar, no chão da quadra, o mapa ampliado da escola. Aproveitar o momento para que os alunos possam se deslocar e observar os espaços da escola.

Em sala de aula, desenhar o mapa da escola, observando a compreensão dos alunos, em relação à atividade e à localização espacial dos espaços escolares.



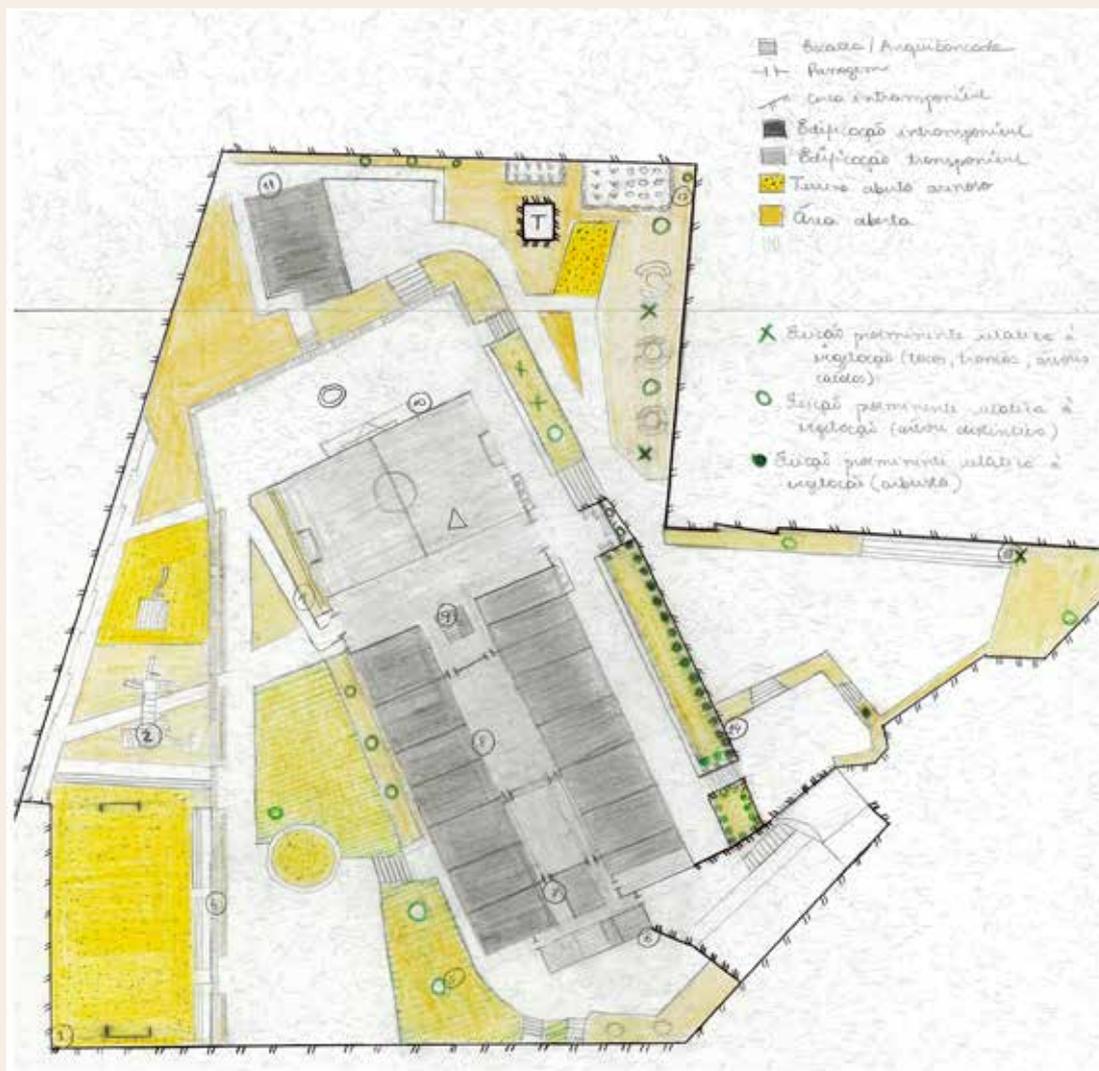
E. M. Dom Manuel da Silveira D'Elboux – NRE MZ

- Criar uma legenda para o mapa criado pelas crianças.



