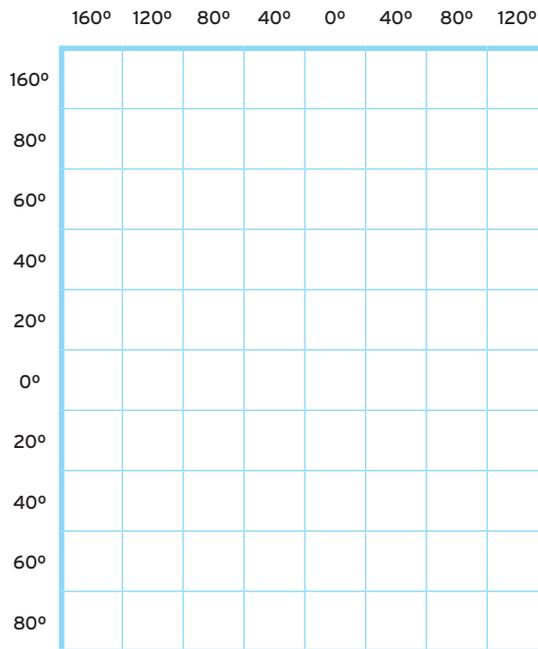


## Orientação e Localização

### Atividade em grupo



- 1.** Marque cinco pontos aleatoriamente na malha acima e em seguida anote as coordenadas geográficas dos pontos que você localizou.
- 2.** A partir dos pontos marcados, crie uma breve história sobre uma viagem de navio, na qual você deve apontar as coordenadas geográficas dos locais de partida e chegada, bem como dos três pontos de parada ao longo do trajeto. Os pontos devem ser identificados numa sequência numérica (P1; P2, P3; P4; P5).
- 3.** Cada grupo conta sua história para os demais grupos, os quais devem anotar na malha os pontos apresentados na história a partir das coordenadas geográficas. É necessário diferenciar os pontos de cada história a partir de cores diferentes.
- 4.** Após a apresentação de cada história, os pontos devem ser ligados por traços da mesma cor, para que seja possível ter uma noção do trajeto percorrido em linha reta. Ao final, todos os trajetos estarão marcados e sobrepostos na malha para que possam ser comparados.
- 5.** A partir da numeração dos pontos, cada grupo deve selecionar um trajeto que não seja o seu e, com a ajuda de uma rosa dos ventos, descrevê-lo utilizando os pontos cardeais e colaterais.
- 6.** Por fim, o professor deve comentar a atividade, as histórias e os trajetos apresentados, e permitir que os estudantes relatem como foi a experiência de desenvolver esta atividade.

## Respostas | Orientações ao professor

Esta atividade tem o objetivo de trabalhar o conteúdo “coordenadas geográficas” de forma lúdica, estimulando o trabalho em grupo e a criatividade dos estudantes. É muito importante que o professor chame a atenção para o fato de que se trata de um jogo, pois na realidade os trajetos realizados pelos navios não se dão em linha reta, pois é necessário seguir as rotas oceânicas que contornam os continentes.

Como sugestão alternativa, há a possibilidade de brincar de “Batalha Naval” utilizando a mesma malha e em duplas, jogo no qual um estudante coloca aleatoriamente cinco “navios” no quadro; o outro estudante, utilizando as coordenadas, deve tentar encontrá-los.