

E.M. PROFESSORA MÁRCIA BELMIRO DO LAGO

NOME: _____

PROF^ª: LUCIANE APARECIDA DE ALMEIDA

4º ANO B

APOSTILA NÚMERO 09

Atividades referentes aos dias 09, 10, 11,
12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25,
26 e 27 de agosto

Atividades para entregar dia 30/08/2021



ROTEIRO DE ATIVIDADES - Período – 09/08 a 27/08/2021

Material Adaptado

09/08 – Língua Portuguesa: Ditado Recortado – Personagens Folclóricos. Matemática: Atividades sobre o sistema monetário brasileiro.
10/08 – Língua Portuguesa: Leitura: Identificação de palavras iguais. Matemática: Atividades sobre medidas de capacidade.
11/08 – Língua Portuguesa: Complete os nomes dos personagens do folclore. Matemática: Números – Onde estão os numerais?
12/08 – Língua Portuguesa: Coloque o nome das brincadeiras folclóricas. Matemática: Trilhas numeradas – Adição.
13/08 – Língua Portuguesa: Ligue cada lenda folclórica ao seu nome. Matemática: Atividades sobre o dobro e o triplo.
14/08 – Língua Portuguesa: Caça-palavras: Lendas Folclóricas. Matemática: Antecessor e Sucessor de números.
16/08 – Língua Portuguesa: Cruzadinha / Folclore. Matemática: Sequência numérica – Números pares e ímpares.
17/08 – Língua Portuguesa: Adivinhas – Folclore. Matemática: Dezenas: Ordem crescente e decrescente.
18/08 – Língua Portuguesa: Lista: Cantigas e lendas folclóricas. Matemática: Adição / Escrita de números.
19/08 – Língua Portuguesa: Caça-palavras – Folclore. Matemática: Cruzadinha Matemática / Adição.
20/08 – Língua Portuguesa: Ajude a turma da Mônica encontrar o saci. Matemática: As horas.
23/08 – Arte: Jogo da Memória – Folclore. Matemática: Conte as peças do material dourado e coloque o número formado.
24/08 – Língua Portuguesa: Complete o nome dos personagens folclóricos. Matemática: Complete o quadro numérico.
25/08 – Arte: Dobradura do Saci. Matemática: Aprendendo com a dúzia.
26/08 – Arte: Para colorir – Ilustração sobre o folclore. Matemática: Centena, dezena e dúzia.
27/08 – Língua Portuguesa: Atividades com a escrita da palavra “Saci”. Matemática: Sequências numéricas / Números pares e ímpares.



DITADO RECORTADO

VAMOS RECORTAR AS PALAVRAS CORRESPONDENTES AOS DESENHOS E COLAR.



SACI

CURUPIRA

CUCA

MULA SEM CABEÇA

BOTO

BOITATÁ

BOI BUMBÁ

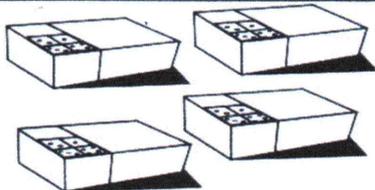
IARA

LOBISOMEM

DIA DE COMPRAS

1 Gabriel e Flávia foram a uma loja de brinquedos e compraram alguns produtos.

Observe os produtos e os preços. Complete o quadro e, depois, resolva:

Preço	Comprei	Gastei
		$5 + 5 = \square$ R\$ = <input type="text"/>
		$4 + 4 + 4 = \square$ R\$ = <input type="text"/>
		$2 + 2 + 2 + 2 = \square$ R\$ = <input type="text"/>

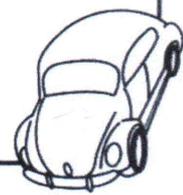
A) Gabriel comprou um jogo de dominó e uma bola. Quanto Gabriel gastou?

B) Flávia comprou uma boneca e um jogo de dominó. Quanto Flávia gastou?

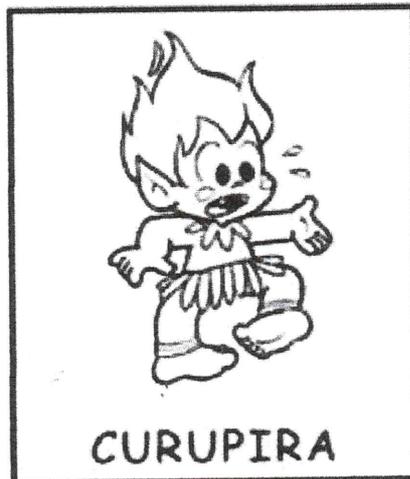
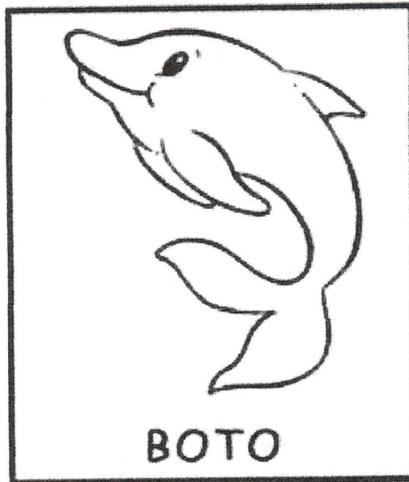
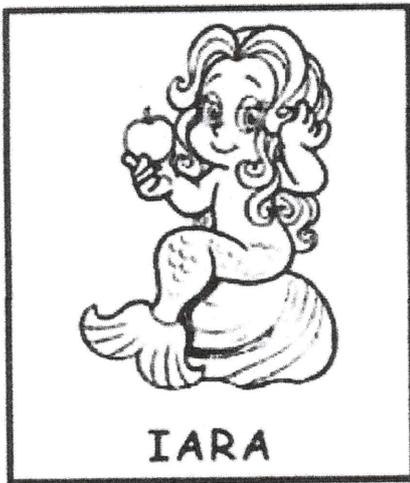
C) Quem gastou mais? Marque com um X.

Flávia

Gabriel



VAMOS PINTAR OS PERSONAGENS DO FOLCLORE!



