



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. “Vereador José Muniz”



7ª apostila

Referente aos dias 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30/06, 01 e 02/07

(Totalizando 10 dias)

Nome do aluno: _____

Professora: Fabiana Maria Souza Almeida

4º Ano

2º bimestre / 2021



Origem da Festa Junina no Brasil

A quadrilha foi criada na Inglaterra, para comemorar as boas colheitas com fartura de comidas e festejos. Em pares, os dançarinos faziam uma sequência coreografada de movimentos alegres. O estilo chegou ao Brasil no século 19, trazido pelos nobres portugueses, e foi sendo adaptado até fazer sucesso nas festas juninas.

O simbolismo da festa é a fertilidade do solo e a fogueira é o elemento principal.

As festas juninas homenageiam três santos em destaque: Santo Antônio (no dia 13 de junho), São João Batista (dia 24) e São Pedro (dia 29).

Na culinária temos comidas típicas: a canjica, o pé-de-moleque, bolo de fubá, a batata assada, milho cozido, o queimado, a pipoca, etc.

Os fogos emfeitam o céu, e a música sertaneja e o forró alegoram as pessoas que dançam quadrilha e se balançam sorridentes a noite toda.

Matemática

RESOLVA AS ADIÇÕES.

$163 + 151 =$

$274 + 207 =$

$385 + 220 =$

$461 + 239 =$

$456 + 317 =$

$367 + 182 =$

$299 + 243 =$

$171 + 207 =$



Compreendendo o Texto

01. O texto é:

() uma poesia.

() uma fábula.

() texto informativo.

() uma carta.

02. Qual é o título do texto? _____

03. A dança da quadrilha foi trazida ao Brasil por quem?

04. Qual é o simbolismo da festa?

05. É o elemento principal? Represente desenhando.



ARME E RESOLVA

$382 - 14$

C	D	U

$259 - 34$

C	D	U

$233 - 20$

C	D	U

$208 - 62$

C	D	U

$294 - 33$

C	D	U

$138 - 71$

C	D	U

$145 - 24$

C	D	U

$306 - 64$

C	D	U



06 Reescreva as palavras em ordem alfabética.

barraca - pipoca - queimada - paçoca - dança - fogueira - canjica

07 Separe as sílabas das palavras e classifique-as em monossílabo, dissílabo, trissílabo ou polissílabo.

quadrilha		
dança		
pipoca		
barraca		
bandeirinha		
fogueira		
canjica		

Matemática

Observe a tabela de preços e responda:

Preços	
Pescaria.....	R\$2,00
Pipoca.....	R\$1,50
Bolo de Fubá.....	R\$3,00
Refrigerante.....	R\$1,80
Canjica.....	R\$2,30
Pastel.....	R\$1,75



a) Carlos irá comprar dois refrigerantes e um pedaço de bolo de fubá. Depois quer pescar três vezes. Quanto Carlos gastará? _____

b) Carlos pretende levar R\$20,00. Depois da festa com quantos reais ele ficará?

c) Quanto gastará quem comprar fichas de:

-3 fichas de canjica e duas de refrigerante: _____

-2 fichas de pasteis e 3 bolos de fubá: _____

-4 pipocas e 4 refrigerantes: _____

-5 pescarias e 3 pasteis: _____



08 Coloque os sinais de pontuação corretamente nas frases abaixo:

a) Viva a festa Junina ____

b) Que horas vai começar a quadrilha _

c) Na barraca tem pipoca pamonha quente e milho cozido _



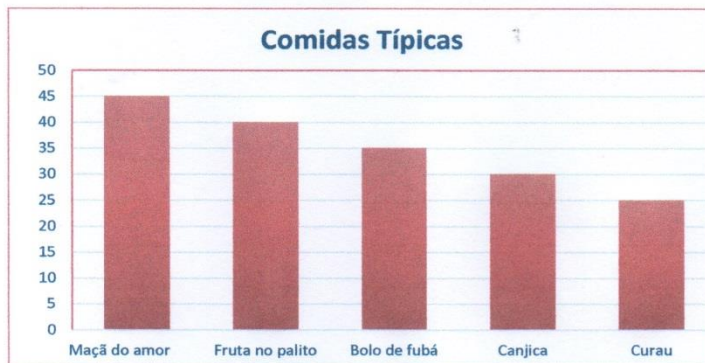
09 Forme frases com os desenhos:







