

PEDAGOFLIX

2026

PEDAGOFLIX

— E-BOOKS —

Resumão

Noções de Informática

SED/SC

- ✓ **LINGUAGEM CLARA E OBJETIVA**
- ✓ **ACESSO IMEDIATO**
- ✓ **CONTEÚDO ATUALIZADO**
- ✓ **FÁCIL DE CONSULTAR**
- ✓ **CUSTO-BENEFÍCIO**
- ✓ **FOCADO PARA CONCURSOS**

71

QUESTÕES COMENTADAS

PIRATARIA É CRIME!



Aviso Importante – Pirataria é Crime

Este material é protegido pela Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998). A reprodução, distribuição, venda, compartilhamento ou qualquer outra forma de uso indevido sem autorização expressa do autor constitui crime e pode gerar responsabilidade civil e criminal.

 **Atenção concursero:** Nos processos seletivos, há a etapa de avaliação da vida pregressa, que inclui a análise dos antecedentes criminais. Assim, qualquer envolvimento com pirataria pode comprometer sua aprovação no concurso e inviabilizar a posse no cargo público.

 Este e-book é de uso exclusivamente pessoal e intransferível. Não compartilhe, não repasse e não permita a circulação ilegal deste material. Respeitar os direitos autorais é também respeitar sua trajetória rumo à aprovação.

 Valorize o conhecimento, apoie a educação e lembre-se: pirataria é crime, não arrisque o seu futuro!

DENUNCIE: WHASTAPP 81 9787-9819



PEDAGOFlix

DÊ UM PLAY NA SUA
APROVAÇÃO!



PROFESSOR ALONSO

CONHEÇA A PEDAGOFLEX

A MAIOR PLATAFORMA DE PEDAGOGIA DO BRASIL



A Pedagogoflix é a maior e mais completa plataforma de pedagogia para concursos do Brasil, criada para preparar professores e pedagogos que desejam conquistar a aprovação e se destacar na prática educacional.

Fundada em outubro de 2020 pelo Professor Alonso, a Pedagogoflix nasceu com a missão de oferecer uma preparação de alta qualidade, acessível e realmente eficiente para quem sonha com a aprovação.

Hoje, a Pedagogoflix reúne duas plataformas completas de preparação para atender o aluno em todas as etapas dos estudos:

Plataforma de Videoaulas: com mais de 1.000 videoaulas, conteúdos organizados, aulas atualizadas e uma metodologia objetiva, pensada para facilitar o aprendizado e potencializar os resultados. (WWW.PEDAGOFLEX.COM.BR)

Plataforma de Questões: o maior site de questões de pedagogia do Brasil, com mais de 100.000 questões comentadas, ideal para treinar, revisar conteúdos, testar conhecimentos e evoluir com mais segurança para a prova. (WWW.QUESTOES.PEDAGOFLEX.COM.BR)

Já são milhares de alunos aprovados em todo o Brasil, consolidando a Pedagogoflix como uma das maiores referências nacionais em preparação para concursos na área da pedagogia.

E o melhor: Temos planos a partir de **R\$ 19,90 por mês**. Entre em contato com a nossa equipe, conheça a plataforma ideal para o seu momento e dê hoje mesmo o próximo passo rumo à sua aprovação. (WWW.LOJA.PEDAGOFLEX.COM.BR)



PARTICIPE DOS NOSSOS GRUPOS

GRATUITOS DO WHATSAPP



A Pedagogoflix conta com **grupos gratuitos no WhatsApp para todos os Estados do Brasil!**

Temos um grupo de estudos para cada Estado, facilitando o acesso a informações relevantes e oportunidades mais próximas da sua realidade.

Nesses grupos, você recebe avisos sobre concursos, informações sobre editais, novidades importantes da área da educação, além de conteúdos que fortalecem a sua preparação no dia a dia.

Além disso, compartilhamos aulas, dicas, macetes de prova, simulados, materiais de apoio, conteúdos disponíveis na plataforma e eBooks que podem auxiliar diretamente na sua jornada de estudos.

É um espaço pensado para manter você bem informado, mais preparado e sempre um passo à frente na sua caminhada rumo à aprovação.

Entre no grupo do seu Estado e acompanhe gratuitamente conteúdos e informações que podem fazer a diferença na sua preparação.

