

**Praticando**

**Solução**  
a solução para o seu concurso!

# SED-SC

# 500

# QUESTÕES

**CONHECIMENTOS GERAIS**

**QUESTÕES GABARITADAS**

- ▶ Conhecimentos Gerais
- ▶ Metodologia da Prática Docente

**INSTITUTO AVALIA  
E OUTRAS BANCAS**



# AVISO IMPORTANTE:

**Este é um Material de Demonstração**

Este arquivo é apenas uma amostra do conteúdo completo da Apostila.

Aqui você encontrará algumas páginas selecionadas para que possa conhecer a qualidade, estrutura e metodologia do nosso material. No entanto, **esta não é a apostila completa.**

## POR QUE INVESTIR NA APOSTILA COMPLETA?

- × Conteúdo totalmente alinhado ao edital
- × Teoria clara, objetiva e sempre atualizada
- × Questões gabaritadas
- × Diferentes práticas que otimizam seus estudos

Ter o material certo em mãos transforma sua preparação e aproxima você da **APROVAÇÃO.**

Garanta agora o acesso completo e aumente suas chances de aprovação:  
<https://www.editorasolucao.com.br/>



# SED-SC

500 QUESTÕES GABARITADAS - SECRETARIA  
DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE SANTA  
CATARINA

## Conhecimentos Gerais

**EDITAL N.º 793/SED/2026**



CÓD: SL-161MR-26  
7908433294498

# CONHECIMENTOS GERAIS

## 1. (FURB - 2023)

A história da administração é composta por muitos estudiosos, que guardaram tempo significativo para desenvolver teorias e técnicas de gestão que são difundidas e utilizadas pelas organizações no mundo inteiro.

Assinale a alternativa correspondente à escola da administração que precede o princípio de que o nível de produção é determinado pela expectativa do grupo, pelos benefícios concedidos pela empresa, pelo reconhecimento e relação grupal:

- (A) Teoria das relações humanas.
- (B) Teoria sistêmica.
- (C) Teoria científica.
- (D) Teoria clássica.
- (E) Teoria do trabalho.

## 2. (FURB - 2022)

Um bom administrador precisa conhecer as teorias administrativas, pois cada teoria administrativa surgiu como uma resposta aos problemas empresariais mais relevantes de sua época. Qual foi a abordagem e qual era a ênfase que tinha como principais enfoques a motivação, a liderança, comunicação e as dinâmicas de grupo?

- (A) Teoria das relações humanas, pessoas.
- (B) Teoria estruturalistas, pessoas.
- (C) Teoria das relações humanas, tarefas.
- (D) Teoria clássica, ambiente.
- (E) Teoria sistêmica, tecnologia.

## 3. (FURB - 2022)

Em ambientes de trabalho onde não há boas relações interpessoais, os processos tendem a tornarem-se morosos. A falta de empatia, por exemplo, significa:

- (A) Dificuldade de se colocar no lugar do outro, permanecendo distante e indiferente às dificuldades e problemas alheios.
- (B) Excesso de fofocas e “picuinhas”.
- (C) Desorganização quanto ao tempo de trabalho.
- (D) A competitividade que se torna uma neurose por parte de algum profissional, gerando hostilidades.
- (E) Situações quando não há motivação em lidar com as diferenças.

## 4. (FURB - 2022)

Sobre o experimento de Hawthorne e a teoria das relações humanas, afirma-se:

I- O experimento de Hawthorne foi conduzido com o objetivo de determinar o nível ótimo de iluminação para maximizar a produtividade

II- Foram criados dois grupos de trabalhadores, um experimental e outro de controle, com as mesmas características.

III- Quando se reduziu o estímulo proposto no grupo experimental, a produtividade diminuiu nos dois grupos.

É correto o que se afirma em:

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

## 5. (FURB - 2022)

A inovação é um processo que:

I- envolve a criação e a difusão de novos produtos e processos.

II- se inicia na invenção e na estratégia corporativa da empresa.

III- envolve a criação de novos produtos e processos, por meio da análise das pessoas envolvidas nos processos.

É correto o que se afirma em:

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

**6. (FURB - 2022)**

A inovação é uma das principais forças motrizes para o desenvolvimento da tecnologia. Sobre os conceitos de inovação, avalie as afirmativas:

I- A inovação incremental acontece quando o processo, produto ou serviço desenvolvido é resultado de melhorias incrementais de algo já difundido no mercado.