VAMOS PINTAR AS PALAVRAS IGUAIS

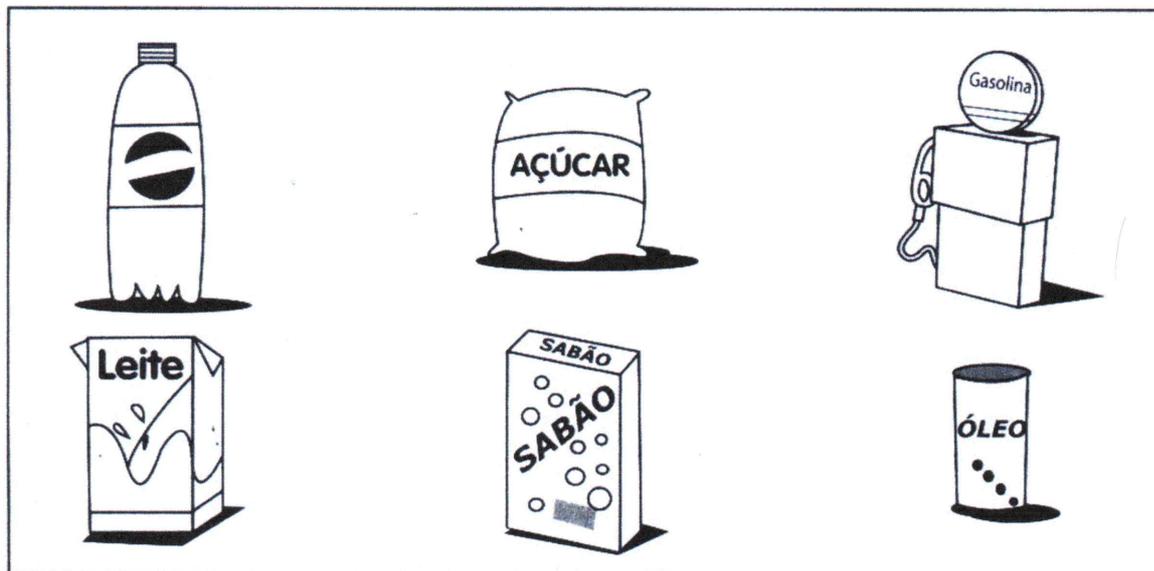
1	IARA	AAIRA	IRAA	IARA
2	BOTO	OBOT	BOTO	BTOO
3	SACI	ICSA	ICAS	SACI
4	MULA	LUMA	MULA	MALU
5	CURUPIRA	RUPICURA	CRPURUIA	CURUPIRA
6	BOITATÁ	BATÁTOA	BOITATÁ	TOIBATÁ

MEDIDA DE CAPACIDADE

A UNIDADE DE MEDIDA DE CAPACIDADE É O LITRO.



1 Pinte os produtos que são vendidos aos litros.



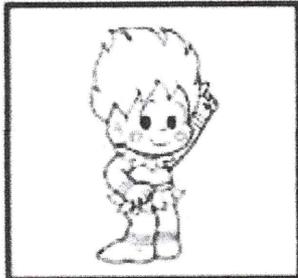
2 Escreva nomes de produtos líquidos usados em sua casa.



VAMOS COMPLETAR O NOME DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE USANDO SOMENTE AS VOGAIS!



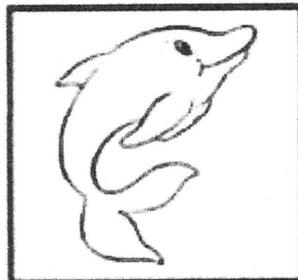
L B S M M



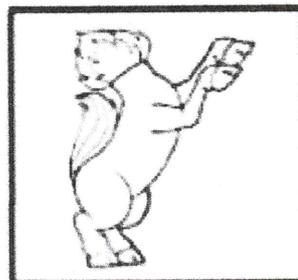
C R P R



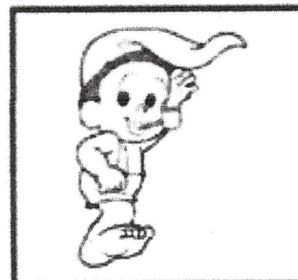
C C



B T



M L

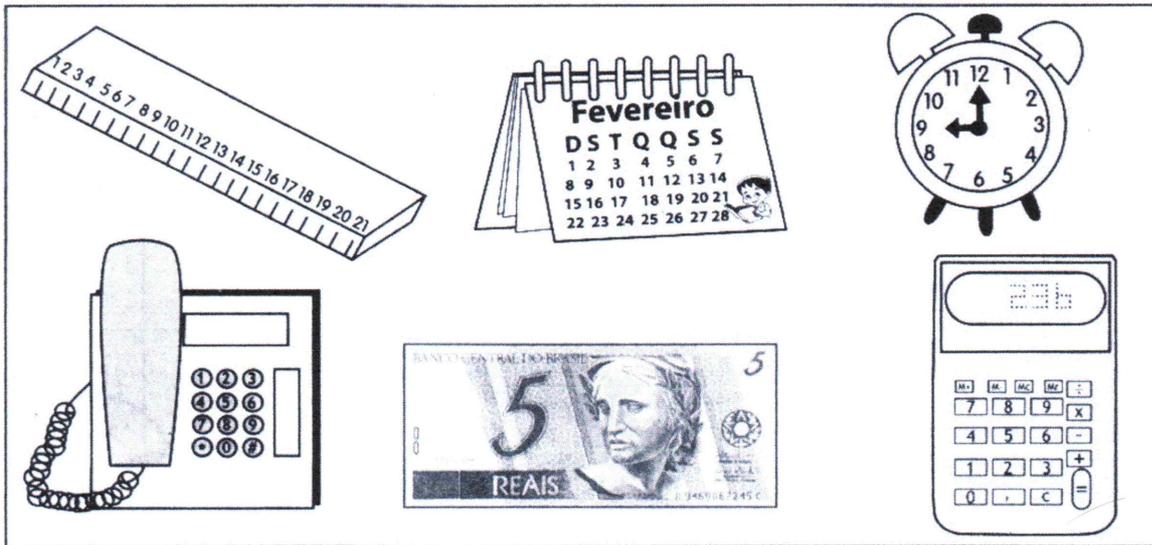


S C



ONDE ESTÃO OS NUMERAIS?

1 OBSERVE O QUADRO:



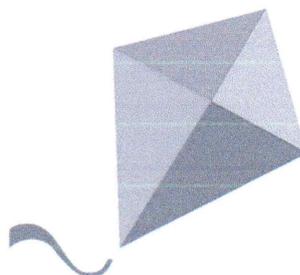
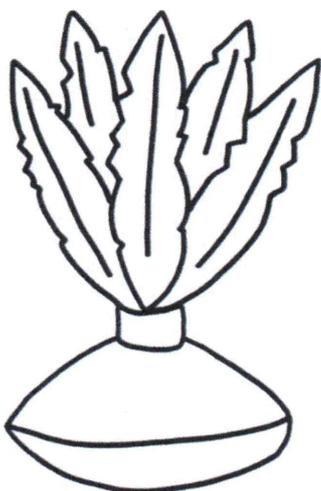
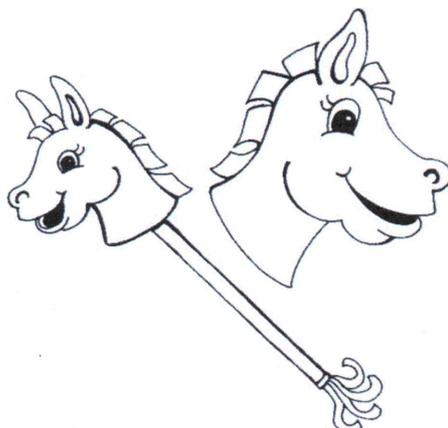
A) PINTE OS OBJETOS QUE VOCÊ COSTUMA UTILIZAR NO SEU DIA-A-DIA.