WWW.LOJA.PEDAGOFlix.COM.BR/GRUPOSWhatsApp

 **81 9787-9819**

PROFESSOR ALONSO

EXPERIÊNCIA QUE APROVA E INSPIRA



Professor Alonso, natural do Rio de Janeiro, construiu uma trajetória marcada por disciplina, dedicação e resultados concretos em concursos públicos. Em 1999, iniciou sua caminhada de sucesso ao conquistar o 11º lugar no concorrido concurso do Colégio Naval da Marinha do Brasil, destacando-se entre mais de 10 mil candidatos. Serviu à Marinha por 16 anos, onde alcançou o posto de Capitão, experiência que consolidou sua liderança, disciplina e compromisso com a excelência.

Após a carreira militar, voltou-se aos concursos civis e, em 2014, conquistou a 7ª colocação para Auditor Fiscal da Receita Estadual de Pernambuco, cargo que exerce atualmente. Ao longo de sua jornada, também foi aprovado em outros concursos de destaque, como Analista Administrativo do TRF1 e Auditor Fiscal da Prefeitura de Recife.

A partir de 2014, uniu sua paixão pelo ensino e pela pedagogia à experiência de concursado vitorioso, passando a atuar como coach de concursos e professor dedicado à preparação de candidatos. Milhares de alunos já foram orientados por suas técnicas de estudo, planejamento e, principalmente, por sua forma clara e objetiva de ensinar.

Em 2020, fundou a PEDAGOFlix, maior plataforma de pedagogia para concursos do Brasil, que hoje conta com milhares de aulas exclusivas e já se consolidou como referência nacional em aprovações.

Formação Acadêmica:

- Graduado em Ciências Navais (Administração) pela Escola Naval.
- Pós-graduado em Pedagogia Transformadora pela PUC.
- Certificado em Coaching pelo Instituto CEFOSPE.

Carreira e Aprovações:

- 16 anos como Oficial da Marinha do Brasil (Capitão).
- Auditor Fiscal da Receita Estadual de Pernambuco.
- Fundador e professor da PEDAGOFlix.
- Aprovado em concursos de alto nível: Colégio Naval (1999), TRF1 (2011), Prefeitura de Recife (2014), Receita de Pernambuco (2014).

Sumário

1	Introdução à Informática e Conceitos Fundamentais	11
1.1	Conceito de hardware e software	
1.2	Tipos de software: sistemas operacionais, aplicativos e utilitários	
1.3	Interface gráfica e interação usuário computador	
1.4	Conceitos de arquivos, pastas e extensões de arquivos	
1.5	Unidades de medida de informação e armazenamento	
2	Edição de Textos em Processadores de Texto	16
2.1	Conceitos básicos de processadores de texto	
2.2	Criação, abertura, salvamento e fechamento de documentos	
2.3	Formatação de fonte, parágrafo e página	
2.4	Configuração de margens, orientação e tamanho do papel	
2.5	Inserção e edição de tabelas, imagens e objetos	
2.6	Uso de estilos, modelos e temas de documentos	
2.7	Recursos de revisão: ortografia, gramática, comentários e controle de alterações	
2.8	Configuração de impressão e geração de arquivos em formato portátil	
3	Planilhas Eletrônicas	23
3.1	Conceitos básicos de planilhas eletrônicas	
3.2	Estrutura de linhas, colunas, células e intervalos	
3.3	Inserção e edição de dados em células	
3.4	Formatação de células, números, datas e textos	
3.5	Fórmulas básicas e referências relativas, absolutas e mistas	
3.6	Funções mais utilizadas em concursos públicos	
3.7	Classificação, filtragem e validação de dados	
3.8	Criação e formatação de gráficos	
3.9	Configuração de impressão de planilhas	
4	Apresentações Eletrônicas	31
4.1	Conceitos básicos de programas de apresentação	
4.2	Criação, abertura, salvamento e fechamento de apresentações	