Observe no gráfico abaixo a quantidade de comida vendida na festa junina e responda:



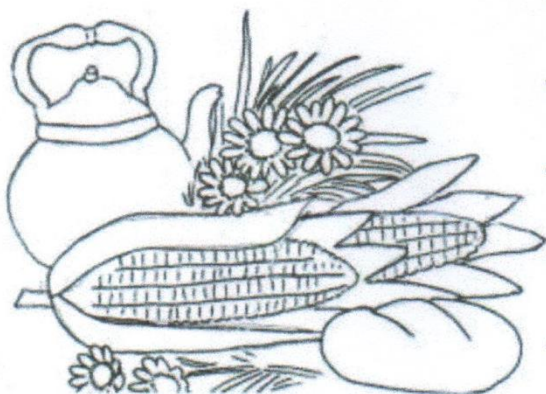
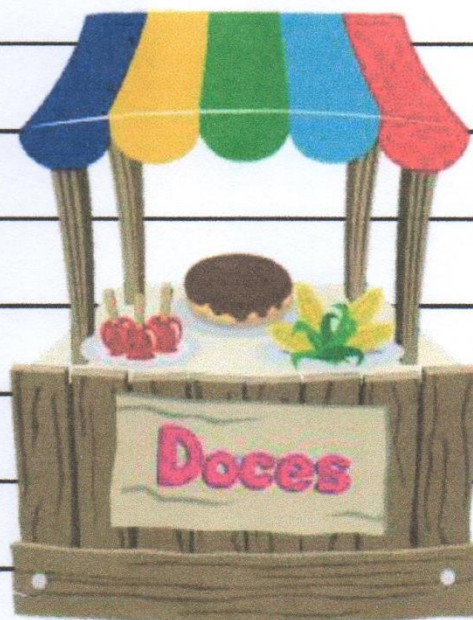
Qual foi a comida mais vendida?

Qual foi a comida menos vendida?

Qual é o total de comidas vendida?

11. Você conhece comidas típicas da Festa Junina? Cite algumas que já experimentou.

12. Pesquise uma receita de uma comida típica da Festa Junina e escreva-a aqui. Se preferir, com o auxílio da família poste uma foto sua no grupo de estudos ou o vídeo com sua receita finalizada.



NOME: _____

PROFESSORA: _____



Resolva os problemas.

a) Para ir a quadrilha Cebolinha saiu de casa as 19:50
levou 30 minutos para chegar a festa.
Que horas o Cebolinha chegou?



b) A Magali leva 50 minutos de sua casa ao local da festa,
para chegar as 20:30, que horas ela precisará sair de casa?



c) Chico Bento para ir a festa, saiu de casa as 19:00,
levou 5 minutos para chegar a casa do Cascão,
onde ficou por 9 minutos, da casa do cascão até a festa
são 20 minutos. A que horas Chico Bento chegou ao local
da quadrilha?



Cálculos:



a)
b)
c)

Em anexo, você vai encontrar o baralho das palavras derivadas para recortar e jogar com alguém de sua família.

Aguarde também uma explicação que mandarei em vídeo. Aqui estão as regras:

Baralho das palavras derivadas

AO EDUCADOR

O conjunto de cartas apresentado é suficiente para um grupo com até quatro participantes.

Ao promover esta brincadeira, organizar os alunos em duplas, trios ou quartetos e distribuir um conjunto de cartas para cada equipe.

O jogo consiste em formar pares de cartas: uma carta com a palavra primitiva e outra com as palavras derivadas.