- Colorir o mapa nas cores oficiais da Corrida de orientação

Desenhar com os alunos um mapa da escola, com o máximo de informações, e, depois, **colorir com as cores utilizadas oficialmente**. Prever possíveis locais de pontos de controle, imaginando como seria uma corrida de orientação na escola.



E. M. CEI José Lamantine Correa de Oliveira Lyra – NRE PN

- **Completar o mapa**

Dividir a turma em grupos de 3 ou 4 alunos. Cada grupo receberá um mapa da escola com alguns pontos marcados. Os grupos deverão encontrar o local e completar o mapa com detalhes que não foram indicados, como árvores, bancos, pilares, portões e qual a função das salas encontradas.

- **Prismas**

Em sala, mostrar para os alunos o que é um prisma e confeccionar com eles os

prismas com símbolos, palavras, frases, desenhos ou numerados que possam ser escondidos dentro da sala de aula. A brincadeira se desenvolve da seguinte maneira: dois alunos irão disputar para ver quem acha mais rápido os prismas escondidos na sala. Cada aluno irá receber uma sequência para ser cumprida e deverá encostar a mão nos primas achados. A atividade se inicia em um triângulo desenhado no chão. A cada dupla que realiza a atividade muda-se o local onde os prismas estão colocados.

- Cartão de controle

Criar cartão de controle para a marcação dos pontos. Verificar com os alunos quais são as informações relevantes que devem constar nele.

Nome:							Categoria:		
Tempo 		Tempo 		Turma:			Reserva1	Reserva2	Reserva3
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

4. Utilizar a bússola

- Localizar-se com a bússola

Caminhar pela escola utilizando a bússola para se localizar e ver como ela funciona. Anotar em que direção fica a direção, a sua sala, a quadra, os banheiros, etc, sempre a partir de um ponto de referência da escola.

Localizar os pontos cardeais na escola. Identificar um objeto ou estrutura da escola como sendo o ponto norte, sul.

- **Corrida dos 4 cantos**

A turma separada em duas equipes, cada uma de um lado da quadra com os alunos sentados em cima das linhas laterais. Quatro cones posicionados na quadra marcando os pontos cartesianos (Norte, Sul, Leste, Oeste). O professor deverá marcar os cones com os seus respectivos pontos, de maneira visível para todos. Chama-se um integrante de cada equipe que deve jogar um dado gigante com os 4 pontos e duas faces brancas (caso cai nestas, o dado deverá ser jogado novamente), os estudantes deverão sair correndo na direção do ponto sorteado. Ganha o que chegar primeiro ao ponto correto. O professor pode marcar a pontuação de cada rodada. Para aumentar o grau de dificuldade, o professor pode retirar as marcações dos cones.

- **Pense rápido**

Os estudantes posicionam-se em fileira no meio da quadra. Após a explicação sobre os pontos cardeais na quadra/pátio (utilizando arcos para referência dos pontos no ambiente), o professor joga a bolinha de tênis para um estudante, fala o nome dele e o ponto para o qual ele deve levar a bolinha. O estudante recebe a bolinha e corre para o local solicitado, deixa a bolinha no arco e volta ao lugar do professor e, assim, sucessivamente, até todos os estudantes terem participado.

