



PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA
SUBPROJETO MATEMÁTICA – UNIPAMPA BAGÉ – 2017

Escola: Escola Pérola Gonçalves	Coordenadora do Subprojeto: Denice Menegais	Supervisora na Escola: Sharon Guedes	Nível de Ensino: Fundamental
---	---	--	--

Plano de Aula e/ou Roteiro de Atividades

I. Dados de Identificação

Professor (a) regente: Sharon Guedes	Data: 02/10/2017	Série: 7º ano	Turma: 7º ano A	Carga horária: 2h/a
--	----------------------------	-------------------------	---------------------------	-------------------------------

Bolsista(s) responsável(is): Aline Palma Meirelles, Danver de Oliveira Verneti, Isis Froehlich Petim, Mariana Oliz, Mônica Lopes Pires, Rosiane Costa da Silva Valério e Viviane Castro de Vasconcellos Werner.	Título da atividade: Jogo Batalha Naval
---	--

II. Tema

- Plano Cartesiano

III. Objetivos

- Localizar pares ordenados no plano cartesiano;
- Reconhecer os eixos do plano cartesiano;
- Identificar os quadrantes do plano cartesiano;
- Criar estratégias para jogar.

IV. Conteúdos

- Plano cartesiano e pares ordenados

V. Desenvolvimento do tema e os procedimentos de ensino.

Começaremos dividindo a turma em duplas. Logo após, apresentaremos o jogo Batalha Naval e explicaremos suas regras, para que assim os alunos possam iniciar o jogo.

- Organização do jogo:
 1. Cada jogador distribui suas embarcações pelo tabuleiro, marcando os quadrados em que estarão ancoradas as suas embarcações da seguinte forma: porta-avião (cinco quadrados lado a lado), encouraçado (quatro quadrados lado a lado), cruzador (dois quadrados lado a lado), hidroavião (três quadrados, sendo dois na parte de baixo e um na parte de cima), submarino (um quadrado);
 2. As embarcações devem ocupar os quadrados na extensão de uma linha ou de uma coluna, por exemplo, um encouraçado deve ocupar quatro quadrados em uma linha ou em uma coluna;
 3. Não é permitido que duas embarcações se toquem ou se sobreponham;
 4. Os juízes (bolsistas) irão observar se os jogadores estão marcando corretamente os pontos nos dois tabuleiros (no tabuleiro do jogador e no tabuleiro de controle dos tiros dados no tabuleiro adversário).

- Regras do jogo:
 1. Cada jogador não deve revelar ao seu adversário a localização de suas embarcações;
 2. Os jogadores decidem quem começa a atirar;
 3. Cada jogador, na sua vez de jogar, tentará atingir uma embarcação do seu oponente. Para isso, indicará ao seu oponente um ponto (tiro) no plano cartesiano dando as coordenadas desse ponto;
 4. O adversário marca o ponto correspondente no seu tabuleiro e avisa se o jogador acertou uma embarcação, ou se acertou a água. Caso tenha acertado uma embarcação, o oponente deverá informar qual delas foi atingida. Caso ela tenha sido afundada, isso também deverá ser informado. Uma embarcação é afundada quando todos os quadrados que formam essa embarcação forem atingidos;
 5. Para que um jogador tenha o controle dos pontos que indicou ao seu adversário, deverá marcar cada um dos pontos indicados no plano correspondente ao do adversário no seu tabuleiro;
 6. Para afundar uma embarcação, é preciso acertar todos os pontos onde estão ancoradas;
 7. Se o jogador acertar uma embarcação, tem direito a nova jogada e assim sucessivamente até acertar a água ou até que tenha afundado todas as embarcações;
 8. Se o jogador acertar a água, passa a vez para o seu adversário;
 9. O jogo termina quando um dos jogadores afundar todas as embarcações do seu adversário.

VII. Avaliação

A avaliação será feita com base no desenvolvimento dos alunos durante a atividade.

VIII. Referências

Batalha Naval. Disponível em: <https://www.google.com.br/amp/s/www.almanaquedospais.com.br/batalha-naval-jogo-para-imprimir-e-regras/amp/>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.