

LÍNGUA PORTUGUESA

QUESTÕES 01 a 20

Texto para as questões 01 e 02.

A praia sempre foi um destino de lazer?



Não. É difícil imaginar um cenário em que a praia não estivesse relacionada à água de coco e banho de Sol, mas a transformação da praia em ponto turístico é relativamente recente. Por muito tempo ela esteve associada ao tráfego marítimo, comércio, proliferação de doenças e ao desconhecido.

Se ainda hoje o oceano é cheio de mistérios, imagine no período clássico. Muitas mitologias giravam em torno de desastres e criaturas lendárias, como é o caso das aventuras narradas em Odisseia, Homero, ou do temível Kraken, da mitologia nórdica. O mar era sinônimo de perigo, e a praia era como o parapeito de um prédio alto – quanto mais longe de lá, melhor.

Mas as ameaças não estavam só no imaginário popular. A praia de fato já foi muito mais perigosa do que é hoje. Ela era a porta de entrada para doenças estrangeiras, que pegavam carona com navegantes e marinheiros. As rotas de comércio marítimo, por exemplo, foram responsáveis por espalhar a peste negra pela Europa.

Já na América, as praias foram conquistadas pelos colonizadores no século 16 e viraram ponto de comércio. Mais pra frente, nos séculos 17 e 18, foram os piratas que atingiram o auge com saques e roubo a navios.

As praias só começaram a ganhar a cara que têm hoje lá pra segunda metade do século 18. Os médicos europeus começaram a recomendar banhos no mar como parte do tratamento para a melancolia, tuberculose e outras doenças, por conta das propriedades “revigorantes” da água salgada. Dá pra dizer que essa foi a sementinha da cultura de *wellness* atual.

Foi assim que o litoral passou a ser visto de forma positiva pela elite, principalmente na Inglaterra. A arte e literatura também começaram a criar uma ideia romantizada da praia, o que contribuiu para que as pessoas quisessem sair das cidades para passar as férias no litoral.

No Brasil, o cenário é diferente. Os povos nativos já tomavam banho de mar bem antes dos europeus chegarem. Você já de ter ouvido falar que os portugueses não costumavam tomar banho todos os dias – e foram justamente os indígenas que ensinaram a usar lagos, rios e o próprio mar para ficarem limpinhos.

As primeiras “casas de praia” brasileiras foram construídas na baixada santista pelos barões do café, entre o final do século 19 e início do século 20. Mas o hábito de sair das cidades para passar o feriado na praia começou só nos anos 1940, quando as primeiras estradas estavam sendo construídas. A partir daí, essa cultura só aumentou – e é por isso que você mal pode esperar pelo carnaval para se mandar para a praia mais próxima.

Fonte: Professores Rita de Cássia Ariza da Cruz, Luiz Gonzaga Trigo e livro *O território do vazio: a praia e o imaginário ocidental*.

Disponível em: <https://super.abril.com.br/blog/oraculo/a-praia- sempre-foi-um-destino-de-lazer>. Acesso em: 06 de nov. de 2020.

QUESTÃO 01. De acordo com o texto, assinale a única alternativa **INCORRETA**.

- A) As rotas de comércio marítimo já foram responsáveis por espalhar a peste negra pela Europa.
- B) No século XVIII, os médicos europeus sugeriam os banhos de mar como parte do tratamento de algumas doenças.
- C) Os povos nativos brasileiros passaram a tomar banho de mar após a chegada dos europeus ao Brasil.
- D) No Brasil, o costume de frequentar as praias nos feriados começou somente no século XX.

QUESTÃO 02. No trecho “Por muito tempo **ela** esteve associada ao tráfego marítimo, comércio, proliferação de doenças e ao desconhecido” (1º parágrafo), a palavra sublinhada

- A) substitui um substantivo.
- B) faz referência a um adjetivo.
- C) acompanha um substantivo.
- D) indica respeito e formalidade.

Texto para a questão 03. Observe o poema visual a seguir:

BUMERANGUE

bola
branca
vai
ping
pong
vem
branca
bola

CHACAL. Drops de abril. São Paulo: Brasiliense, 1984. p. 92.

QUESTÃO 03. De acordo com o poema, **NÃO** é correto afirmar que

- A) o ritmo, a divisão dos versos e sua disposição no espaço gráfico sugerem o saltitar da bolinha de pingue-pongue.
- B) a repetição das palavras, além da troca de vai por vem, sugere o movimento de retorno do bumerangue e da bolinha de pingue-pongue.
- C) a inversão na ordem das palavras (de bola branca vai para vem branca bola) sugere o movimento de retorno do bumerangue e da bolinha de pingue-pongue.
- D) a imagem formada pelas palavras exprime vivências e sentimentos do eu-lírico.