II- A inovação radical acontece quando o processo, produto ou serviço novo é criado, sendo derivada de novos conhecimentos e radicalmente diferente das versões já difundidas no mercado.

III- A inovação disruptiva é um outro termo para inovação radical.

É correto o que se afirma em:

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

**7. (FURB - 2020)**

Analise os textos a seguir e avalie a relação existente entre eles:

**Texto 1:**

Dada a necessidade de responder à inovação, as estruturas tendem a se tornar mais simples, despertando as empresas para a redução da burocracia e intensificação das relações interpessoais, com a utilização de equipes multidisciplinares.

**Texto 2:**

Responsabilidade social e ambiental passam a fazer parte da estrutura organizacional. Essa transformação é decorrente de uma série de movimentos sociais aos quais as organizações tentaram responder, mostrando-se mais engajadas com o meio social e econômico.

Assinale a alternativa **correta**:

- (A) Os textos se referem à evolução das estruturas organizacionais, mas um texto não justifica o outro.
- (B) Ambos os textos se referem às relações de liderança dentro da organização.
- (C) Os textos se referem ao caráter estático das estruturas organizacionais, mas um texto não justifica o outro.
- (D) Os textos se referem ao caráter estático das estruturas organizacionais, e o Texto 2 justifica o Texto 1.
- (E) Os textos se referem à evolução das estruturas organizacionais, e o Texto 2 justifica o Texto 1.

**8. (FURB - 2024)**

Uma Câmara Municipal criou um laboratório de inovação para redesenhar seus serviços, utilizando metodologias de Design Thinking. O primeiro desafio foi melhorar a experiência dos cidadãos nas audiências públicas, após identificar baixa participação popular. A equipe do laboratório realizou:

I. Entrevistas com cidadãos e observação in loco das audiências.

II. Oficinas de cocriação com servidores e população.

III. Prototipagem de soluções com teste de usuários.

IV. Mapeamento da jornada do cidadão.

Durante o processo, surgiram divergências sobre o momento adequado para envolver a área jurídica e questões sobre a viabilidade das propostas. Considerando as metodologias de Design Thinking e inovação no setor público, analise as afirmativas a seguir e identifique a correta:

(A) A implementação das soluções deve aguardar a conclusão de todas as fases de teste para minimizar riscos.

(B) As entrevistas com cidadãos devem ser limitadas a grupos focais com participantes já engajados nas atividades da Câmara.

(C) O processo deve iniciar pela análise do regimento interno da Câmara para determinar os limites legais antes de qualquer interação com usuários.

(D) A prototipagem deve ser realizada apenas após a aprovação formal de todas as áreas envolvidas para evitar retrabalho.

(E) A abordagem centrada no usuário deve equilibrar as experiências coletadas com requisitos legais desde o início, prototipando soluções viáveis e testando-as iterativamente.

**9. (FURB - 2024)**

Analise as afirmações sobre computação desplugada apresentadas a seguir:

I. A computação desplugada pode envolver atividades para auxiliar no desenvolvimento de habilidades do Pensamento Computacional sem a utilização da tecnologia digital.

II. É técnica que consiste em ensinar os fundamentos da Computação por meio de atividades, sem o uso do computador

III. Com o uso da computação desplugada, é possível ensinar as habilidades da BNCC Computação sem o uso da tecnologia digital.

# METODOLOGIA DA PRÁTICA DOCENTE

## 1. (FURB - 2024)

Uma Câmara Municipal criou um laboratório de inovação para redesenhar seus serviços, utilizando metodologias de Design Thinking. O primeiro desafio foi melhorar a experiência dos cidadãos nas audiências públicas, após identificar baixa participação popular. A equipe do laboratório realizou:

I. Entrevistas com cidadãos e observação in loco das audiências.

II. Oficinas de cocriação com servidores e população.

III. Prototipagem de soluções com teste de usuários.

IV. Mapeamento da jornada do cidadão.

Durante o processo, surgiram divergências sobre o momento adequado para envolver a área jurídica e questões sobre a viabilidade das propostas. Considerando as metodologias de Design Thinking e inovação no setor público, analise as afirmativas a seguir e identifique a **correta**:

(A) A implementação das soluções deve aguardar a conclusão de todas as fases de teste para minimizar riscos.