4.3	Estrutura de slides e modos de exibição	
4.4	Inserção e formatação de textos, imagens, gráficos e tabelas em slides	
4.5	Aplicação de temas, modelos e layouts de slides	
4.6	Transições entre slides e animações de objetos	
4.7	Configuração de apresentação de slides e recursos de apresentação	
4.8	Exportação e impressão de apresentações	
5	Sistemas Operacionais	38
5.1	Conceito e funções de um sistema operacional	
5.2	Principais sistemas operacionais de uso geral	
5.3	Área de trabalho, menus, janelas e ícones	
5.4	Configurações básicas do sistema operacional	
5.5	Gerenciamento de usuários e permissões em sistemas operacionais	
5.6	Instalação, atualização e remoção de programas	
5.7	Utilização de ferramentas e utilitários do sistema operacional	
6	Organização e Gerenciamento de Informações, Arquivos, Pastas e Programas	44
6.1	Estrutura de diretórios e hierarquia de pastas	
6.2	Criação, renomeação, cópia, movimentação e exclusão de arquivos e pastas	
6.3	Compactação e descompactação de arquivos	
6.4	Pesquisa e localização de arquivos e pastas	
6.5	Organização lógica de documentos para uso profissional	
6.6	Atalhos, links e associações de arquivos a programas	
6.7	Gerenciamento de programas instalados e recursos do sistema	
6.8	Boas práticas de organização de informações em ambiente corporativo	
7	Conceitos Básicos de Internet e Intranet	51
7.1	Conceitos de Internet, Intranet e Extranet	
7.2	Navegadores de Internet e seus principais recursos	
7.3	Endereços eletrônicos, Uniform Resource Locator e mecanismos de busca	
7.4	Conceitos de hipertexto, hiperlinks e navegação em páginas	
7.5	Armazenamento em nuvem e serviços baseados em nuvem	
7.6	Cuidados básicos de segurança ao navegar na Internet	
8	Ferramentas, Aplicativos e Procedimentos Associados à Internet	57

- 8.1 Correio eletrônico: conceitos, envio, recebimento e organização de mensagens
 - 8.2 Listas de distribuição, anexos e boas práticas de uso de correio eletrônico
 - 8.3 Aplicativos de comunicação instantânea e videoconferência
 - 8.4 Formulários eletrônicos, cadastros e autenticação em serviços on-line
 - 8.5 Download e upload de arquivos
 - 8.6 Atualização de sistemas e aplicativos por meio da Internet
 - 8.7 Procedimentos de segurança em transações e serviços on-line
- 9 Plataformas Corporativas de Colaboração 64
- 9.1 Conceito de colaboração em ambiente corporativo
 - 9.2 Sistemas de correio eletrônico corporativo
 - 9.3 Calendários, agendas e gerenciamento de tarefas em equipe
 - 9.4 Compartilhamento de arquivos e pastas em ambiente corporativo
 - 9.5 Portais corporativos e intranets colaborativas
 - 9.6 Ferramentas de gestão de projetos e trabalho em equipe
 - 9.7 Boas práticas de uso de plataformas corporativas
- 10 Mídias Sociais e Ambientes Digitais de Interação 71
- 10.1 Conceito de mídias sociais e redes sociais
 - 10.2 Principais tipos de mídias sociais e seus usos
 - 10.3 Uso profissional e institucional de mídias sociais
 - 10.4 Publicação, compartilhamento e interação em mídias sociais
 - 10.5 Riscos, privacidade e reputação digital
 - 10.6 Boas práticas de conduta em ambientes digitais

Noções de Informática

Bem-vindo(a) ao curso de Resumo dos Principais Tópicos do Edital para Noções de Informática - SED/SC.

Este material foi elaborado para facilitar a revisão geral das disciplinas na véspera das provas.

Nossa meta é que você domine os conteúdos fundamentais do edital, compreenda sua aplicação no exercício da função e consiga resolver questões com mais segurança, objetividade e precisão.

Vamos em frente: estudar os principais tópicos do edital de forma resumida e estratégica é tornar a preparação mais eficiente, mais direcionada e mais próxima da aprovação.

Introdução à Informática e Conceitos Fundamentais

Conceito de hardware e software



Hardware é a parte física do computador: teclado, mouse, monitor, placa-mãe, processador, memória, disco e impressora. São os componentes tangíveis que recebem, processam, armazenam e exibem informações. Em provas, é comum distinguir *dispositivos de entrada* 🖱️, *saída* 🖨️ e *armazenamento* 💾.

Software é a parte lógica, formada por programas e instruções que orientam o hardware. Divide-se, em regra, em *software de sistema*, como sistemas operacionais, e *software aplicativo*, como editores de texto e navegadores. Sem software, o hardware não executa tarefas; sem hardware, o software não funciona. A relação entre ambos é de **interdependência** ⚙️📖.

Questão 1. (Pedagogoflix 2026) Assinale a alternativa que expressa corretamente a relação entre hardware e software.