B) ESCREVA ALGUNS NUMERAIS QUE VOCÊ VÊ NOS OBJETOS ACIMA.

C) FAÇA O DESENHO DE OUTRO OBJETO NO QUAL APAREÇAM NUMERAIS.

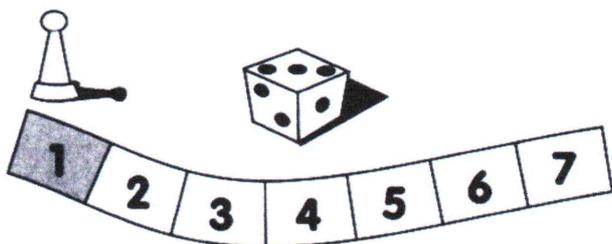


Coloque o nome das brincadeiras folclóricas:

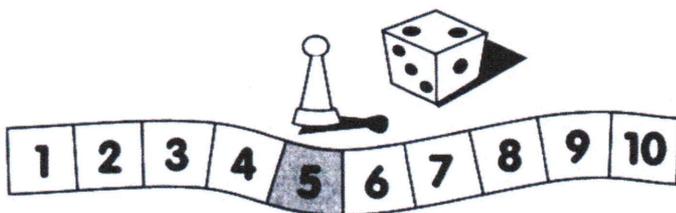


TRILHAS NUMERADAS

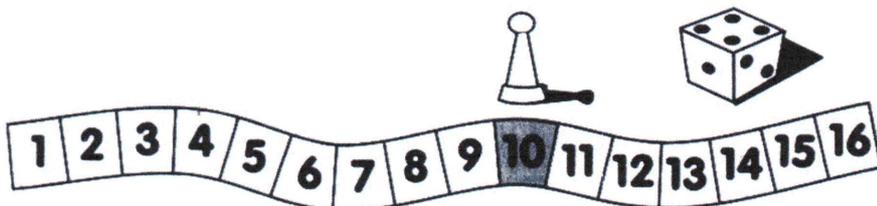
1 Observe onde estão localizados os pinos em cada trilha e a quantidade de pontos indicados na parte de cima dos dados. Depois, faça a representação matemática, conforme o modelo.



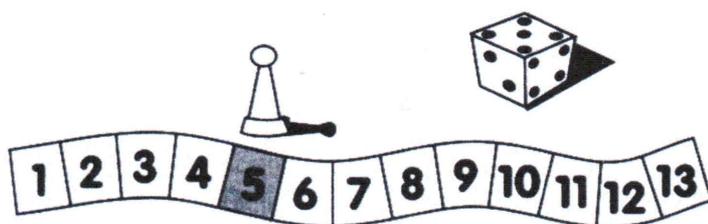
$$\boxed{1} + \boxed{3} = \boxed{4}$$



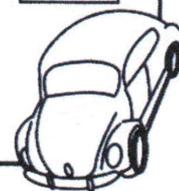
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



Nome: _____

LIGUE CADA LENDA AO SEU NOME:



SACI



NEGRINHO DO PASTOREIO



IARA



CURUPIRA



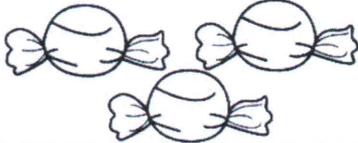
BOITATÁ



LOBISOMEM

VAMOS DUPLICAR E TRIPLICAR

1 Complete o quadro com os desenhos de acordo com o que se pede.

PRODUTO	DOBRO (2X)	TRIPLO (3X)
		
		
		

2 Descubra o dobro e o triplo pintando os quadrinhos da cor que preferir.

Dobro de 2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Triplo de 4

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dobro de 6

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



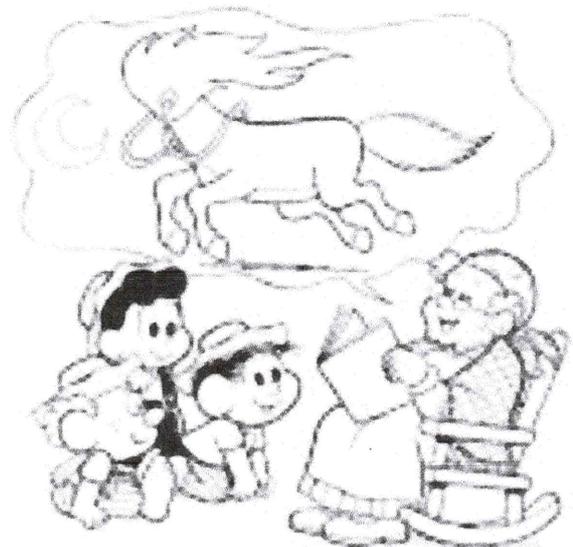
NOME: _____

Encontre o nome de algumas lendas no caça-palavras abaixo:

C	U	R	U	P	I	R	A	B	D	F	U	I
O	F	H	I	E	J	U	S	K	L	Ç	M	A
R	G	E	R	X	K	M	A	Q	O	I	G	R
M	U	L	A	S	E	M	C	A	B	E	Ç	A
T	A	H	P	J	I	Z	I	B	I	V	X	N
B	R	C	U	C	A	T	P	E	S	J	C	A
T	A	H	R	I	H	Q	E	B	O	T	O	S
D	N	Y	U	O	L	Ç	R	A	M	D	S	F
F	Á	U	O	P	Z	G	E	J	E	K	L	E
B	O	I	T	A	T	Á	R	P	M	L	W	O
F	O	H	U	J	K	R	Ê	H	I	Q	U	K

BANCO DE PALAVRAS:

CURUPIRA – IARA – UIRAPURU – SACI-PERERÊ –
LOBISOMEM – BOTO – GUARANÁ – BOITATÁ – MULA SEM
CABEÇA - CUCA



QUERO VER SE VOCÊ SABE!