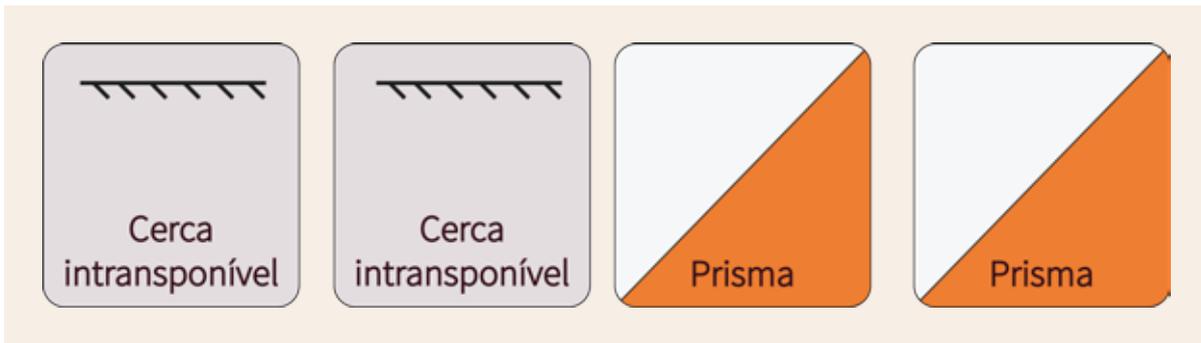
5. Conhecendo a Orientação

- **Apresentar a corrida de orientação.**

Apresentar aos alunos e às alunas a modalidade corrida de orientação. Mostrar vídeos e fotos sobre a modalidade. Incentivar a comparação entre essa atividade e a caça ao tesouro.

- **Jogo da memória**

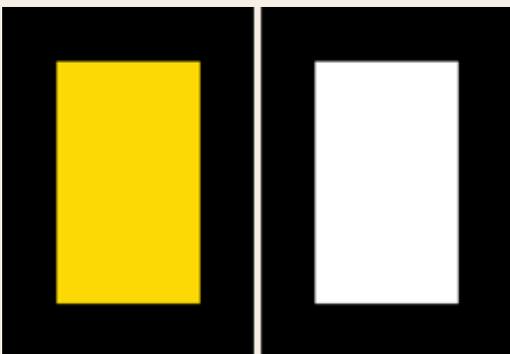
Após explicação sobre a Corrida de Orientação, o professor apresenta a nomenclatura básica das pistas de orientação e cria com os alunos um jogo da memória, no qual as imagens que estarão em cada carta serão os desenhos dos sinais da corrida de orientação. Os próprios alunos deverão confeccionar as cartas.



- Dominó gigante

Os alunos são divididos em dois grupos, com o mesmo número de participantes, e posicionados em fila atrás da linha de fundo de quadra. À frente dos grupos um jogo de peças espalhado pelo chão, com uma peça escolhida pelo professor e colocada mais à frente para iniciar o jogo. A atividade é baseada na lógica do dominó, na qual os alunos deverão encaixar o lado de uma peça que tenha um símbolo de controle com o lado de outra que tenha um desenho ou foto correspondentes.