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
2. Cada participante recebe quatro cartas. As demais cartas ficam em dois montes: um monte com as cartas de palavras primitivas e um monte com as cartas de palavras derivadas. Nos montes, as cartas ficam com a parte escrita virada para baixo.
3. Cada um observa se tem cartas que formam par. Se tiver, guarda os pares para o final do jogo e mantém em mãos apenas as cartas que ainda não formaram par.
4. O primeiro participante compra uma carta no monte que desejar e decide se quer ficar com ela (para formar par) ou descartá-la. A cada jogada, os participantes precisam comprar e também descartar uma carta.
5. Ao descartar, a carta deverá formar outro monte com a face escrita virada para cima.
6. O próximo participante decide de qual dos montes quer comprar a carta: do monte virado para cima ou dos montes virados para baixo.
7. O jogo continua até que não haja mais cartas para comprar ou para formar par.
8. O vencedor será aquele que conseguir formar o maior número de pares ao longo do jogo.

Matemática

No anexo 2 você terá o seguinte tabuleiro da Trilha da multiplicação e um dado para recortar e jogar com alguém.

Trilha da multiplicação

1. Chame dois colegas para jogar.

				Saída
③ 3x9	④ 6x6	⑤ 5x9	⑥ 4x8	① 3x7

⑧
Avance para a casa 8.

2. Cada um joga o dado e avança o número de casas sorteado.

⑦ 4x7	⑧ 5x7	⑨ 6x5	⑩ 3x8	⑪ 4x9
----------	----------	----------	----------	----------

3. Ao chegar à casa sorteada, o participante deve resolver a operação proposta.

⑫
Volte para a casa 9.

⑬ 7x8	⑭ 9x9	⑮ 3x6	⑯ 6x7	⑰ 5x8
----------	----------	----------	----------	----------

⑱
Avance para a casa 20.

4. Se errar, terá de voltar 2 casas.

⑲ 8x8	⑳ 8x6	㉑ 9x8	㉒ 7x7	Chegada
----------	----------	----------	----------	---------

ALFREDO VOLPI



Alfredo Volpi nasceu na Itália e veio para o Brasil com um ano de idade. Desde pequeno gostava de misturar tintas e criar novas cores. Foi considerado pela crítica como um dos artistas mais importantes da segunda geração do modernismo. Uma das características de suas obras são as bandeirinhas e os casarios. Morreu aos 92 anos, em 1988, em São Paulo.

ATIVIDADE

Observe a obra de arte “Grande Fachada Festiva”, de Alfredo Volpi, e reproduza no espaço abaixo.



Vamos brincar?

Você vai ler algumas sugestões de brincadeiras juninas para escolher uma, brincar com alguém de sua família e tirar uma foto ou fazer um vídeo para enviar no grupo de nossa sala. Caso queira, você também poderá pesquisar outras brincadeiras juninas.

(Obs.: Colocarei no grupo o link dessas sugestões para que possa visualizar melhor e assistir os vídeos)

Divirta-se!

3. Dança da Laranja

Objetivo:

Desenvolver a interação, cooperação, ritmo, coordenação motora e equilíbrio.

Materiais:

1 laranja para cada dupla de participantes
1 equipamento de som (celular, TV, rádio etc)

Desenvolvimento:

A dupla deverá dançar com a laranja na testa no ritmo da música escolhida. Não pode usar as mãos para segurar a laranja. Vence a brincadeira a dupla que permanecer mais tempo dançando sem deixar a laranja cair.

Acesse o link para assistir o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=fsz8MNDfhwQ>



5. Corrida do Saco

Objetivo:

Desenvolver a agilidade, equilíbrio, coordenação motora.

Materiais:

1 saco de lixo para cada participante

Desenvolvimento:

Primeiramente é necessário definir o ponto de partida e o ponto de chegada. A seguir os participantes deverão ficar em pé dentro do saco. Ao sinal de comando todos deverão sair pulando. Vence a brincadeira quem conseguir chegar primeiro.

