

APP AVENTUREIROS: USO DE TECNOLOGIA PARA O ESPORTE ORIENTAÇÃO

Gabriela Conceição de Souza^{1, x}, Roberto Pires Silveira¹, Alex Moreira Fonseca¹, Israel Souza¹

(¹Instituto Federal do Rio de Janeiro, Rua José Breves, 550, Pinheiral, CEP 27197-000 RJ, Brasil; ^xgabriela.souza@ifrj.edu.br)

O aplicativo Aventureiros IFRJ tem como objetivo otimizar o esporte Corrida de Orientação, de forma que o deixe mais dinâmico. Criado por estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, o aplicativo foi desenvolvido para ser utilizado dentro do próprio Campus Pinheiral. Desenvolvido na linguagem criada pelo MIT chamada App Inventor, o aplicativo utiliza a função nativa do Android para leitura de QR Code, armazenando a sequência e horário de leitura dos códigos que ficam anexados nos prismas que fazem a marcação dos pontos da Corrida de Orientação. A Corrida de Orientação consiste em competidores equipados com bússola e mapa topográfico que devem percorrer locais demarcados (prismas) e picotar um cartão de controle assinalando sua passagem no menor tempo possível. O Campus Pinheiral do IFRJ possui um projeto de corrida de orientação para que os alunos possam praticar esportes de maneira divertida e saudável. Alunos do Curso Técnico em Informática identificaram a necessidade de modernizar a corrida, pois muitos atletas perdiam seus cartões de controle, o que atrapalhava a identificação dos prismas por onde e quando o atleta passou. O programa funciona a partir da leitura de códigos de QR Code, que foram produzidos através de sites que disponibilizam a sua criação de forma gratuita. O aplicativo faz a leitura dos pontos da corrida utilizando a câmera do celular, através da função nativa do Android que é possível ler o conteúdo dos QR Codes e também marcar os horários de leitura dos prismas inicial e do final, substituindo assim o uso do instrumento picotador e dificultando as possibilidades de se burlar as regras da competição. Para o desenvolvimento da pesquisa foram definidas as etapas: a) pesquisas sobre a trilha e a corrida de orientação; b) reuniões com os professores orientadores para discussão de qual seria a tecnologia utilizada; c) utilização do MIT App Inventor para programação do aplicativo; d) avaliação da eficácia do aplicativo na corrida; e) evento teste com alunos do projeto de corrida de orientação. Concluiu-se com o trabalho que a tecnologia pode ser usada de diversas formas com o propósito de otimizar ou facilitar qualquer prática esportiva, além de proporcionar a experiência de desenvolvimento tecnológico de APPs utilizando o conceito de programação em bloco para construção de soluções mobile No Code de rápida e eficaz concepção. Espera-se auxiliar os alunos a obterem melhor desempenho nas Corridas de Orientação realizadas, assim, diminuindo o risco de perder algum equipamento de controle durante o percurso. Através do evento teste obtivemos evidências que indicam que o percurso não pode ser alterado, o que nos permite inferir que o objetivo de otimizar a prática da corrida de orientação com o aplicativo foi alcançado.

Palavras-chave: Práticas Corporais de Aventura; Tecnologia; Aplicativos

REFERÊNCIAS

PASINI, C. G. D. **Disciplina de orientação e o currículo de educação física do ensino superior.** Uma inclusão necessária. Dissertação de Mestrado em Educação pela Universidade Vale do Rio Verde. Três Corações – MG: 2003.

SILVA, M. C. **Esporte Orientação:** o ato de se orientar no espaço escolar. Artigos originais.



UNESP, 2019.

SILVA, M. A. F. **Esporte Orientação**: conceituação, resumo histórico e proposta pedagógica interdisciplinar para o currículo escola. Trabalho de conclusão de curso, monografia. Porto Alegre –RS: UFRS, 2011.

SOMBRA, F. L. B.; MARTINS, C.; NUNES, C. L.; ALVES, M. P.. Corrida de orientação, esporte orientação, orientação: um estudo de revisão. RIAEE – **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 17, n. 2, p. 1557-1577, abr./jun. 2022.