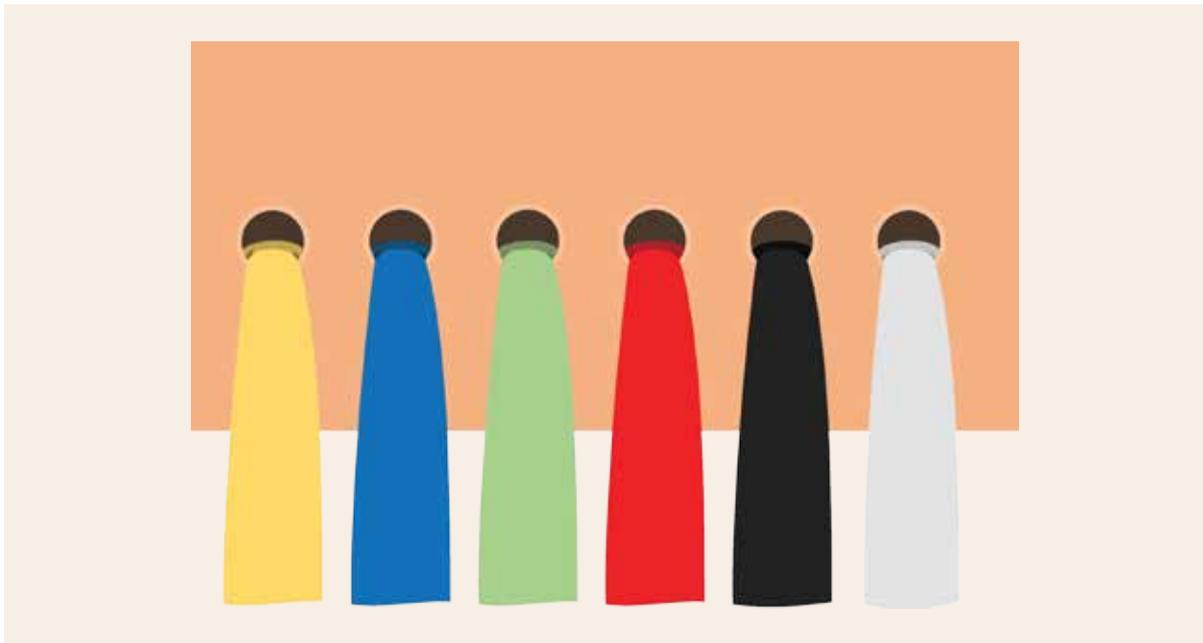
Ao apito do professor, o primeiro aluno de cada fila deverá sair correndo, pegar uma das peças que corresponda a que foi previamente escolhida, valendo a que for encaixada por primeiro e corretamente. Caso os símbolos encaixados não se correspondam, o professor apitará (sinalizando a infração) e o aluno deverá tirar a peça que colocou e encaixar outra. Ao executar a sua ação, o aluno deverá correr até o primeiro da fila e bater na mão deste para que saia. Ganha o time no qual todos os seus integrantes tenham passado pela atividade por primeiro.



O dominó gigante pode conter símbolos, descritivos de pontos, figuras ou fotos correspondentes da Corrida de Orientação. As peças podem ser construídas utilizando-se papelão ou qualquer outro material.

- Construindo um prisma

Construir coletivamente um formato de prisma para ser utilizado na aula seguinte. O modelo será um pedaço retangular de papelão pintado de laranja, com 6 tiras de TNT presos nela, de onde cada equipe terá que pegar uma tira de cada prisma pelo qual passar. São seis prismas, pois serão seis pontos. Para cada prisma, terá uma cor de TNT. As cores serão amarelo, azul, verde, vermelho, preto e branco.



6. Caça ao tesouro

- Caça ao tesouro

Propor uma caça ao tesouro, com a exploração e consulta a mapas e, ainda, utilizar os criados pelos estudantes.

- Construir o caça ao tesouro

Separar a turma em pequenos grupos de 3 a 4 alunos e, com o auxílio do professor, montar desafios e pistas simples que podem ser encontrados no terreno da escola. Cada grupo deverá montar uma sequência de 10 desafios a serem encontrados. Em cada equipe, haverá um árbitro de outro grupo, que irá acompanhar a equipe e comprovar a realização da sequência da prova, de acordo com o que for designado.

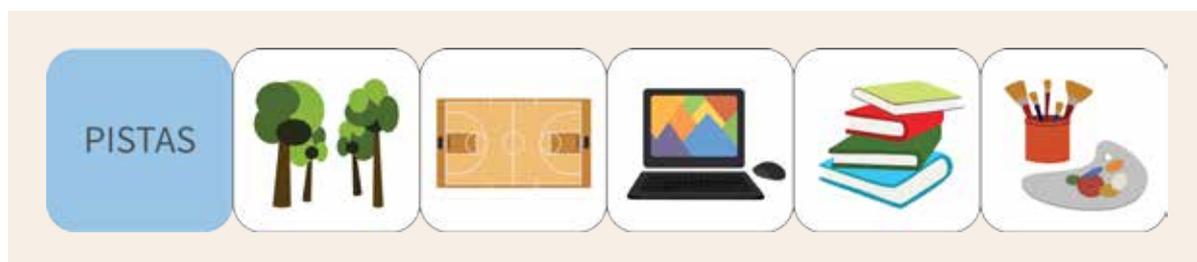
O objetivo é encontrar as pistas, utilizando-se da sequência correta do percurso.