- a) Hardware e software são sinônimos, pois ambos representam programas do computador.
- b) Hardware é a parte física, software é a parte lógica, e ambos são interdependentes para o funcionamento do computador.
- c) Software é formado apenas por dispositivos de entrada, saída e armazenamento.
- d) Hardware é a parte lógica, e software corresponde aos componentes tangíveis do computador.
- e) Software funciona sozinho, mesmo sem hardware, desde que haja armazenamento.

Resposta: b

Hardware corresponde aos componentes físicos, enquanto software reúne

programas e instruções. O funcionamento do computador depende da ação conjunta dos dois.

Tipos de software: sistemas operacionais, aplicativos e utilitários

Software é a parte lógica do computador e se divide, em provas, em **sistemas operacionais, aplicativos e utilitários**. O sistema operacional gerencia hardware, memória, arquivos, processos, usuários e periféricos, funcionando como ponte entre máquina e pessoa. Exemplos clássicos: Windows, Linux e Android. ⚙️

Os **aplicativos** executam tarefas específicas do usuário, como editar textos, navegar na internet, criar planilhas, apresentar slides, comunicar-se ou assistir vídeos. Exemplos: Word, Excel, LibreOffice Calc, Chrome e WhatsApp. ✦

Os **utilitários** fazem manutenção, proteção e otimização do sistema, como antivírus, compactadores, desfragmentadores, limpadores e ferramentas de backup. Em concurso, atenção: todo utilitário é software, mas nem todo aplicativo é utilitário. ✓

Questão 2. (Pedagogflix 2026) Assinale a alternativa que classifica corretamente os tipos de software mencionados.

- a) Word e Excel são sistemas operacionais; Windows é aplicativo; antivírus é periférico.
- b) Linux e Android são utilitários; Chrome é sistema operacional; backup é aplicativo.
- c) Sistemas operacionais executam apenas edição de textos; aplicativos gerenciam hardware; utilitários criam slides.
- d) Windows e Linux são sistemas operacionais; Chrome é aplicativo; antivírus e compactadores são utilitários.
- e) Todo aplicativo é utilitário; todo utilitário é sistema operacional; Android é periférico.

Resposta: d

Windows e Linux gerenciam o sistema, Chrome realiza tarefa do usuário e antivírus/compactadores fazem manutenção e proteção.

Interface gráfica e interação usuário computador

A **interface gráfica** é o meio visual de interação entre usuário e computador, organizada por *janelas, ícones, menus e ponteiro* ✦. Seu objetivo é tornar comandos mais intuitivos, com ações como clicar, arrastar, selecionar e abrir arquivos. Em provas, cobra-se a diferença entre **interface gráfica** e **linha de comando**: na gráfica, predominam elementos visuais; na outra, comandos textuais 🖱️.

A interação ocorre por dispositivos de entrada e saída, como **teclado, mouse, touchpad, tela sensível ao toque e monitor** 🖥️. Também são frequentes conceitos de *usabilidade, acessibilidade e responsividade*, ligados à facilidade de uso, inclusão e adaptação da interface. Ambientes gráficos como Windows e Linux permitem multitarefa, personalização e navegação por pastas e aplicativos 🗂️.

Questão 3. (Pedagogflix 2026) Na comparação entre interface gráfica e linha de comando, qual característica define a interface gráfica?

- a) Uso exclusivo de comandos textuais digitados pelo usuário
- b) Predomínio de elementos visuais como janelas, ícones, menus e ponteiro
- c) Ausência de dispositivos de entrada e saída na interação
- d) Funcionamento restrito à navegação por arquivos, sem aplicativos
- e) Impossibilidade de personalização e multitarefa

Resposta: b

A interface gráfica se caracteriza pelo uso de elementos visuais, como janelas, ícones, menus e ponteiro, tornando a interação mais intuitiva.

Conceitos de arquivos, pastas e extensões de arquivos

Em informática, **arquivo** é a unidade que armazena informações, como textos, imagens, vídeos, planilhas e programas. Cada arquivo possui **nome** e, geralmente, uma **extensão**, indicada após o ponto, que sugere seu formato, como *.docx, .pdf, .jpg* e *.xlsx*. A extensão ajuda o sistema operacional a identificar qual aplicativo pode abrir o conteúdo.

A **pasta** é o local usado para organizar arquivos e outras pastas, formando uma estrutura hierárquica ↪ semelhante a gavetas e subgavetas. Essa organização facilita localizar, copiar, mover, renomear e excluir itens. Em provas, é comum cobrar a diferença

entre **arquivo** ✦ conteúdo armazenado ✦ e **pasta** ✦ estrutura de organização. Extensão não define qualidade, mas o **tipo** do arquivo.