1 ESCREVA O ANTECESSOR E O SUCESSOR DE CADA NUMERAL EM DESTAQUE.

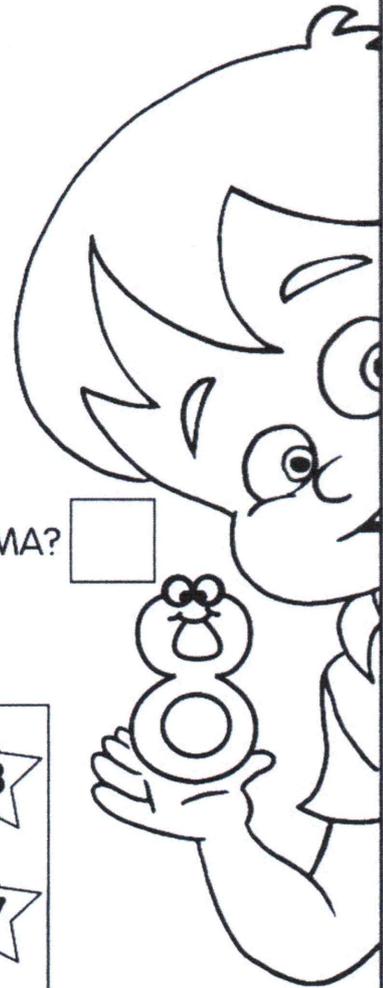
♡	32	♡	♡	9	♡
♡	79	♡	♡	25	♡
♡	11	♡	♡	47	♡
♡	58	♡	♡	63	♡

2 QUAL É O MAIOR NUMERAL DO QUADRO ACIMA?

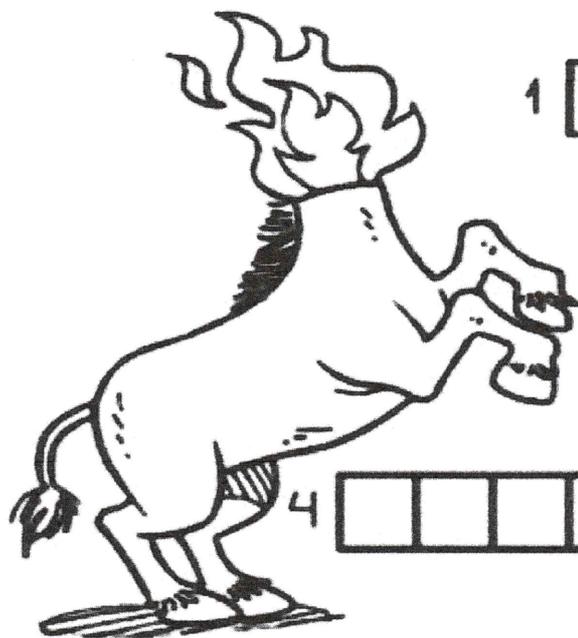
3 ESCREVA O NUMERAL QUE ESTÁ FALTANDO.

★ 13	★	★ 15	★ 76	★	★ 78
★ 21	★	★ 23	★ 65	★	★ 67
★ 15	★	★ 17	★ 40	★	★ 42
★ 39	★	★ 41	★ 88	★	★ 90

4 QUAL É O MENOR NUMERAL ACIMA?



VAMOS BRINCAR DE PALAVRAS-CRUZADAS!



1 [] [] [] M [] [] [] [] [] [] []

2 [] A [] []

3 S [] [] []

4 [] [] [] [] [] [] [] M [] []

5 B [] [] []

6 [] [] [] [] A [] []

Vertical word: M U L A - S E M - C A B E Ç A

1

CURUPIRA

2

IARA

3

SACI

4

LOBISOMEM

5

BOTO

6

BOITATÁ

DE OLHO NA SEQUÊNCIA

1 Observe a sequência numérica de 0 a 30 e responda ao que se pede:

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	

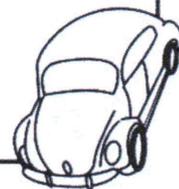


A) Qual é o menor numeral ímpar da sequência?

B) Qual é o maior numeral par da sequência?

C) Quais são os numerais ímpares que aparecem depois de 20 e antes do 30?

D) Quais são os numerais pares que aparecem entre o 11 e 19?



ADIVINHAÇÕES:

COBRA DE FOGO QUE PROTEGE AS MATAS, FLORESTAS E OS ANIMAIS.

HOMEM QUE SE TRANSFORMA EM LOBO NAS NOITES DE LUA CHEIA.

ANÃO DE CABELOS VERMELHOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS.

MENINO NEGRO COM UMA PERNA SÓ, QUE USA UM GORRO VERMELHO.

CORPO METADE DE MULHER E METADE DE PEIXE. SEU CANTO ENCANTA OS HOMENS.



CRUZA-DEZENAS

1 Complete a cruzadinha com as dezenas em destaque.

The crossword puzzle grid consists of several intersecting words. The numbers and their directions are as follows:

- 10**: Horizontal, 2 cells
- 20**: Vertical, 4 cells
- 30**: Vertical, 2 cells
- 40**: Horizontal, 3 cells
- 50**: Vertical, 4 cells
- 60**: Horizontal, 4 cells
- 70**: Horizontal, 6 cells
- 80**: Vertical, 4 cells
- 90**: Horizontal, 5 cells

To the right of the grid are three illustrations of numbers with faces and arms:

- A large number **0** with a face and arms.
- A large number **3** with a face and arms.
- A large number **40** with a face and arms.

2 Agora, escreva as dezenas em ordem crescente e, depois, em ordem decrescente. Eu já comecei.

10	20							
90	80							



Nome: _____



Faça uma lista de cantigas folclóricas:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Faça uma lista de lendas folclóricas:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

CAÇA-FATOS

1 Resolva as adições abaixo e, depois, pinte cada uma de uma cor.



$$\begin{array}{r} 8 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ + 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ + 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 13 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$$

2 Agora, pinte os resultados, no caça abaixo, usando a mesma cor.



Q	U	A	T	O	R	Z	E	K	G	D	M
D	D	E	Z	E	S	S	E	I	S	O	D
P	Q	U	I	N	Z	E	N	F	G	Z	M
B	N	J	T	R	E	Z	E	P	R	E	G
C	L	O	N	Z	E	D	F	Z	H	W	D
F	K	C	X	D	E	Z	O	I	T	O	P
H	D	E	Z	E	S	S	E	T	E	L	M





VAMOS BRINCAR DE CAÇA-PALAVRAS?



