

# 500 QUESTÕES

# SED-SC

## CONHECIMENTOS GERAIS



CADERNO DE TREINAMENTO



QUESTÕES GABARITADAS



DISPONÍVEL PARA DOWNLOAD

# 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
- × 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.maxieduca.com.br>

# SUMÁRIO



**SED - SC**

*500 Questões Gabaritadas  
Conhecimentos Gerais*

## CONHECIMENTOS GERAIS

QUESTÕES.....	1
GABARITO.....	99

## METODOLOGIA DA PRÁTICA DOCENTE

QUESTÕES.....	1
GABARITO.....	102

SUMÁRIO

**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.



### 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.

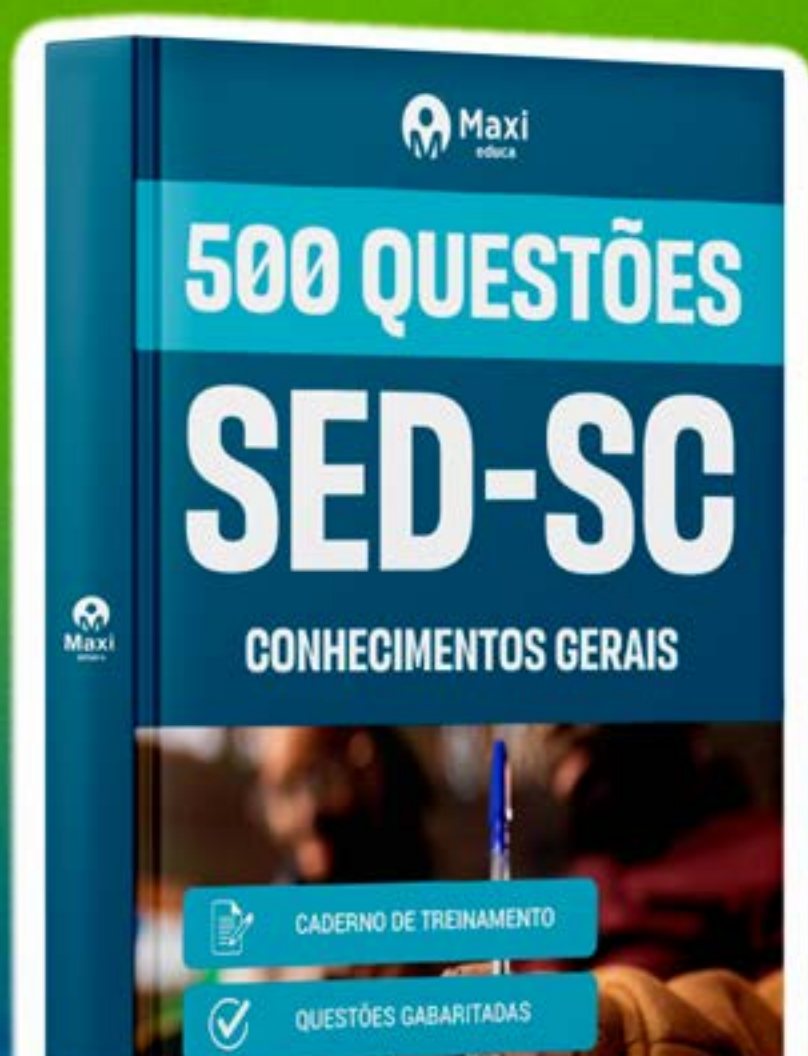
Durante o processo, surgiram divergências sobre o momento adequado para envolver a área jurídica e questões sobre a viabilidade das propostas. Considerando as metodologias de Design Thinking e inovação no setor público, analise as afirmativas a seguir e identifique a **correta**:

- (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 Cavalo, 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 seu tempo, não é possível declarar vitória ao jogador A porque este possui Rei e Cavalo, uma combinação impossível de 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 Cavalo 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 Cavalo, 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.



# GOSTOU DESSE MATERIAL?

A versão **COMPLETA** é o passo decisivo para você finalmente alcançar a aprovação e mudar sua vida. Ative agora seu **DESCONTO ESPECIAL!**

**QUERO MINHA APROVAÇÃO!**