- Caça as perguntas pessoais

Desenvolvimento: o professor deverá dividir a turma em pequenos grupos 2 a 3 alunos e pedir aos alunos que façam aproximadamente 6 desafios, como: Encontre uma pessoa que esteja de camiseta verde; encontre a uma pessoa que tenha uma lixa de unha na bolsa; encontre uma pessoa que faça aniversário no mês de dezembro. As perguntas poderão explorar o espaço da escola, incluir alunos, funcionários, professores e equipe pedagógica. Em seguida, o professor irá realizar a troca dos desafios entre as equipes. Ao sinal, os alunos deverão sair à procura das informações contidas na sua “ficha” e, quando encontrarem a pessoa que está com o objeto ou tem as referências procuradas, devem anotar seu nome.

- Atividade da bomba

Esconder pela escola 5 peças, que depois de montadas, formarão uma bomba. Iniciar a atividade com uma pista que levara à primeira parte da bomba e assim sucessivamente. Ganhará a atividade a equipe que primeiro montar a bomba.



Iniciar a atividade com os grupos dispostos na quadra, porém cada grupo terá, como ponto de partida, uma peça com pista diferente. Todas as peças da bomba terão colados atrás uma placa com a nova pista, identificando para onde o grupo deverá prosseguir. Identificar a bomba por cor, para que um grupo não pegue a peça do outro. Cada bomba terá uma cor diferente: azul, verde, amarelo e vermelho.

7. Atividades lúdicas

- Cones numerados

Os cones numerados estarão espalhados pelo pátio/quadra. Cada aluno deve correr e passar por todos os cones no menor tempo possível. Pode-se propor a passagem pelos cones aleatoriamente ou em ordem crescente/decrescente.

- **Contra o relógio**

Vários cones numerados espalhados pela escola, cada um deles contém uma palavra secreta e os alunos devem encontrar o maior número de palavras secretas, em um tempo determinado. Pode-se variar a atividade colocando uma pontuação específica para cada cone.

- **Corrida com obstáculos**

Os estudantes saem de um ponto predeterminado e deverão passar por uma sequência de 6 obstáculos. Cada obstáculos possuirá um carimbo. O aluno deve carimbar a ficha que estará carregando consigo e entregá-la na chegada. Algumas variações desta atividade podem se efetivar com a alteração do tempo e do espaço onde são realizados.

- **Corrida na sala de aula**

O professor deverá confeccionar vários minimapas da sala com as carteiras e mesa do professor. Os mapas deverão ter a sequência de 5 carteiras (pintadas no mapa e numeradas de 1 a 5) pelas quais o aluno deverá passar. Cada aluno da sala receberá um carimbo e deverá ficar sentado na sua carteira. O professor irá chamar 3 ou 4 alunos de uma vez e distribuir os minimapas para cada um deles. Nesses minimapas, estará a sequência de 5 carteiras que o aluno deverá passar. Ao sinal, cada aluno deverá iniciar a sua sequência e coletar os 5 carimbos. Num próximo momento, os alunos poderão escolher os pontos da sala a serem demarcados no mapa.

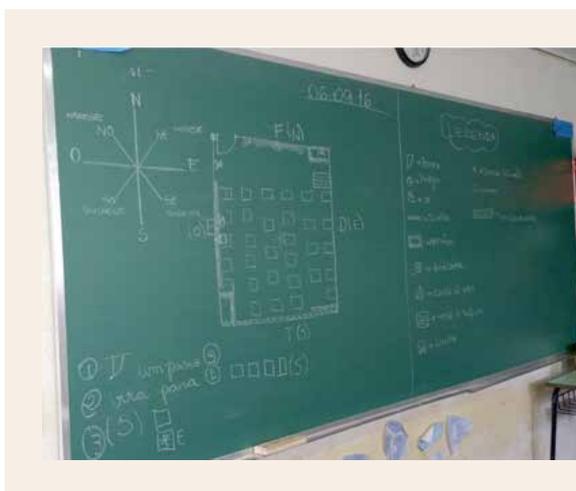
- **Procurando objetos**

Realizar um desenho de toda a sala de aula no quadro, contendo as carteiras e suas fileiras. O professor irá esconder 3 objetos embaixo das carteiras/cadeiras e mostrará para o aluno no desenho do quadro. O aluno terá que ver o desenho e identificar os locais dos objetos escondidos. Vence quem capturar os objetos em menos tempo. Essa atividade pode ser realizada em outros espaços, ou com maior

número de objetos.