Texto para as questões 04 a 06.

MINHAS FÉRIAS



Eu, minha mãe, meu pai, minha irmã (Su) e meu cachorro (Dogman) fomos fazer camping. Meu pai decidiu fazer camping este ano porque disse que estava na hora de a gente conhecer a natureza de perto, já que eu, a minha irmã (Su) e o meu cachorro (Dogman) nascemos em apartamento, e, até os 5 anos de idade, sempre que via um passarinho numa árvore, eu gritava “aquele fugiu!” e corria para avisar um guarda; mas eu acho que meu pai decidiu fazer camping depois que viu o preço dos hotéis, apesar da minha mãe avisar que, na primeira vez que aparecesse uma cobra, ela voltaria para casa correndo, e a minha irmã (Su) insistir em levar o toca-discos e toda a coleção de discos dela, mesmo o meu pai dizendo que aonde nós íamos não teria corrente elétrica, o que deixou minha irmã (Su) muito irritada, porque, se não tinha corrente elétrica, como ela ia usar o secador de cabelo? Mas eu e o meu cachorro (Dogman) gostamos porque o meu pai disse que nós íamos pescar, e cozinhar nós mesmos o peixe pescado no fogo e comer o peixe com as mãos, e se há uma coisa que eu gosto é confusão. Foi muito engraçado o dia em que minha mãe abriu a porta do carro bem devagar, espiando embaixo do banco com cuidado e perguntando “será que não tem cobra?”, e o meu pai disse “este parece ser um bom lugar, com bastante grama e perto da água”, e decidimos deixar para armar a barraca no dia seguinte e dormir dentro do carro mesmo; só que não conseguimos dormir porque o meu cachorro (Dogman) passou a noite inteira querendo sair do carro, mas a minha mãe não deixava abrirem a porta, com medo de

cobra; e no dia seguinte tinha a cara feia de um homem nos espiando pela janela, porque nós tínhamos estacionado o carro no quintal da casa dele, e a água que meu pai viu era a piscina dele e tivemos que sair correndo. No fim conseguimos um bom lugar para armar a barraca, perto de um rio. Levamos dois dias para armar a barraca, porque a minha mãe tinha usado o manual de instruções para limpar umas porcarias que o meu cachorro (Dogman) fez dentro do carro, mas ficou bem legal, mesmo que o zíper da porta não funcionasse e para entrar ou sair da barraca a gente tivesse que desmanchar tudo e depois armar de novo. O rio tinha um cheiro ruim, e o primeiro peixe que nós pescamos já saiu da água cozinhado, mas não deu para comer, e o melhor de tudo é que choveu muito, e a água do rio subiu, e nós voltamos pra casa flutuando, o que foi muito melhor que voltar pela estrada esburacada; quer dizer que no fim tudo deu certo.

VERÍSSIMO, Luis Fernando. *O nariz e outras crônicas*. São Paulo: Ática, 1994. p.17-8.

QUESTÃO 04. Pela leitura do texto, **NÃO** é possível afirmar que

- A) toda a família do narrador vai acampar.
- B) o pai define que as férias em família não seriam em um ambiente urbano.
- C) a irmã do narrador ficou irritada com o fato de não ter acesso à energia elétrica onde a família acamparia.
- D) o narrador sentiu-se decepcionado após o término da viagem.

QUESTÃO 05. Analise as afirmações a seguir:

- I. o narrador participa da história.
- II. no texto não há indicação de quando ocorrem os fatos.
- III. não foram apresentadas as descrições físicas das personagens envolvidas na história.

É **CORRETO** o que se afirma em:

- A) I e II apenas.
- B) I e III apenas.
- C) II e III apenas.
- D) I, II e III.

QUESTÃO 06. No trecho “(...) será que não tem cobra?”, o personagem revela sentimento de

- A) indignação.
- B) medo.
- C) tristeza
- D) receio.

Texto para as questões de 07 a 09.



Disponível em: <http://depositodocalvin.blogspot.com/2006/05/calvin-haroldo-tirinha-231.html>. Acesso: 14/11/2020.

QUESTÃO 07. Na tirinha, o humor é causado, principalmente,

- A) pelo mau comportamento do garoto.
- B) pela resposta irônica do pai no último quadrinho.
- C) pela angustiante viagem em família durante oito horas.
- D) pelo alívio do pai ao perceber como o local em que estavam era tranquilo.