Acesse o link para assistir o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=WXXAflX5oHg>



8. Bolinha no Chapéu

Objetivo:

Desenvolver noções de espaço e tempo, força e percepção visual.

Materiais:

1 chapéu
3 folhas de sulfite

Modo de Fazer:

Separe as 3 folhas e amasse para fazer 3 bolinhas, se quiser, envolva as bolinhas com durex para deixá-las mais firmes.



Desenvolvimento:

Coloque o chapéu no chão ou sobre uma mesa. Posicione-se a uma certa distância do chapéu e arremesse as bolinhas uma a uma. Cada participante tem 3 chances de jogar. Vence o jogo quem acertar mais bolinhas dentro do chapéu.

Acesse o link para assistir o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=7vI9GoizCMc>

13. Oficina de Cavalinho de Pau

Objetivo:

Desenvolver o equilíbrio

Materiais:

1 cabo de vassoura
1 cartolina ou papel cartão
Retalhos de papeis coloridos
Canetinha e lápis de cor
Tesoura sem ponta
Cola branca

Modo de Fazer:

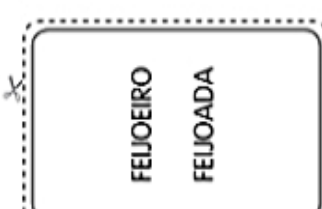
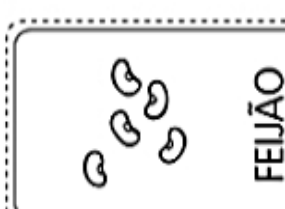
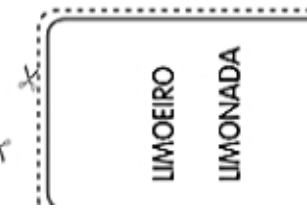
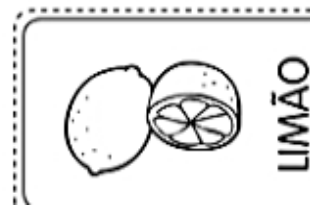
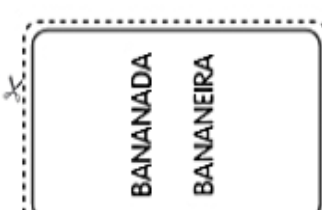
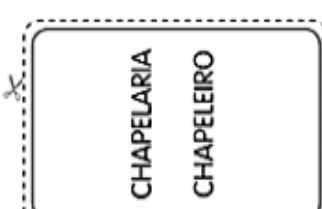
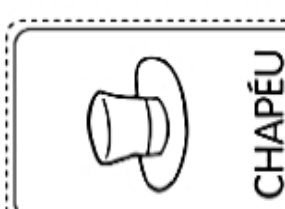
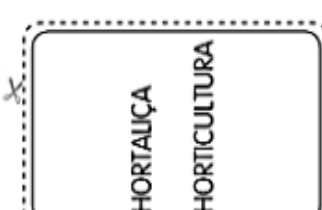
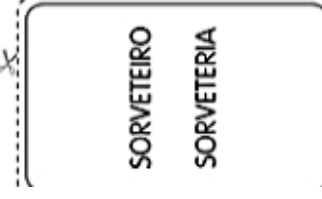
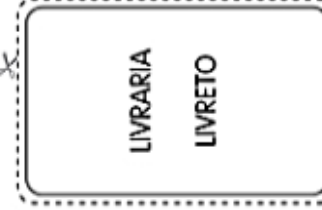
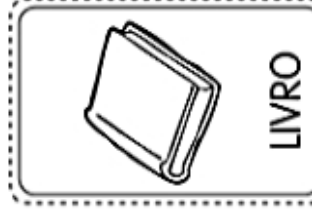
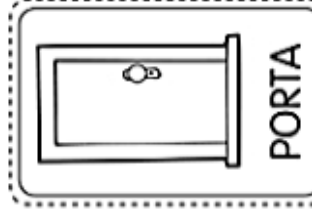
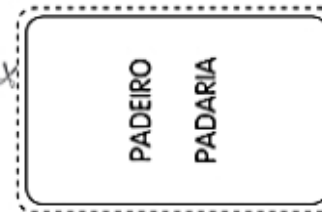
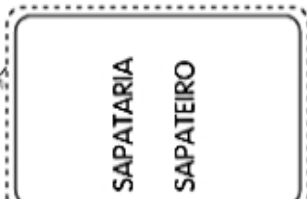
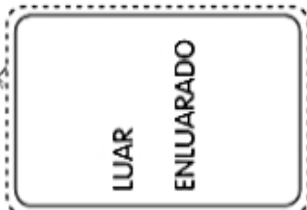
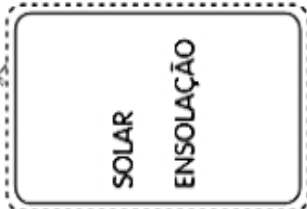
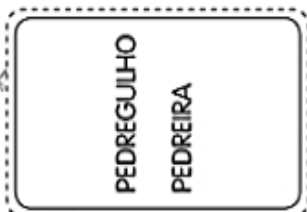
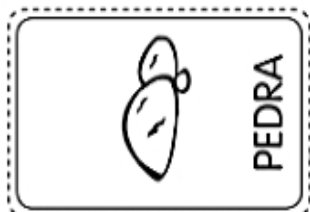
Dobre a cartolina ao meio e desenhe o molde do rosto do cavalo, seguindo as orientações do vídeo. Recorte o contorno sem abrir a cartolina. Desenhe os olhos, a boca, nariz, faça um lindo colorido e enfeite como quiser. Abra o rosto do cavalo e passe cola na parte de dentro. Coloque o cabo de vassoura no centro e feche novamente a cartolina, fixando muito bem as extremidades do rostinho do cavalo. É só esperar secar e seu cavalinho de pau está pronto para se divertir com você!