- **Achando o tesouro**

Um aluno ficará fora da sala de aula, enquanto os que estão na sala escolhem um colega para ser o tesouro. Com a ajuda dos alunos, o professor marcará no quadro, ponto a ponto, os passos que o colega deverá seguir para achar seu tesouro. Por exemplo:



Do ponto de partida, porta, seguir um passo direção ao sul, virar para Leste e passar por 4 carteiras, direcionar-se para o sul e andar mais uma carteira, ao leste estará o ponto final, seu colega.

E. M. CEI Francisco Klentz – PR

- **Localização no mapa**

Ensinar os alunos e as alunas a se orientarem pelo mapa. Mostrar as regras e cuidados com a utilização do instrumento.

- **Localização em espaços internos da escola**

Com o mapa, a atividade será realizada nas salas de aula, biblioteca, banheiros, corredores, secretaria e outros espaços internos da escola. Em duplas ou trios, os alunos deverão interpretar o mapa e localizar os 5 pontos de controle do mapa. Quem fizer a atividade em menor tempo vencerá. Esta atividade pode ser realizada no espaço externo da escola.

- **Criando um ponto de referência**

Dividir a turma em grupos de 3 ou 4 alunos. Cada grupo recebe um mapa da escola.

Um integrante do grupo deverá escolher um ponto da escola para esconder um adesivo e marcar sua localização no mapa. Os outros integrantes do grupo deverão olhar o mapa e encontrar o adesivo escondido pelo colega.

- Salvando os animais em extinção

Encontrar o maior número de animais da fauna brasileira, espalhados pela escola e que estão descritos no mapa, em um determinado tempo. Ao encontrar os prismas numerados, o estudante deverá anotar o nome dos animais encontrado. Ao sinal do professor, todos devem retornar ao local combinado, para ver qual aluno, foi mais ágil.



- Procurando os pontos

Antes do início da aula, colar papéis de controle, com fita adesiva em vários lugares acessíveis da escola (árvores, parquinho, portas de sala de aula, banheiros, lixeiras, mesas de refeitório, etc.). Entregar para os alunos representações variadas desses locais, ou seja, cada aluno deve receber a indicação de um local diferente. Ao sinal, os alunos deverão sair atrás de seus respectivos locais, trazendo de volta para o professor o papel de controle correspondente ao local indicado.

- Gritando o número

Espalhar pela quadra diversos cones, todos numerados. Cada aluno, em sua vez de correr, irá receber uma sequência numérica que deverá ser percorrida no menor tempo possível. O aluno deverá bater em cima do cone que corresponde à sequência, gritando seu número, para que o professor possa verificar se está correta a ordem

percorrida. Desenhar no chão um triângulo (sinal onde se iniciara a corrida) e dois círculos, um dentro do outro (sinalizando a chegada).

- **A frase secreta**

O professor espalhará cones numerados pelo espaço da escola. Embaixo de cada um dos cones, haverá uma palavra colada no chão. Os alunos sairão do ponto inicial, em duplas, sendo que um dos integrantes da dupla carrega uma caneta e um papel na mão. O professor pode liberar as duplas com diferença de 15 segundos de uma para outra, para evitar tumulto. As duplas devem percorrer o espaço, procurando os cones na ordem crescente, de 1 a 9, anotando as palavras escondidas em ordem, pois elas deverão formar uma frase. Ao concluírem, devem retornar ao ponto inicial e ler a frase para concluir o desafio.

- **Charada numérica**

Resolver as charadas de matemática e pegar a sequência numérica correta no menor tempo possível. Regras:

- O grupo deverá andar de mãos dadas durante o percurso inteiro;
- Para cada resposta errada serão acrescentados 10 segundos de penalidade;
- A resposta da charada deverá estar anotada no cartão sem rasuras;
- Vence a equipe que terminar a prova no menor tempo.