QUESTÃO 08. Na frase “Eu estou **entediado**”, a palavra destacada **NÃO** pode ser substituída sem alteração de sentido por

- A) enfasiado.
- B) saturado.
- C) enfadado.
- D) alvoraçado.

QUESTÃO 09. Pode-se afirmar que o objetivo principal do texto em estudo é

- A) defender uma opinião.
- B) criticar a atitude do pai.
- C) promover o humor.
- D) avaliar o comportamento do garoto.

Texto para as questões de 10 a 13.

Museu Catavento: o lugar onde lazer e ciência se encontram

Com mais de 10 anos desde sua abertura, o Museu Catavento apresenta 250 instalações que instigam a curiosidade do visitante



Crédito: Pedro Jackson

Antigo Palácio das Indústrias hoje é o Museu Catavento

A ciência pode ser **MUITO** legal! A prova disso é o **Museu Catavento**. O espaço interativo de artes, ciência e conhecimento, instalado em um dos edifícios históricos mais importantes da cidade – o **Palácio das Indústrias** – apresenta mais de 250 instalações que encantam o visitante. Dá pra passar o dia inteirinho lá!

Nada fica de fora: do átomo ao maior planeta do Sistema Solar; do menor inseto aos maiores animais da Terra; das leis da física às transformações químicas; do ecossistema à questão da preservação ambiental... Tudo apresentado de forma lúdica, para fazer da visita uma prazerosa viagem ao mundo do conhecimento e da cultura.

O Museu Catavento é dividido em quatro grandes seções: **Universo, Vida, Engenho e Sociedade**, com instalações que podem materializar desde ideias simples, como reproduzir o chão da Lua com a pisada do astronauta Neil Armstrong ou apertar uma das estrelas que compõem a bandeira do Brasil e saber qual estado ela representa; experimentar confusões do cérebro na “casa maluca” ou ainda compreender como funciona a eletricidade estática que faz os cabelos ficarem em pé, como outras bem mais complexas. Grande parte das instalações são interativas e podem ser manipuladas com e sem ajuda de guias.

Desde julho de 2014, o museu abriu ao público uma área de exposições de cerca de mil metros quadrados, em suas arcadas subterrâneas, até então fechadas aos visitantes. Poder caminhar pelo subterrâneo do Palácio das Indústrias (construído entre 1911 e 1924, pelo escritório de Ramos de Azevedo, para ser um espaço de exposições) já é por si só, um programa extremamente prazeroso, que encanta aos visitantes; poder, além disto, ir fundo no conhecimento de um dos assuntos que mais intrigam o ser humano, a evolução da espécie, ou “embarcar” em aventuras que parecem sonhos, é o que podemos chamar de oportunidade imperdível.

[...]

Demais, né? As visitas acontecem de quarta a domingo, das 10h às 16h. Visita só com agendamento prévio: de segunda a sexta-feira, das 10h às 16h, pelos telefones (11) 3246-4067 / 4140 / 4167.

Disponível em: <https://catracalivre.com.br/agenda/museu-catavento-o-lugar-onde-lazer-e-ciencia-se-encontram>. Acesso em: 17 de nov. de 2020.

QUESTÃO 10. O texto apresentado tem como principal finalidade

- A) incentivar a visita a um museu de Ciência.
- B) mostrar aspectos positivos e negativos do museu.
- C) fazer uma descrição detalhada do Palácio das Indústrias.
- D) informar o horário de visita.

QUESTÃO 11. Em “Poder caminhar pelo subterrâneo do Palácio das Indústrias (construído entre 1911 e 1924, pelo escritório de Ramos de Azevedo, para ser um espaço de exposições) já é por si só, um programa **extremamente** prazeroso [...]”, a palavra em destaque expressa ideia de

- A) modo.
- B) dúvida.
- C) intensidade.
- D) finalidade.

QUESTÃO 12. “Tudo apresentado de forma **lúdica**, para fazer da visita uma prazerosa viagem ao mundo do conhecimento e da cultura.” – Nessa passagem, o adjetivo **lúdica** significa

- A) divertida.
- B) maçante.
- C) monótona.
- D) serena.

QUESTÃO 13. Na passagem “O Museu Catavento é dividido em quatro grandes seções: Universo, Vida, Engenho e Sociedade [...]”, os dois-pontos foram empregados para

- A) separar frases.
- B) isolar palavras.
- C) introduzir enumerações.
- D) indicar supressão de palavras.

Texto para as questões 14 e 15.