SACI



CURUPIRA



BOITATÁ



IARA

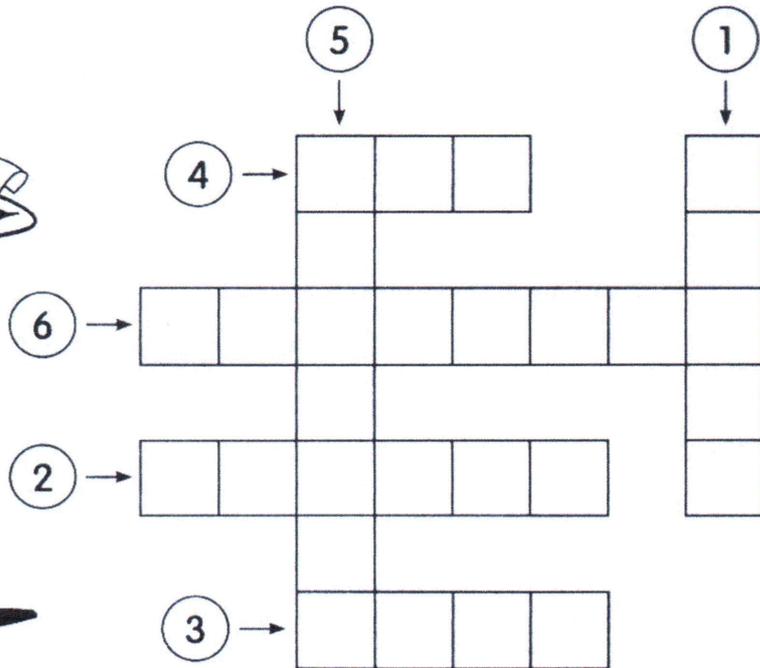
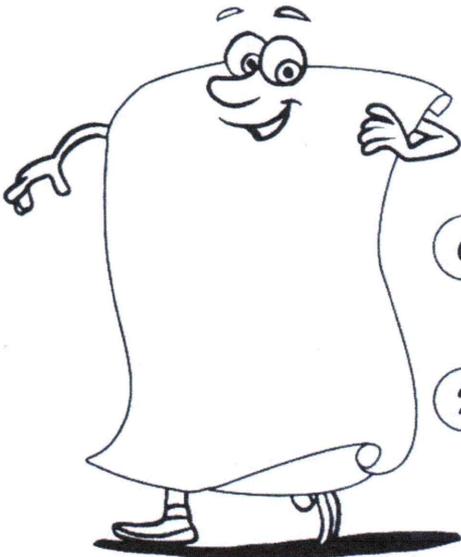


LOBISOMEM

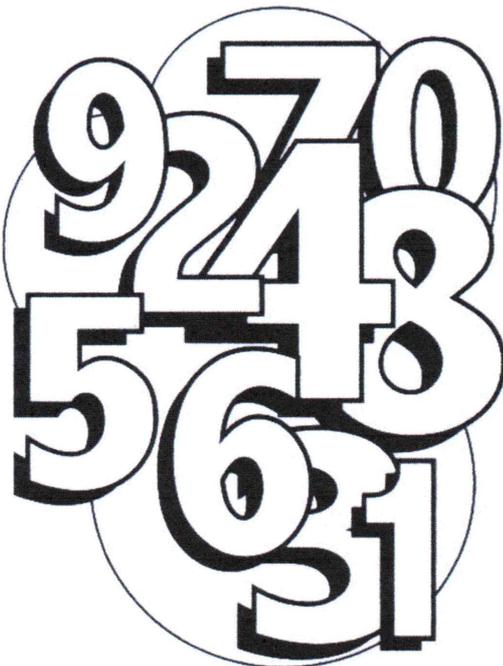
M	A	S	A	C	I	X	I	S	P
N	V	C	U	R	U	P	I	R	A
B	O	I	T	A	T	Á	K	D	I
T	V	I	A	R	A	G	F	D	U
V	L	O	B	I	S	O	M	E	M

CRUZADINHA MATEMÁTICA

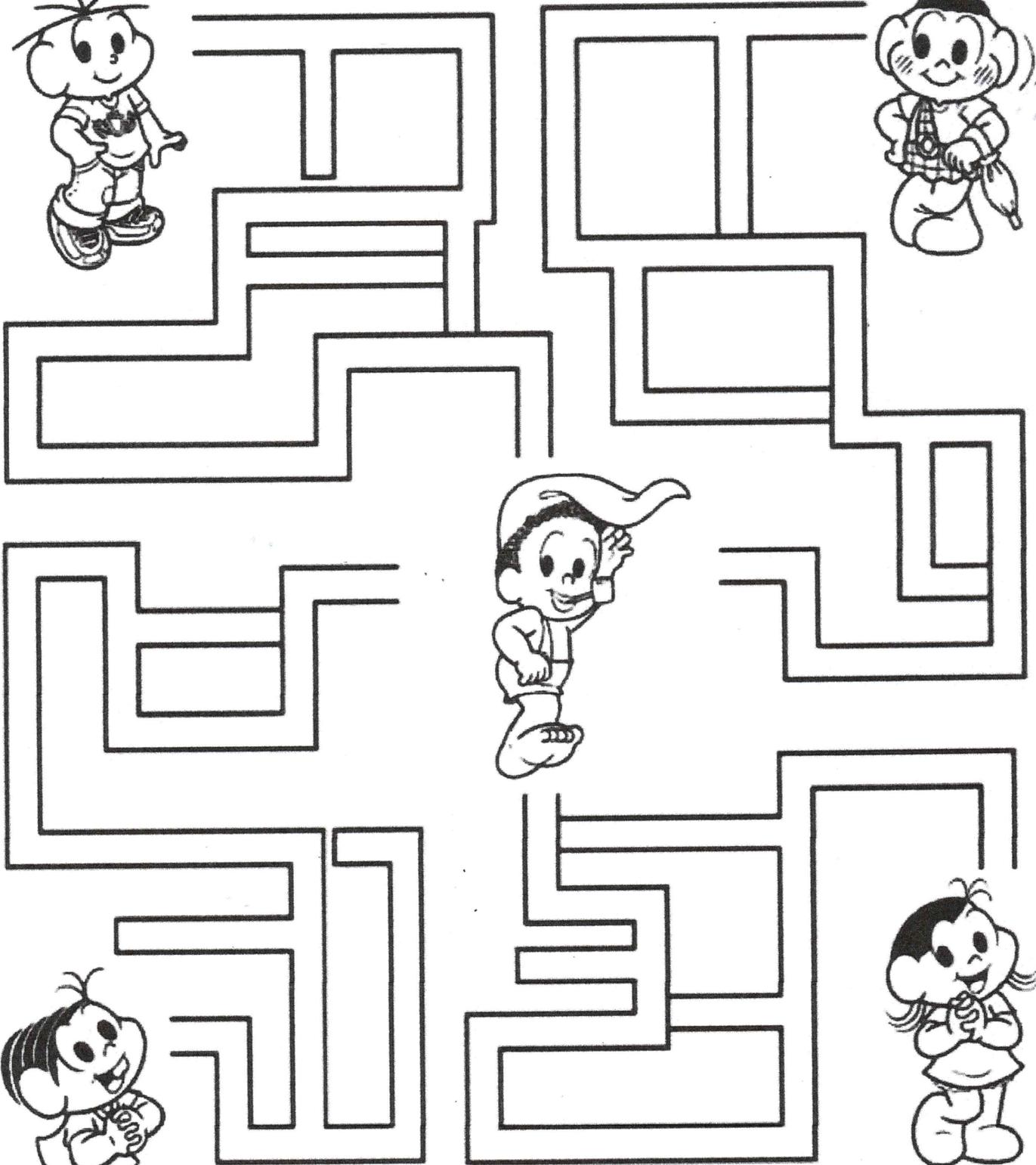
1 Resolva as adições abaixo e, depois, escreva os resultados na cruzadinha.



- 1 $7 + 6 = \square$
- 2 $7 + 8 = \square$
- 3 $7 + 4 = \square$
- 4 $7 + 3 = \square$
- 5 $12 + 6 = \square$
- 6 $10 + 9 = \square$



VAMOS AJUDAR A TURMINHA A ENCONTRAR O SACI!