Questão 4. (Pedagogflix 2026) Em informática, qual alternativa diferencia corretamente arquivo, pasta e extensão de arquivo?

- a) Arquivo é a unidade que armazena informações; pasta organiza arquivos e outras pastas; extensão sugere o tipo do arquivo e ajuda a indicar qual aplicativo pode abri-lo.
- b) Arquivo é a estrutura de organização; pasta é o conteúdo armazenado; extensão indica o tamanho do arquivo.
- c) Arquivo é usado apenas para textos; pasta serve para executar programas; extensão define a qualidade do conteúdo.
- d) Arquivo e pasta têm a mesma função; extensão serve apenas para renomear itens.
- e) Pasta armazena somente imagens; arquivo organiza subpastas; extensão define exclusivamente a segurança do conteúdo.

Resposta: a

Arquivo guarda o conteúdo, pasta organiza itens em estrutura hierárquica, e a extensão indica o tipo do arquivo, auxiliando o sistema na abertura.

Unidades de medida de informação e armazenamento

Na informática, a informação é medida em **bit** e **byte**. O bit é a menor unidade e assume 0 ou 1. O byte corresponde, em regra, a 8 bits e representa um caractere. A partir dele surgem múltiplos: **quilo**byte, **mega**byte, **giga**byte, **tera**byte e além. Em concursos, é comum cobrar a diferença entre base decimal e binária: 1 KB pode indicar 1000 bytes, enquanto 1 KiB corresponde a 1024 bytes ✓.

Em armazenamento, HD, SSD, pen drive e nuvem usam essas medidas para indicar capacidade. Já a memória RAM também é expressa em MB ou GB. Atenção: **b** minúsculo indica bit, e **B** maiúsculo indica byte △. Velocidade de transmissão costuma aparecer em bps, como Mbps e Gbps.

Questão 5. (Pedagogflix 2026) Em uma questão de informática, qual alternativa distingue corretamente bit, byte e as notações KB/KiB e Mbps?

- a) bit e byte são equivalentes, e Mbps indica megabytes por segundo

- b) 1 byte corresponde, em regra, a 16 bits, e 1 KiB equivale a 1000 bytes
- c) b minúsculo indica byte, B maiúsculo indica bit, e KB sempre vale 1024 bytes
- d) bit é a menor unidade, 1 byte corresponde, em regra, a 8 bits, 1 KiB = 1024 bytes e Mbps indica taxa em bits por segundo
- e) KB e KiB são sempre idênticos, ambos com 1000 bytes, e GB mede apenas memória RAM

Resposta: d

A alternativa correta reúne os conceitos centrais: bit é a menor unidade, byte vale 8 bits em regra, KiB corresponde a 1024 bytes e Mbps expressa velocidade em bits por segundo.

PEDAGO

FLIX

Edição de Textos em Processadores de Texto

Conceitos básicos de processadores de texto



Processadores de texto são programas usados para **criar, editar, formatar, revisar, salvar e imprimir** documentos, como ofícios, relatórios, provas e memorandos. Entre os mais cobrados estão **Microsoft Word, LibreOffice Writer e Google Docs.**



Funções básicas incluem **digitação**, correção ortográfica e gramatical, **copiar, recortar, colar**, localizar e substituir, além de inserir tabelas, imagens, cabeçalho, rodapé e numeração de

páginas. ✓

É essencial distinguir **caractere, palavra, parágrafo e página**, bem como recursos de **formatação**: fonte, tamanho, cor, alinhamento, espaçamento, margens e estilos. Em provas, também aparecem **salvar, salvar como**, extensões como **.docx, .odt** e **.pdf**, além de atalhos como **Ctrl+C, Ctrl+V** e **Ctrl+S**.

Questão 6. (Pedagogoflix 2026) Em processadores de texto, qual alternativa reúne corretamente uma função básica do programa e um atalho correspondente?

- a) Imprimir documento — Ctrl+V
- b) Salvar como — Ctrl+X
- c) Copiar conteúdo — Ctrl+C
- d) Localizar texto — Ctrl+S
- e) Revisar ortografia — Ctrl+P

Resposta: c

Ctrl+C é o atalho usado para copiar conteúdo, sendo uma das funções básicas dos