Disponível em: <https://rcreborn.com.br/brincadeiras-em-familia>. Acesso em: 17 de nov. de 2020.

QUESTÃO 14. Sobre o infográfico, é **CORRETO** afirmar que

- A) emprega todos os verbos no modo imperativo.
- B) auxilia as crianças na escolha da brincadeira mais divertida.
- C) utiliza imagens e texto verbal para facilitar o entendimento.
- D) apresenta um conjunto de procedimentos a serem seguidos.

QUESTÃO 15. Em qual das alternativas a classe gramatical a que pertencem os termos em negrito, nas frases a seguir, **NÃO** foi indicada corretamente?

- A) “Favorece **a** cooperação” (artigo)
- B) “Testa **habilidades** físicas” (substantivo)
- C) “Estimula o imaginário **infantil**” (adjetivo)
- D) “Ajuda a compreender o mundo a **sua** volta” (advérbio)

Texto para as questões 16 e 17.

CINCO CURIOSIDADES SOBRE O ORIGAMI



Você já deve ter se perguntado: como fazer uma borboleta de papel ficar tão linda? Ou como fazer um **tsuru**, a ave sagrada do Japão? Flores, cactos, animais, tudo é possível a partir do simples ato de dobrar. Alguns movimentos de dobradura podem se transformar em lindas obras de arte, chamadas de origami! A prática tradicional japonesa surgiu no começo do século 18 e, hoje, tem milhões de adeptos pelo mundo!

Tem vontade de aprender a fazer origamis? Depois de ler essas 5 curiosidades sobre a técnica, você vai correr para fazer nosso curso on-line!

1 – A palavra japonesa origami é formada pelo verbo dobrar e pelo substantivo papel. Ela significa, literalmente, dobrar papel.

2 – A técnica nasceu na corte imperial do Japão, onde as esculturas de papel eram usadas em cerimônias religiosas, representando divindades.

3 – O origami tradicional começa com um papel em forma de um quadrado perfeito. Não faz uso de corte, cola ou desenho. No Japão, a arte é vista como uma relação entre a pessoa e o papel, tendo como resultado uma obra única.

4 – Segundo a tradição, a dobradura é uma transformação da vida, já que o papel veio de uma semente, que floresceu e deu origem a uma árvore.

5 – O origami mexe com a imaginação, ajudando na memória, na coordenação motora e na criatividade. Desde 1876, a prática integra o currículo escolar no Japão.

Disponível em: <https://www.casabeta.com.br/5-curiosidades-sobre-o-origami>. Acesso em: 18 de nov. de 2020.

QUESTÃO 16. Através da leitura do texto, é possível afirmar que

- A) a palavra japonesa **origami** é formada por dois substantivos e significa dobrar papel.
- B) o origami tradicional não utiliza cola e começa com um papel em forma de quadrado perfeito.
- C) a prática do origami faz parte do currículo escolar no Japão há duzentos anos.
- D) o origami ajuda apenas na memória e na coordenação motora.

QUESTÃO 17. Em: “A técnica **nasceu** na corte imperial do Japão, onde as esculturas de papel eram usadas em cerimônias religiosas, representando divindades.”, a forma verbal em destaque exprime um fato

- A) acabado.
- B) duvidoso.
- C) constante.
- D) possível.

Textos para as questões 18 a 20.

Texto I

POR QUE O JOGO DA VELHA TEM ESSE NOME?



Os primórdios do jogo remontam à Antiguidade, embora esse não fosse o nome usado naquela época. A expressão brasileira deriva de um costume de idosas britânicas.

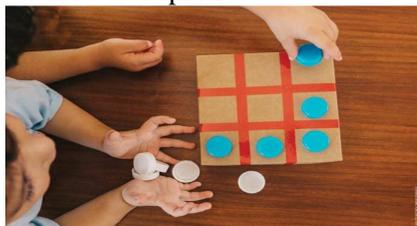
No século 19, era comum as senhoras se reunirem para jogar *noughts and crosses* (zeros e cruzes) enquanto bordavam e conversavam. Foi assim que o passatempo virou “jogo das velhas” e depois simplificado para “jogo da velha”. Mas também pode chamar de cerquilha, jogo do galo ou tic-tac-toe.

Disponível em: <https://super.abril.com.br/blog/oraculo/por-que-o-jogo-da-velha-tem-esse-nome>. Acesso em: 19 de nov. de 2020.

Texto II

JOGO DA VELHA: DICAS DE COMO GANHAR

Com a finalidade de exercitar o pensamento lógico esse passatempo tem alguns truques que ajudam na hora da partida.