Sou menor que 11 e maior que 9.	_____	▶	<input type="checkbox"/>
Sou o número que vem antes do 7.	_____	▶	<input type="checkbox"/>
Para chegar a 9 só faltam 5. Quem sou eu?	_____	▶	<input type="checkbox"/>
O número posterior ao 7 é?	_____	▶	<input type="checkbox"/>
Eu sou o número 10 invertido.	_____	▶	<input type="checkbox"/>
A metade de 2, mais 2 é igual a?	_____	▶	<input type="checkbox"/>

- Estafeta da floresta

Realizar uma estafeta com objetos imitando os obstáculos encontrados na mata, como árvores e formigueiros (cones), buracos(arcos), raízes grandes (cones deitados), etc. Após isso, utilizar esses objetos para realizará um circuito que todos percorram livremente como se fossem o percurso da corrida.

- Esconde-esconde de orientação

Formar 2 grupos: Um grupo fará uma lista das pessoas integrantes e determinará onde estarão escondidas, desenhando no mapa. O outro grupo terá um determinado tempo para encontrar o maior número de pessoas escondidas, através da utilização do mapa da escola.

- “Vivo ou morto” da localização

Com bambolês dispostos na quadra poliesportiva, realizar atividade do “Vivo ou morto”, com variações de espaço (dentro e fora) e variações alturas (em cima em baixo). Trabalhar com os alunos a atenção nos comandos na hora da execução e também a elaboração do movimento correto, adquirindo os conceitos acima citados.

- Alternados e sucessivos

Dois alunos (A e B) partem em conjunto à procura do posto 1, depois separam-se para procurar individualmente os postos 2a e 2b. Devem encontrar-se e esperar um pelo outro no posto 3. Procuram juntos o posto 4, separam-se para procurar individualmente os postos 5a e 5b, e assim sucessivamente, até chegarem ao ponto de partida-chegada. Vence a dupla de alunos que encontrar os postos em menor tempo.

- Corrida sem mapa

Nessa atividade os alunos não poderão carregar o mapa. Na partida, está afixado um mapa que indica o local do primeiro posto. O aluno escolhe um itinerário, memoriza-o e em seguida tenta realizá-lo sem o mapa. Em caso de erro, regressa à partida para estudar de novo o seu percurso. Se encontrou o posto nº 1, nele, um

novo mapa indica-lhe o local do segundo posto e assim sucessivamente – procedesse da mesma forma para todos os postos de controle.

- Limitando os trajetos

Cada aluno deverá receber um mapa da escola com os pontos marcados, assim como a sequência que deverá seguir (planejar de 4 a 5 trajetos diferentes) e o tipo de terreno que deverão evitar para chegar aos pontos (ex.: evitar terreno arenoso, evitar floresta de corrida livre, etc). O professor deverá liberar um estudante de cada pista a cada 2 minutos. Os estudantes deverão seguir a sequência de pontos na ordem determinada evitando o terreno também determinado pelo professor. O mapa utilizado pode ser construído com a ajuda dos estudantes.

- Complete a história

A história conta um percurso de Orientação, no entanto faltam-lhe palavras que devem ser acrescentadas e que serão encontradas nos prismas, identificados por números. As crianças deverão preencher as palavras encontradas e, ao final do texto, devolvê-las ao seu instrutor. Por exemplo:

Saí do ponto de partida e fui ao encontro do primeiro prisma, passei pelo Prisma 1 RAMP, e corri em direção norte, passei pelo ponto de passagem, e logo encontrei o prisma 2 com a HORTA, Dali meu próximo destino seria o prisma 3, passei por um barranco de terra e lá havia uma ÁRVORE FRUTÍFERA. Na corrida pelo prisma 4, encontrei-o numa edificação e, quando percebi, estava no PARQUE DE DIVERSÃO. Depois de toda essa correria, só poderia encontrar o prisma 5 num ponto muito interessante, nele estava escrito, BEBA MUITA ÁGUA.