(B) As entrevistas com cidadãos devem ser limitadas a grupos focais com participantes já engajados nas atividades da Câmara.

(C) O processo deve iniciar pela análise do regimento interno da Câmara para determinar os limites legais antes de qualquer interação com usuários.

(D) A prototipagem deve ser realizada apenas após a aprovação formal de todas as áreas envolvidas para evitar retrabalho.

(E) A abordagem centrada no usuário deve equilibrar as experiências coletadas com requisitos legais desde o início, prototipando soluções viáveis e testando-as iterativamente.

## 2. (FURB - 2025)

Em um torneio de xadrez, o jogador A, com as peças brancas, possuía Rei e Cavalos, enquanto o jogador B, com as peças pretas, contava com Rei e Torre, quando acaba o tempo do jogador B. Ao recorrer ao árbitro, o jogador B argumenta que, ainda que tenha terminado

aplicar xeque-mate, portanto, a partida estaria empatada. Considerando as possibilidades da combinação em questão, a decisão **correta** do árbitro será:

(A) Declarar vitória do jogador B, pois, ainda que tenha terminado seu tempo, o jogador A não possui material suficiente para aplicar o xeque-mate.

(B) Declarar vitória ao jogador A, visto que há possibilidade de xeque-mate com Rei e Cavalos contra Rei e Torre.

(C) Declarar empate, visto que o jogador B ainda poderia fazer o roque.

(D) Declarar empate, pois não há possibilidade de xeque-mate com Rei e Cavalos, assim como não há possibilidade com Rei e Bispo ou com apenas os Reis no tabuleiro.

(E) Declarar vitória do jogador A, indiferente da combinação presente no tabuleiro, uma vez que o término do tempo encerra a partida.

## 3. (FURB - 2025)

A arbitragem no Câmbio estabelece um sistema progressivo de punições por condutas irregulares, utilizando cartões com cores e significados específicos para diferentes intensidades de infrações comportamentais. Analisando o sistema punitivo previsto nas regras oficiais do Câmbio, é **correto** afirmar que:

(A) O cartão amarelo representa advertência por condutas leves e remediáveis sem alterar posse de bola ou pontuação; o cartão azul isolado penaliza condutas moderadas remediáveis com perda de posse de bola e concessão de ponto ao adversário; e a apresentação simultânea dos cartões amarelo e azul determina exclusão da equipe por condutas severas não remediáveis, finalizando o jogo com vitória do adversário por pontuação complementar até quinze pontos.

(B) O cartão amarelo implica perda imediata de um ponto para a equipe infratora em caso de condutas antidesportivas leves; o cartão azul determina exclusão temporária do jogador faltoso por dois minutos de jogo cronometrado; e a combinação de

três cartões amarelos para a mesma equipe equivale automaticamente a um cartão azul com suas respectivas penalizações.

(C) O cartão amarelo acarreta advertência verbal registrada em súmula sem consequências imediatas no placar; o cartão azul isolado resulta em exclusão do jogador faltoso que deve ser substituído obrigatoriamente por um reserva inscrito na súmula; e a combinação dos cartões determina desclassificação da equipe apenas em competições oficiais da federação.

(D) O cartão amarelo é mostrado progressivamente até três vezes para condutas remediáveis antes de aplicação do cartão azul, o qual representa a penalidade máxima individual com exclusão do jogador específico, mantendo-se a equipe em jogo com oito jogadores. Não existe previsão de encerramento antecipado da partida por acumulação de cartões disciplinares na modalidade.

(E) O cartão amarelo é utilizado para sinalizar irregularidades técnicas, como invasão de quadra ou erro de rotação sem implicações disciplinares; o cartão azul representa advertência final antes de punições mais severas para reincidências comportamentais; e a apresentação do cartão vermelho determina expulsão definitiva do jogador ou membro da comissão técnica sem possibilidade de substituição.

#### 4. (FURB - 2025)

A seleção e organização de conteúdos na Educação Física escolar devem considerar as características cognitivas, motoras e socioafetivas dos alunos em cada fase do desenvolvimento. No contexto do ensino de jogos populares para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I, considerando as características desenvolvimentais predominantes nessa faixa etária, as propostas pedagógicas adequadas caracterizam-se por:

(A) Propor jogos com regras progressivamente mais complexas estabelecidas previamente pelo professor, considerando que nessa fase os alunos ainda apresentam dificuldades significativas na elaboração autônoma de normas coletivas.