1 – Coloque um dos símbolos no canto do tabuleiro

Vamos supor que um dos jogadores tenha colocado o X em um canto. Essa estratégia ajuda a induzir o oponente a cometer um erro, pois se ele colocar um O em um espaço no centro ou ao lado do tabuleiro muito provavelmente ele perderá.

2 – Bloqueie o adversário

Contudo, se o adversário colocar um O no centro, você deve procurar encaixar um X em uma linha que fique com apenas um espaço em branco entre os seus símbolos. Assim, você estará bloqueando o adversário e criando mais possibilidades da sua vitória.

3 – Aumente suas possibilidades de vitória

Para aumentar as suas chances de ganhar, é sempre bom que você posicione o seu símbolo em linhas diferentes. Se você colocar dois X em uma linha, seu adversário irá perceber isso e te bloquear. Mas se você distribuir o seu X em outras linhas, isso aumenta a sua possibilidade de vitória.

Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/jogo-da-velha-como-jogar>. Acesso em: 19 de nov. de 2020. (Adaptado).

QUESTÃO 18. Sobre os textos I e II, é **CORRETO** afirmar que

- A) apenas o texto I cita diferentes nomes do jogo da velha.
- B) ambos têm como objetivo passar instruções para o leitor.
- C) o texto I tem como objetivo incentivar a prática de jogos lúdicos.
- D) o texto II tem como objetivo principal detalhar as regras do jogo.

QUESTÃO 19. Na frase “Para aumentar as suas chances de ganhar, é sempre bom que você **posicione** o seu símbolo em linhas diferentes.”, o emprego do verbo destacado serve para indicar

- A) uma ordem.
- B) uma opinião.
- C) um convite.
- D) uma sugestão.

QUESTÃO 20. Sem prejuízo de sentido, as palavras em destaque nas frases a seguir podem ser substituídas pelas sugeridas entre parênteses, **EXCETO** em:

- A) “Essa estratégia ajuda a induzir o **oponente** a cometer um erro (...). (**aliado**)
- B) “Para aumentar as suas chances de ganhar, é sempre bom que você **posicione** o seu símbolo em linhas diferentes.” (**coloque**)
- C) “Mas se você **distribuir** o seu X em outras linhas, isso aumenta a sua possibilidade de vitória.” (**espalhar**)
- D) “Com a finalidade de **exercitar** o pensamento lógico, esse passatempo tem alguns truques que ajudam na hora da partida.” (**treinar**)



MATEMÁTICA

QUESTÕES 21 a 40

DIVERSÃO EM MONTES CLAROS



Em Montes Claros, inúmeras são as opções de lazer e diversão!
Nossa cidade está voltando ao normal, com muita alegria!

Vamos descobrir as opções de lazer de nossa cidade!



Conhecendo a lagoa da Pampulha

QUESTÃO 21. O percurso em volta da lagoa da Pampulha é um excelente cenário para se andar de bicicleta. Nesse passeio, uma ciclista percorreu a distância de 4.578 metros.



Observando o número

4578

, qual é a sua decomposição?

- A) $4000 + 50 + 70 + 8$
- B) $400 + 50 + 70 + 8$
- C) $4000 + 500 + 70 + 8$
- D) $45 + 78$

QUESTÃO 22. Um barco com a capacidade de comportar até 150 kg foi avistado na lagoa. Considere que quatro amigos decidiram dar uma volta nesse barco, sendo descritos abaixo os pesos de cada um deles:

| Amigos | Peso |
|--------|-------|
| Lucas | 50 kg |
| Rui | 75kg |
| Mauro | 120kg |
| Zé | 110kg |

Qual dupla pode andar juntos no barco sem afundá-lo?

- A) Rui e Mauro
- B) Lucas e Mauro
- C) Mauro e Zé
- D) Lucas e Rui



QUESTÃO 23. Um dos garotos que encontramos em um dos bairros estava jogando bolinhas de gude. Ele as organizou em 8 caixas com 17 bolinhas cada. Descubra quantas bolinhas esse garoto tinha:

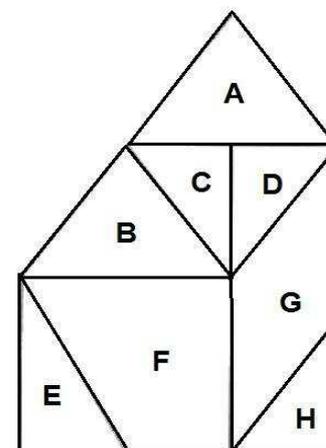
- A) 130
- B) 136
- C) 140
- D) 146



QUESTÃO 24. Ao passearmos um pouco mais, encontramos uma garotinha na praça com seu quebra-cabeça. Ela conseguiu formar a figura mostrada abaixo.