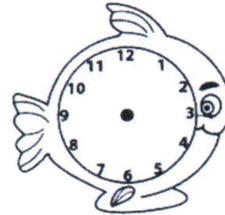
QUAL É A HORA?



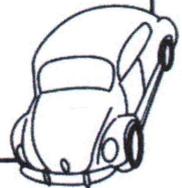
OBSERVE COMO APARECEM OS ALGARISMOS NUM RELÓGIO DIGITAL:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 Para cada hora marcada no relógio digital faça a indicação no relógio de ponteiros.

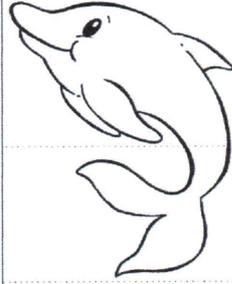


Lembre-se: O ponteiro menor marca as horas e o ponteiro maior marca os minutos.



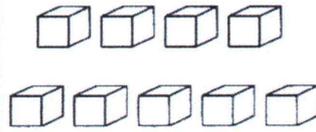
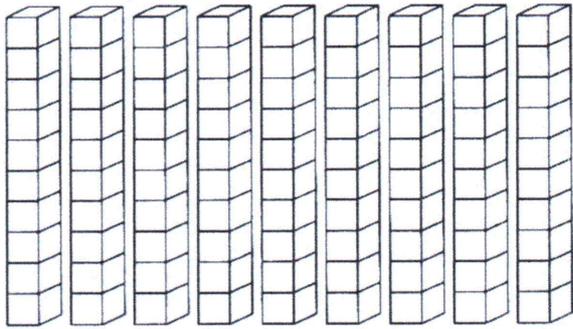
ARTE

PINTE, RECORTE E BRINQUE COM O JOGO DA MEMÓRIA SOBRE O FOLCLORE.

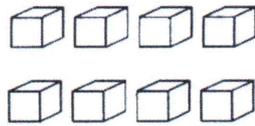
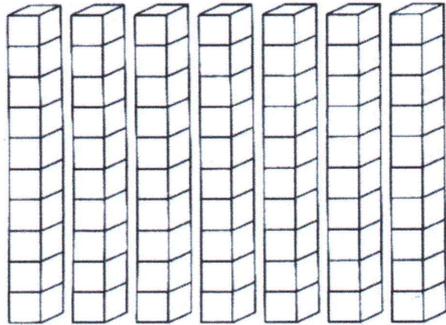
 <p>SACI</p>	 <p>CURUPIRA</p>	 <p>IARA</p>	 <p>BOTO</p>
 <p>LOBISOMEM</p>	 <p>CUCA</p>	 <p>BICHO-PAPÃO</p>	 <p>BOITATÁ</p>
 <p>SACI</p>	 <p>CURUPIRA</p>	 <p>IARA</p>	 <p>BOTO</p>
 <p>LOBISOMEM</p>	 <p>CUCA</p>	 <p>BICHO-PAPÃO</p>	 <p>BOITATÁ</p>

VAMOS CONTAR?

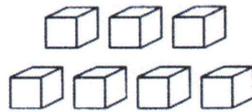
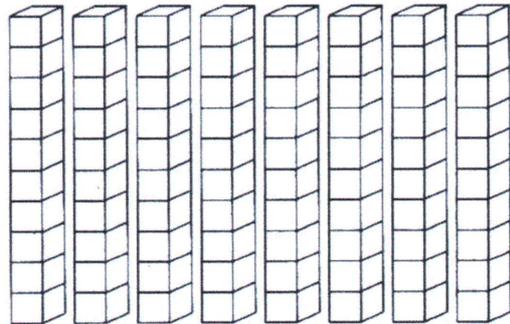
1 Conte as peças abaixo e, depois, complete os quadros.
Veja o modelo.



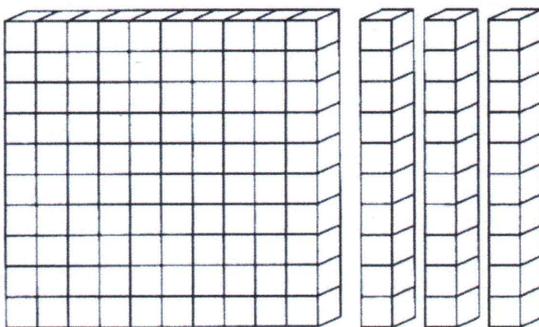
D	U
9	9



D	U



D	U



C	D	U



NOME: _____

Encontre o nome dos personagens no caça-palavras:



IARA

BOITATÁ

SACI

LOBISOMEM

CURUPIRA

B	O	I	T	A	T	Á	D	S	A	C	I
S	E	D	C	U	R	U	P	I	R	A	F
T	L	O	B	I	S	O	M	E	M	E	R
Y	U	O	P	L	B	L	B	C	T	R	S
E	R	T	U	I	A	R	A	X	Z	A	S

Complete o nome dos personagens:



L _ B _ S _ M _ M



_ OI _ A _ Á



S _ C _

DESCOBRINDO O NUMERAL

1  DESCUBRA, NO QUADRO, OS NUMERAIS QUE ESTARIAM NO LUGAR DOS SÍMBOLOS E ESCREVA-OS ABAIXO.

1	2	3		5	6	7	
9	10	11	12		14	15	16
	18	19		21	22	23	
25		27	28	29		31	32
33	34		36	37	38		40