(B) Privilegiar jogos com estruturas de regras negociáveis e situações que demandem cooperação entre pares, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico e da autonomia através da resolução coletiva de problemas.

(C) Organizar vivências centradas em jogos individuais com desafios motores graduados, adequando-se às características egocêntricas ainda presentes e evitando situações de conflito decorrentes da interação grupal intensa.

(D) Estruturar propostas que priorizem jogos pré-desportivos com regras fixas e papéis táticos definidos, preparando os alunos para a compreensão das modalidades esportivas que serão abordadas nas fases subsequentes.

(E) Enfatizar jogos simbólicos e de representação que valorizem a imaginação e o faz de conta, respeitando a centralidade da função simbólica característica dessa fase e promovendo a expressão da criatividade infantil.

#### 5. (FURB - 2024)

Analise as afirmativas a seguir:

I.O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar.

II.O jogo é uma brincadeira que evoluiu.

III.O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido.

IV.O jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas.

É **correto** o que se afirma em:

(A) III e IV, apenas.

(B) I, II, III e IV.

(C) I, III e IV, apenas.

(D) II, apenas.

(E) I e II, apenas.

#### 6. (FURB - 2024)

Brotto (1995), apoiado nos trabalhos de Brown (1994) e Orlick (1978), descreveu uma série de características dos jogos cooperativos e dos jogos competitivos (Rangel e Darido, 2017). Isso posto, são características dos jogos cooperativos:

I. Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade e a compartilhar o sucesso.

II. A habilidade de perseverar é fortalecida diante das dificuldades.

III. Para cada um, o jogo é um caminho coletivo de evolução (coevolução).

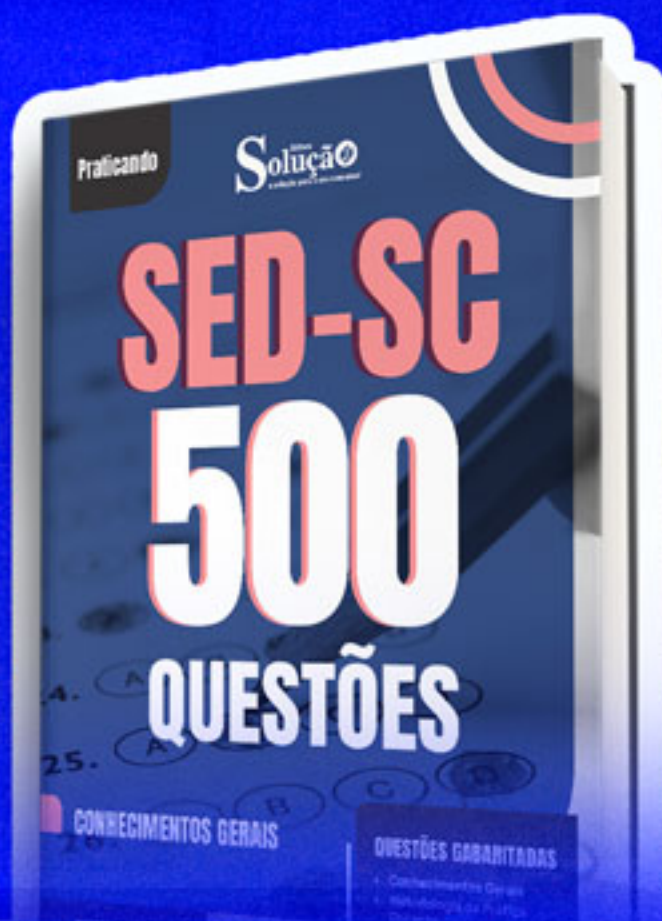
IV. O jogar é o ato de jogar contra o outro.

É **correto** o que se afirma em:

(A) II e IV, apenas.

(B) I, II, III, apenas.

(C) IV, apenas.



# GOSTOU DESSE MATERIAL?

**Então não pare por aqui!** a versão **COMPLETA** vai te deixar ainda mais perto da sua aprovação e da tão sonhada estabilidade. Aproveite o **DESCONTO EXCLUSIVO** que liberamos para Você!

**EU QUERO DESCONTO!**