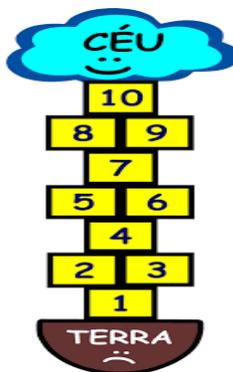
Na posição apresentada, quais figuras juntas formam um triângulo?

- A) D, G e H
- B) B e C
- C) C e D
- D) A, C e D



QUESTÃO 25. A “Amarelinha” é uma das brincadeiras preferidas tanto entre crianças como entre adultos também!

De acordo com os números da Amarelinha, quais seriam as casas representadas pelos números ímpares?



- A) Casas dos números 2 e 4.
- B) Casas dos números 1, 3, 5, 7 e 9.
- C) Casas dos números 8 e 10.
- D) Casas dos números 6 e 8.

QUESTÃO 26. Correr também é uma atividade de grande diversão! Um grupo de amigos que estava brincando perto da escola apostou em quem chegaria mais rápido do ponto de saída até o ponto de chegada.

No quadro abaixo, estão relacionados os tempos obtidos por cada um deles:

| Amigo | Tempo |
|----------|-----------------|
| Felipe | 35,620 segundos |
| Rafael | 35,619 segundos |
| Jonathan | 35,730 segundos |
| Samuel | 35,728 segundos |

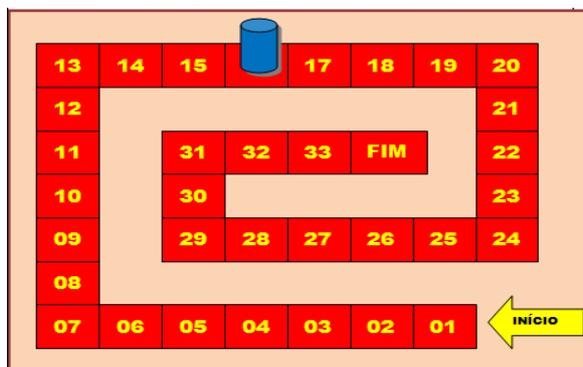
De acordo com aposta, as posições dos 1º, 2º, 3º e 4º lugares foram ocupadas respectivamente por:

- A) Felipe, Jonathan, Rafael e Samuel.
- B) Jonathan, Samuel, Felipe e Rafael.
- C) Rafael, Felipe, Samuel e Jonathan.
- D) Felipe, Rafael, Jonathan e Samuel.

QUESTÃO 27. Passeando pelo centro, uma loja estava realizando um momento de diversão para seus clientes, um jogo de trilha.

Um dos clientes já havia alcançado a casa 16 da trilha e, após jogar novamente os dados, ele conseguiu avançar por mais 11 casas. Mas, avançando, ele chegou à seguinte regra: “**Volte 14 casas**”.

Então, em que casa o cliente foi parar na trilha?



- A) 13
- B) 27
- C) 14
- D) 25

Lazer nos Clubes!



QUESTÃO 28. Dentre as atividades oferecidas por um clube, havia um campeonato de futebol no campo principal.

Veja abaixo o quadro final de vitórias, empates e derrotas das equipes participantes do campeonato.

| Times | Vitórias | Empates | Derrotas |
|----------|----------|---------|----------|
| Vermelho | 4 | 5 | 1 |
| Azul | 6 | 1 | 3 |
| Verde | 5 | 0 | 5 |
| Amarelo | 7 | 5 | 0 |

A classificação final será definida pela quantidade total de pontos ganhos por cada time, e a regra para a contagem desses pontos, por jogo, é a seguinte:

- A cada vitória, o time ganhará 3 pontos

De acordo com a tabela, é **CORRETO** afirmar que:

- A) o time azul foi o que conquistou mais vitórias.
- B) o time vermelho ganhou 2 pontos a menos que o time azul.
- C) o time amarelo foi o vencedor, pois foi o que ganhou mais pontos.
- D) o time vencedor ganhou 5 pontos a mais que o time verde.

MAX MIN CLUBE



QUESTÃO 29. Um dos maiores clubes do interior de Minas Gerais, o Max Min Clube foi criado em 1963 e conta com 3500 associados, além de muitas atrações!