- Corrida com revezamento

Definir 5 pontos de controle. Um integrante de cada equipe se posiciona em cada ponto, cada integrante corre até o ponto determinado no mapa e passa o mapa para o próximo a correr, e assim sucessivamente até o último integrante da equipe. Vence a equipe que terminar primeiro.

- Percurso individual com somatória por equipe

Cada ponto do mapa terá 5 cartões com números diferentes, e cada ponto terá um cartão de cor diferente (exemplo: ponto 1: cartões amarelos, ponto 2: cartões azuis). Os alunos serão divididos em três equipes. Individualmente, os alunos, com seus mapas, deverão percorrer os pontos do mapa e coletar um cartão de cada ponto, e devem fazer isso no menor tempo possível, antes que os demais alunos colem os cartões. Os pontos podem ser percorridos fora de ordem. Ao final da prova, ou seja, quando todos os cartões dos pontos forem coletados, os alunos reúnem-se e a professora somará os números dos cartões coletados e fará a pontuação individual. Depois, somam-se as pontuações dos integrantes da equipe. A equipe que marcar mais pontos vence.

Ampliação do território educativo

Pista escola de orientação *microsprint* da 15ª Circunscrição do Serviço Militar.

Pista Permanente de Orientação *Sprint* do Campus Curitiba da UTFPR.

Pista Permanente de Orientação *Sprint* do 20º BIB.

Pista Permanente de Orientação *Sprint* do Colégio Militar de Curitiba.

Saiba mais



Livro: Orientação: Desporto com pés e cabeça.

Federação Portuguesa de Orientação

2.ª ed., 2011



Livro: Fundamentos de Orientação, Cartografia e Navegação Terrestre.

Raul M P Friedmann

3.^a ed., UTFPR, 2009

FICHA TÉCNICA

DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL

Letícia Mara de Meira

GERÊNCIA DA EDUCAÇÃO INTEGRAL

Adriane de Fátima Seretnei Farion

EQUIPE DA EDUCAÇÃO INTEGRAL

Ana Cristina Figueiredo dos Reis

Emilia Devantel Hercules

Josilene de Oliveira Fonseca

Karina Lucia de Freitas Vassoler

Kelly Dayane Aguiar

Nayara Gonçalves de Souza

Sandra Mara Castro dos Santos

ELABORAÇÃO

Emilia Devantel Hercules

PROFESSORES COLABORADORES

Alessandra Izabel Tozin Perretto

Ana Alice Moraes Silverio

Cassio Leandro Mühe Jeller

Daniella Toschoke Santana
Deborah Helenise Lemes de Paula
Denise Correa da Luz
Denise Maria Oro
Edylaine Caldonazio Serafim Feliciano
Emanuel Martins
Erika Roberta Fernandes Guilherme
Fabiane Correa das Chagas
Filipe Fernandes
Gessica Fernandes de Souza
Guilianna Falaschi Barbosa
Guilherme de Souza Nogueira
Herica Pellanda
João Pedro Adada da Silva
Juliana Tanaka
Lucia Mayer de Lima
Luciano Portes de Souza
Marcia Neves Scandelari
Michele Batista Pereira
Michele Rodrigues dos Santos
Nayara Gonçalves de Souza
Neusa Cristina de Faria Ronca
Paula Aparecida Cordeiro Abreu
Salette Vaz Londre

Siham Boehm Ibrahim Arram

Tayara Alice Nascimento Diniz Calixto

Thiago Andre de Castro

Vanessa Urbanik

Viviane Cristina Jacob Chever Steck

CONSULTORIA

Prof. Dr. Raul M. P. Friedmann

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIA E DIFUSÃO EDUCACIONAL

Marlon Misael Terres

GERÊNCIA DE APOIO GRÁFICO

Lilian Fernanda de Christo

PROJETO GRÁFICO

Ana Paula Polezel

DIAGRAMAÇÃO E ILUSTRAÇÕES

Patricia Lupi



PREFEITURA DE
CURITIBA

