ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

Estudante: _____ Data: ___/___/_____

Professor (a): _____ Turma: _____

Escola: _____ Tudo Sala de Aula

1. Um aplicativo de entrega utiliza o seguinte algoritmo para calcular a taxa de entrega de um pedido:

I - Inicia com uma taxa fixa de R$5,00.
II - Se a distância for maior que 3 km, adiciona R$2,00 por quilômetro excedente.
III - Ao final, se o valor total da taxa ultrapassar R$15,00, aplica um desconto de R$3,00.

Um cliente fez um pedido cuja entrega será feita a uma distância de 8 km. Qual será o valor da taxa de entrega cobrada?
a) R$13,00.
b) R$15,00.
c) R$16,00.
d) R$18,00.

2. Uma impressora cobra R$0,20 por página impressa. Observe alguns casos na tabela abaixo:

N° de Páginas	Valor Pago
10	R$2,00
15	R$3,00
25	R$5,00

Giúlia quer criar um algoritmo que funcione para calcular o valor de qualquer quantidade de páginas.
Qual procedimento resolve esse problema?
a) Multiplicar o número de páginas por 0,20.
b) Somar 0,20 ao número de páginas.
c) Subtrair 0,20 do número de páginas.
d) Dividir o número de páginas por 0,20.

3. Um robô está programado para se deslocar em linha reta sobre um piso quadriculado. Ele inicia na posição 0 e executa a seguinte sequência de comandos:
- Avança 6 unidades.
- Volta 2 unidades.
- Avança o dobro da quantidade que voltou.
- Volta 3 unidades.

Após executar todos os comandos, em qual posição o robô estará?
a) 5
b) 7
c) 9
d) 11

4. Jaime criou o seguinte algoritmo para classificar comentários em uma rede social: Se o número de curtidas for maior ou igual a 100, classificar como “Popular”. Caso contrário, classificar como “Comum”.

Observe a tabela com alguns comentários:

Comentário	Curtidas
A	150
B	85
C	100
D	60

De acordo com o algoritmo, quais comentários serão classificados como “Popular”?
a) A e B.
b) A e C.
c) B e D.
d) C e D.

5. Leandro criou uma sequência numérica em um aplicativo de programação para representar um padrão:

5, 10, 20, 40, _____

Seguindo o padrão utilizado pelo programa, qual será o próximo número da sequência?
a) 45
b) 60
c) 80
d) 100

6. Durante o desenvolvimento de um jogo digital, um estudante programou o personagem para coletar apenas números múltiplos de 4 que aparecem na tela. Qual sequência contém apenas números múltiplos de 4?
a) 4, 8, 12 e 16.
b) 2, 4, 6 e 8.
c) 3, 6, 9 e 12.
d) 5, 10, 15 e 20.

7. Desejando instalar um novo jogo em seu smartphone, um usuário verifica que o aplicativo ocupa 4,2 GB de armazenamento. Ao checar as configurações do aparelho, nota que a capacidade total é de 32 GB, mas 29 GB já estão sendo usados por outros dados e sistemas.

Qual é a diferença entre o espaço que o aplicativo exige e o espaço livre atualmente disponível no celular?
a) 0,3 GB.
b) 0,7 GB.
c) 1,2 GB.
d) 3,8 GB.

8. Um robô educacional foi programado para seguir estas instruções: começar no número 2, multiplicar por 5 e subtrair 4. Qual número o robô mostrará ao final da execução do programa?
a) 4
b) 6
c) 8
d) 10

9. Em lógica de programação, algoritmos usam condições. Considere o seguinte comando: Receba um número n. Se n for múltiplo de 4, divida-o por 2. Caso contrário, some 11 ao número. Se a entrada for n = 20, qual será o resultado final processado?
a) 5
b) 40
c) 31
d) 10

10. Observe o tempo que alguns atletas levam para completar voltas em uma pista. Cada volta tem o mesmo tempo.

Atleta	Nº de voltas	Tempo total
Ana	2	10 minutos
Carlos	3	15 minutos
Pedro	4	20 minutos

Um professor pediu aos alunos que criassem uma regra que permita calcular o tempo total para qualquer número de voltas.
Qual expressão representa essa regra?
a) Tempo total = número de voltas + 5.
b) Tempo total = número de voltas – 5.
c) Tempo total = número de voltas ÷ 5.
d) Tempo total = número de voltas × 5.

Apoio pedagógico para este material.

TUDO SALA DE AULA

Para acessar o **gabarito**, o **planejamento** e as **demais orientações,** escaneie o QR Code **ou** clique no botão ao lado. Ao abrir, role a página para baixo.

CLIQUE AQUI

Mais opções de materiais e suportes gratuitos para professores:

Acesse nosso **site** e encontre milhares de atividades gratuitas para enriquecer suas aulas. ACESSE	Entre em grupos de **WhatsApp** e fique por dentro das novidades e lançamentos. ENTRE	Acesse o nosso **Instagram** e acompanhe conteúdos, dicas e novidades para professores. SIGA

© Tudo Sala de Aula – Todos os direitos reservados

Este material é protegido pela legislação de direitos autorais e destina-se exclusivamente ao uso pedagógico em sala de aula ou em casa. É permitida a utilização e impressão para fins educacionais, sendo proibida a reprodução, comercialização, distribuição, publicação em livros ou disponibilização deste material, integral ou parcialmente, em sites, redes sociais, plataformas ou outros meios, sem autorização prévia do Tudo Sala de Aula.