O número 3500 é composto por:

- A) 3 unidades de milhar e 5 centenas.
- B) 3 dezenas de milhar e 5 centenas.
- C) 3 unidades de milhão e 5 dezenas.
- D) 3 unidades de milhar e 5 dezenas.

QUESTÃO 30. Observe o numeral 1963, do ano da fundação do Clube acima, e responda:

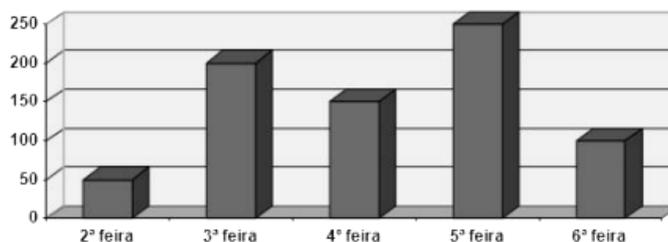
O algarismo **9** ocupa a ordem da:

- A) unidade de milhar.
- B) centena de milhar.
- C) dezena simples.
- D) centena simples.

**Do outro lado da cidade
“Parque Municipal”**



QUESTÃO 31. Observe o gráfico abaixo:



Nele está representada a quantidade de crianças que visitaram o parque na semana da criança de 2019.

De acordo com as informações do gráfico, marque a opção **CORRETA**.

- A) Foram ao parque, nessa semana, mais de 900 crianças.
- B) Na terça-feira, compareceu no parque o triplo de crianças em relação à segunda-feira.
- C) Os dois dias de menor movimento do parque têm, juntos, movimentação equivalente à quantidade de crianças na quarta-feira.
- D) Na sexta- feira, compareceu no parque o equivalente à metade da quantidade de crianças da 5ª feira.

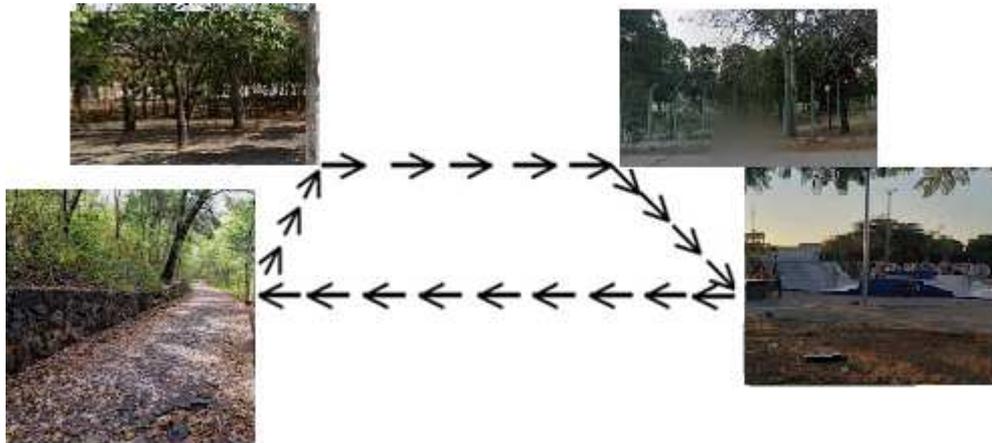
QUESTÃO 32. A dupla Bruno e Breno foi uma das atrações da festa Expomontes, realizada no Parque Municipal de nossa cidade.



Considere que, no show da dupla Bruno e Breno, o valor do ingresso era de R\$ 12,00. Em um dia de exibição, a dupla arrecadou R\$ 3.840,00. Calcule quantos ingressos a dupla vendeu nesse dia:

- A) 254 ingressos.
- B) 320 ingressos.
- C) 330 ingressos.
- D) 342 ingressos.

QUESTÃO 33. Durante os finais de semana em Montes Claros, os Parques costumam receber famílias e visitantes. Para chegar ao Parque Sagarana, temos um percurso pela cidade, passando pelo Parque das Mangueiras, Praça do Maracanã e Parque Sapucaia, no formato de um quadrilátero com dois lados paralelos e quatro ângulos diferentes.



O quadrilátero, representado acima, que descreve o percurso até o **Parque Sagarana** é um:

- A) quadrado
- B) losango
- C) trapézio
- D) retângulo

QUESTÃO 34.