ARTE

LENDA FOLCLÓRICA: SACI - PERERÊ

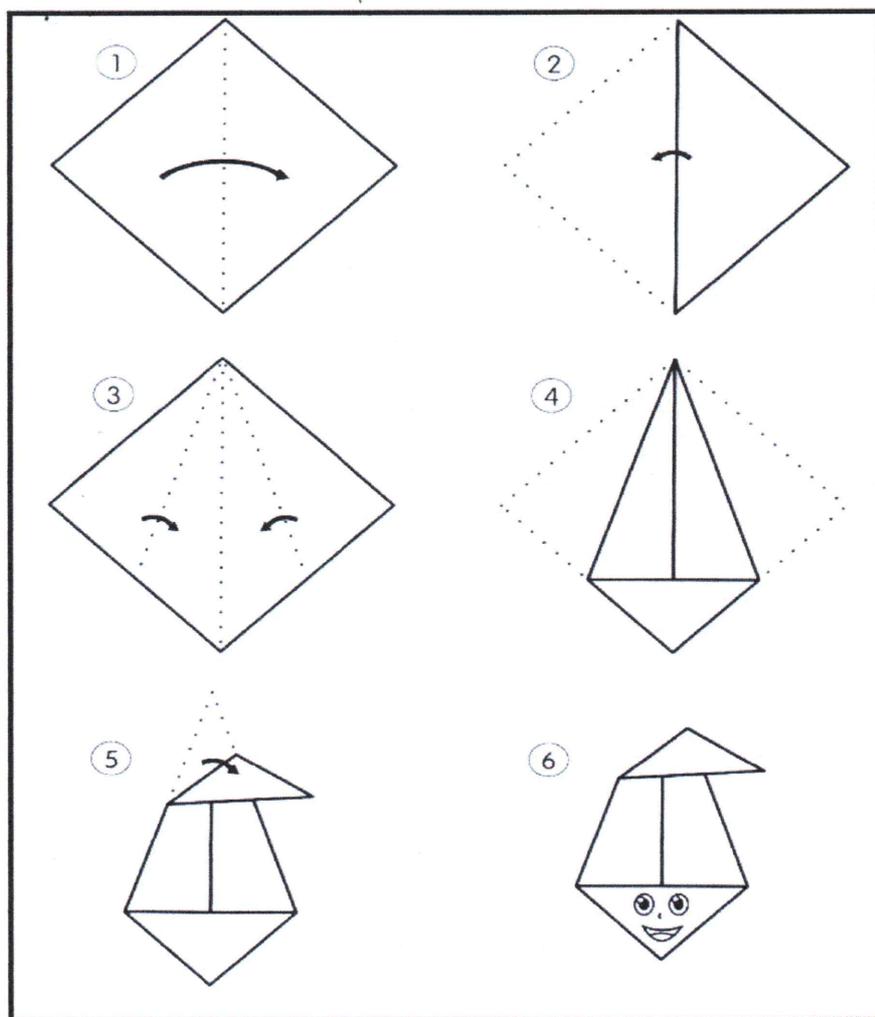
É UM MENINO NEGRO E MUITO LEVADO, QUE TEM UMA PERNA SÓ, FUMA CACHIMBO E USA UM GORRO VERMELHO QUE TEM PODERES MÁGICOS.

O SACI ADORA FAZER TRAVESSURAS, COMO QUEIMAR A COMIDA, ESPANTAR O GADO, ASSUSTAR VIAJANTES SOLITÁRIOS E DAR NÓS NAS CRINAS DOS CAVALOS.

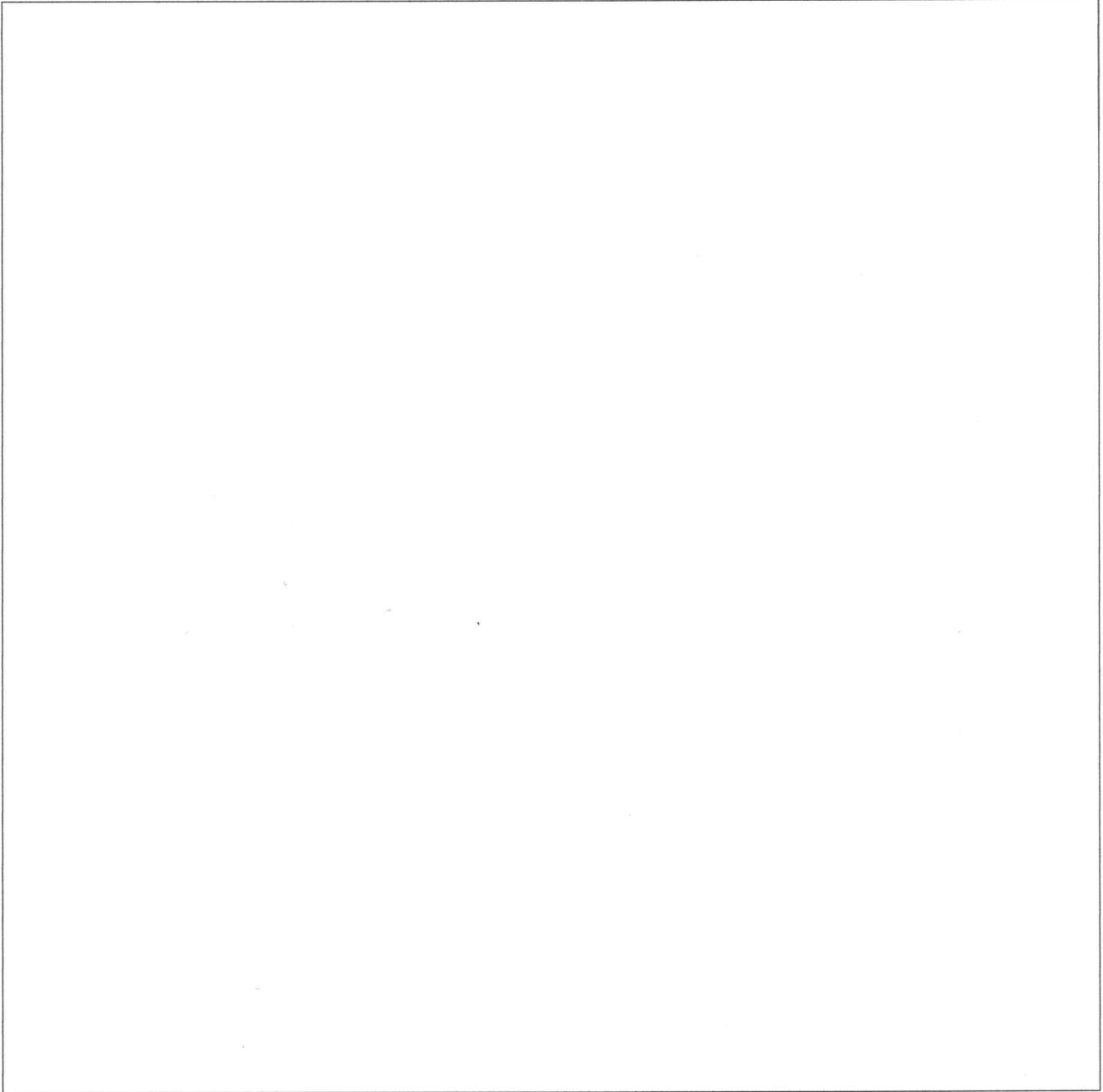
DIZEM QUE PARA PEGAR UM SACI É PRECISO FAZER UMA ARMADILHA COM UMA PENEIRA. DEPOIS QUE ELE CAIR NA CILADA, É PRECISO TIRAR RAPIDAMENTE SEU GORRO VERMELHO, COLOCAR O SACI EM UMA GARRAFA E FECHAR BEM COM UMA ROLHA.

RECORTE O QUADRO DA PÁGINA SEGUINTE, E SEGUINDO AS INSTRUÇÕES ABAIXO, REALIZE A DOBRADURA DO SACI. DEPOIS, NÃO ESQUEÇA DE PINTAR COM CAPRICHOS SEU SACI - PERERÊ!

DOBRADURA DO SACI.



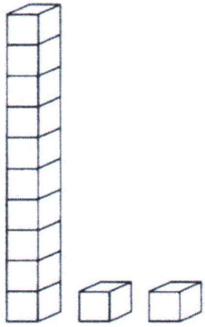
RECORTE O QUADRO ABAIXO E UTILIZE-O PARA FAZER A DOBRADURA DO SACI. DEPOIS DE FEITA A DOBRADURA, PINTE SEU SACI E DIVIRTA-SE!