Desenvolvimento:

Depois do cavalinho pronto, você poderá passear pelo quintal, montar um caminho de obstáculos para percorrer utilizando almofadas, brinquedos etc, ou até mesmo organizar uma corrida de cavalinhos. Com certeza será muito divertido!



Anexo 1: Baralho das palavras derivadas.



Trilha da multiplicação

1. Chame dois colegas para jogar.

				Saída
⑤ 3 x 9	④ 6 x 6	③ 5 x 9	② 4 x 8	① 3 x 7
⑥ Avance para a casa 8.	2. Cada um joga o dado e avança o número de casas sorteado.			
⑦ 4 x 7	⑧ 5 x 7	⑨ 6 x 5	⑩ 3 x 8	⑪ 4 x 9
3. Ao chegar à casa sorteada, o participante deve resolver a operação proposta.				⑫ Volte para a casa 9.
⑬ 7 x 8	⑭ 9 x 9	⑮ 3 x 6	⑯ 6 x 7	⑰ 5 x 8
⑱ Avance para a casa 20.	4. Se errar, terá de voltar 2 casas.			
⑲ 8 x 8	⑳ 8 x 6	㉑ 9 x 8	㉒ 7 x 7	Chegada

Fontes:

https://www.clipartmax.com/middle/m2i8G6d3Z5A0b1G6_curtido-curtir-compartilhar-desenho-festa-junina-colorido/

https://br.freepik.com/vetores-gratis/festa-junina-festa-carnaval-fundo_4533866.htm

<https://atividadespedagogicas.net/2017/05/200-atividades-e-desenhos-de-festa-junina-para-colorir-e-imprimir.html>

Livro Ápis de Matemática

Oficina de Jogos 4º Ano

Atividades Juninas 4º Ano (Grupo Atividades Trocadas – Telegram)