Visitando o Mercado Municipal



Observe a tabela abaixo com os preços das frutas do Mercado:

| Mercadoria | Valor |
|------------|-------------|
| Banana | R\$ 2,00 kg |
| Maça | R\$ 4,00 kg |
| Laranja | R\$ 3,00 kg |
| Melancia | R\$ 5,00 kg |

Calcule o valor da seguinte compra:

- 2 kg de Banana,
- 1 kg de Melancia e
- 3kg de Laranja

- A) R\$ 10,00
- B) R\$ 12,00
- C) R\$ 17,00
- D) R\$ 18,00

QUESTÃO 35. Observe a tabela de verduras e legumes:

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| R\$2,50 | R\$4,50 | R\$4,00 | R\$1,90 |
|  |  |  | |
| R\$1,80 | R\$3,20 | R\$3,60 | |

Se a opção de compra de uma família for de:

1kg de abóbora, 1kg de batata e 2kg de cenoura.

Quanto será recebido de troco se a família pagar tudo com uma nota de R\$ 20,00?

Com uma nota de R\$ 20,00, uma família decide comprar 1kg de abóbora, 1kg de batata e 2kg de cenoura. Quanto será recebido de troco?

- A) R\$ 5,00
- B) R\$ 5,70
- C) R\$ 8,40
- D) R\$ 14,30

Centro Cultural



QUESTÃO 36. O Centro Cultural de Montes Claros conta com uma biblioteca bem diversificada. Entre os materiais encontrados ali, há também revistinhas em quadrinho!

Sabe-se que lá tem um milhar de revistinhas da Turma da Mônica, 4 centenas de revistinhas do Tio Patinhas, 2 dezenas de revistinhas do Pato Donald e 4 revistinhas do Mickey Mouse. Quantas revistinhas há na biblioteca do Centro Cultural?

- A) 1242 revistinhas.
- B) 1244 revistinhas.
- C) 1404 revistinhas.
- D) 1424 revistinhas.

Última parada... Shopping Center



QUESTÃO 37. Um dos maiores centros de compras e de diversão de Montes Claros, o Montes Claros Shopping Center possui diversas lojas favoritas entre crianças e adolescentes. Entre essas lojas, As Lojas Americanas vendem 17244 balas por dia. Quantas balas são vendidas em 30 dias?

- A) 510 300 balas.
- B) 517 320 balas.
- C) 507 310 balas.
- D) 517 310 balas.

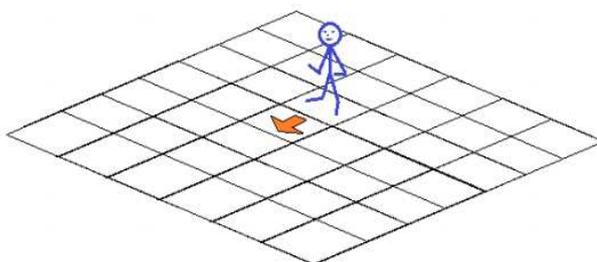


QUESTÃO 38. O Montes Claros Shopping Center abre às 10 horas e fecha às 22 horas. Calcule o número de horas em que o Shopping Center fica aberto por dia.

- A) 9 horas.
- B) 10 horas.
- C) 12 horas.
- D) 13 horas.

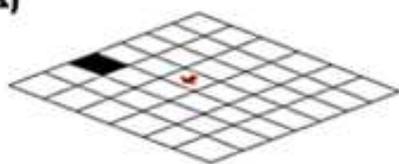
Visitando a loja de brinquedos...

QUESTÃO 39. Em uma das lojas de brinquedos do Shopping, encontramos um jogo de caça ao tesouro. Nesse jogo, para encontrar o tesouro, o cliente deverá dar três passos para frente, dois para a direita e um para trás.

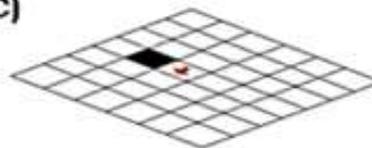


Indique a posição em que o jogador acima ficará.

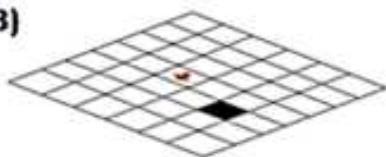
A)



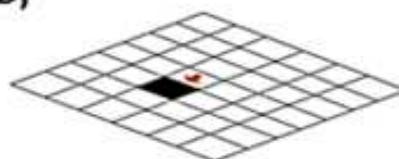
C)



B)



D)



QUESTÃO 40. Na Praça de alimentação do Shopping Center, existem 23 fileiras com 15 cadeiras cada. Descubra o número total de cadeiras da praça de alimentação.

- A) 335 cadeiras.
- B) 340 cadeiras.
- C) 345 cadeiras.
- D) 348 cadeiras.