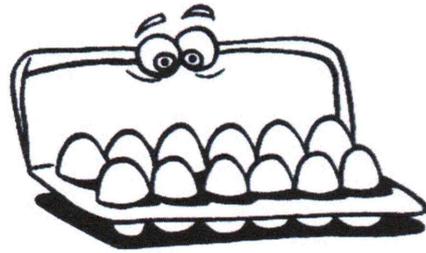
SACI - PERERÊ



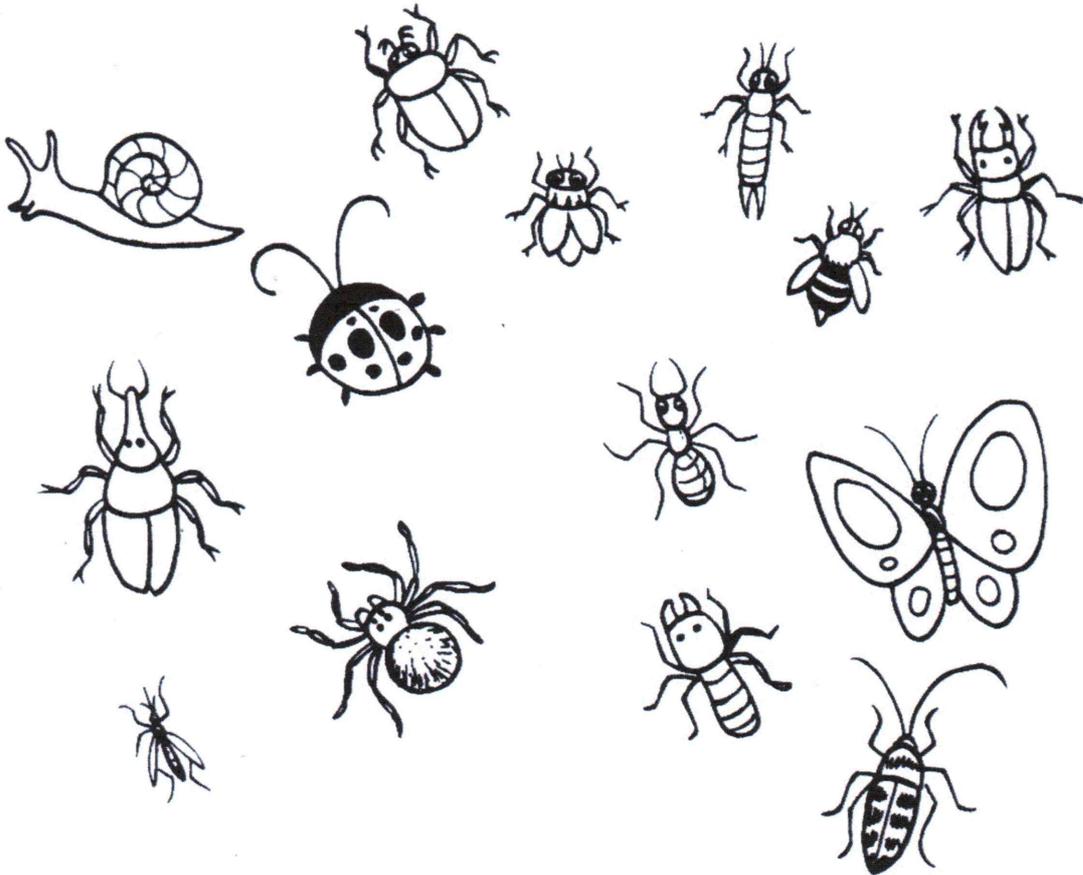
APRENDENDO COM A DÚZIA



= 12 = DÚZIA



1 Observe os insetos e circule uma dúzia deles.



2 Quantos insetos sobraram?

ARTE

PARA COLORIR

PINTE COM CAPRICHOS A ILUSTRAÇÃO SOBRE O FOLCLORE.



FIQUE ATENTO!

1 Escreva o numeral de acordo com o que se pede.

Uma centena

Uma dezena

Uma dúzia

Meia dezena

Meia centena

Meia dúzia



2 Agora, escreva os numerais por extenso de acordo com o modelo.

10	Dez	ou	1 dezena
100		ou	
6		ou	
5		ou	
12		ou	
50		ou	



OBSERVE A PALAVRA ABAIXO E FAÇA O QUE SE PEDE:



SACI

A) ESCREVA A LETRA INICIAL DA PALAVRA:

B) PINTE DE AZUL AS VOGAIS:

C) PINTE DE VERMELHO AS CONSOANTES:

D) QUANTAS SÍLABAS HÁ NA PALAVRA?

E) ESCREVA UMA PALAVRA QUE INICIE COM A LETRA S:

F) FORME UMA FRASE COM A PALAVRA **SACI**:

DANDO SEQUÊNCIA

1 Continue as sequências de 2 em 2.

2	4	6								
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

1	3	5								
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

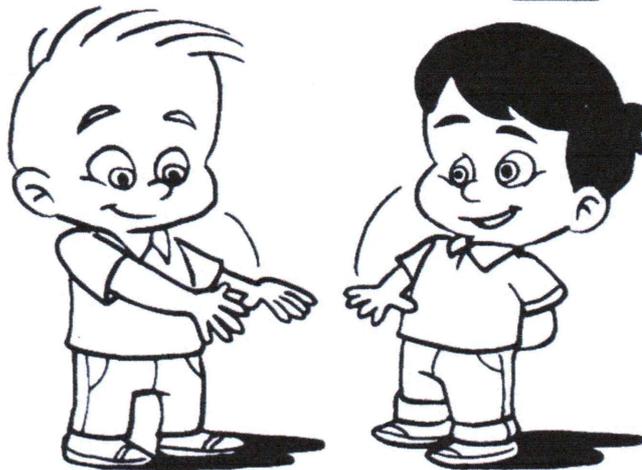
2 Agora, pinte de azul a sequência dos numerais pares e de vermelho a sequência dos numerais ímpares.

3 Circule no quadro os numerais pares e faça uma + nos numerais ímpares.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

4 Qual o numeral ímpar que é a metade de 10?

5 Qual o numeral par que é o dobro de 6?



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blog Educação e Transformação

Blog Conhecimento e Transformação

Coleção Alfabetizando e Construindo – Matemática – Volume 3 – 6 anos

<http://ivhconcursos.com.br/personagens-do-folclore-brasileiro/>

<https://artesanato.culturamix.com/papel/dobradura-do-saci>

<https://br.pinterest.com/mjantorno/saci-perere/>

<https://maxdicas.com/desenhos-do-folclore-para-colorir-e-imprimir/>

<https://br.pinterest.com/pin/760756562026226416/>