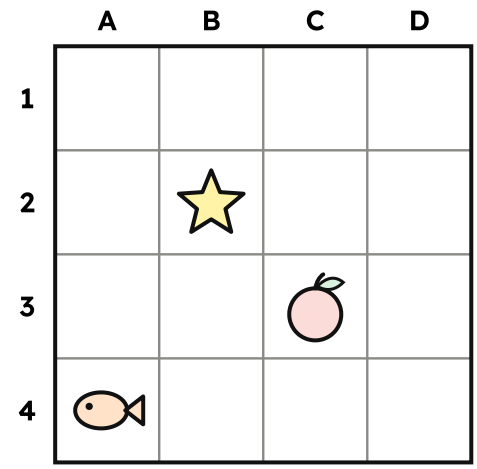
Nome: _____ Data: _____

Localização em malhas, plantas e mapas

1 Onde está cada figura? Circule.

Primeiro a letra da coluna, depois o número da linha.



EXEMPLO



B2 C3



A1 C3

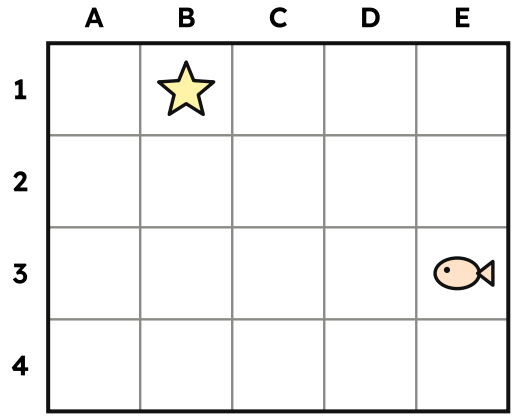


A4 D4

Nome: _____ Data: _____

Localização em malhas, plantas e mapas

1 Desenhe e escreva.



Desenhe uma bola em A3 e uma flor em D1. _____

Onde está a estrela? _____

Onde está o peixe? _____

2 Escreva o caminho da estrela até o peixe.

Use: para a direita, para a esquerda, para cima, para baixo, e quantos quadradinhos.

Caminho: _____

Nome: _____ Data: _____

Localização em malhas, plantas e mapas

1 **Esta é a planta de uma escola, vista de cima.**

	A	B	C	D	E	F
1	B				Q	
2						
3			P			
4						R
5	S					

B = biblioteca · Q = quadra · P = pátio · R = refeitório · S = secretaria

Em que casa fica o refeitório? _____

O que fica em E1? _____

Descreva um caminho da secretaria até a quadra: _____

2 **Desenhe a planta do seu quarto ou da sua sala de aula numa malha e marque três objetos com letras e números.**

Localização em malhas, plantas e mapas

Habilidades da BNCC

- **EF04MA16**: descrever deslocamentos e localização em malhas quadriculadas e representações como plantas e mapas

Material concreto

Fita crepe para fazer uma malha com letras e números no chão, objetos pequenos e um jogo de batalha naval de papel.

Como aplicar

1. Faça uma malha no chão com letras e números. O estudante fica em uma casa e diz onde está: "estou em C2".
2. Brinque de batalha naval: um esconde objetos, o outro procura dizendo letra e número.
3. Na versão A, passe o dedo pela coluna de cima para baixo e pela linha da esquerda para a direita até o encontro.
4. Na versão B, conte os quadradinhos de cada trecho do caminho.
5. Na versão C, compare a planta da folha com a planta da própria escola.

Ajustes por perfil

- **Síndrome de Down.** Andar na malha do chão antes da folha ajuda muito. Use uma régua para seguir a linha e a coluna.
- **Autismo (TEA).** A regra "letra primeiro, número depois" é fixa e previsível. Mostre com o mesmo exemplo sempre que errar.
- **TDAH.** A batalha naval tem regras claras e rodadas curtas. Marque o tempo de cada rodada.

Gabarito

- **Versão A.** Bloco 1: C3; A4.
- **Versão B.** Bloco 1: desenho; B1; E3. Bloco 2: por exemplo, 3 para a direita e 2 para baixo.
- **Versão C.** Bloco 1: F4; a quadra; por exemplo, 4 para cima e 4 para a direita. Bloco 2: resposta pessoal.

A versão é escolhida pelo apoio de que o estudante precisa naquele dia, e não pelo diagnóstico. Converse com a equipe do AEE e siga o plano individual (PEI) do estudante, quando houver.