



# ARARAQUARA – SP

**CÂMARA MUNICIPAL DE ARARAQUARA -  
SÃO PAULO - SP**

**Agente Administrativo**

**EDITAL Nº 1, DE 3 DE DEZEMBRO DE  
2024**

**CÓD: OP-074DZ-24  
7908403566068**

## ***Língua Portuguesa***

1. Fonologia: conceito; encontros vocálicos; dígrafos; ortoépia; divisão silábica; prosódia .....	7
2. Acentuação .....	9
3. Ortografia .....	10
4. Morfologia: estrutura e formação das palavras; classes de palavras .....	13
5. Sintaxe: termos da oração; período composto; conceito e classificação das orações .....	20
6. concordância verbal e nominal .....	24
7. regência verbal e nominal .....	26
8. Crase .....	28
9. pontuação .....	28
10. Semântica: a significação das palavras no texto .....	29
11. Interpretação de texto .....	32
12. Redação oficial; Conhecimentos de elaboração de correspondências, protocolos circulares e ofícios .....	39

## ***Raciocínio Lógico-matemático***

1. Princípio da Regressão ou Reversão .....	55
2. Lógica dedutiva, argumentativa e quantitativa .....	56
3. Lógica matemática qualitativa .....	60
4. Sequências lógicas envolvendo números, letras e figuras .....	63
5. Regra de três simples e compostas .....	64
6. Razões especiais .....	65
7. Análise combinatória e probabilidade .....	67
8. Progressões aritmética e geométrica .....	71
9. Conjuntos: as relações de pertinência, inclusão e igualdade; operações entre conjuntos, união, interseção e diferença .....	75
10. Geometria plana e espacial .....	77
11. Trigonometria .....	81
12. Conjuntos numéricos .....	85
13. Equações de 1º e 2º grau .....	87

## ***Informática***

1. Conceitos de hardware e software: funcionamento do computador; conhecimentos dos componentes principais .....	93
2. Redes de Computadores: conceitos básicos .....	93
3. Noções do Sistema Operacional Windows (10 e 11) .....	94
4. MSOffice M365 (Word, Excel, Power Point, One Drive, Sharepoint e Teams) .....	101
5. Conceitos de Internet e Intranet. Navegadores web: Mozilla Firefox e Google Chrome .....	110
6. Segurança da informação: noções de procedimentos de segurança; noções de vírus, worms e outras pragas virtuais; boas práticas de segurança cibernética, incluindo autenti .....	117

---

## ***Legislação Municipal***

1. Lei Orgânica do Município de Araraquara/SP .....	125
2. Lei Municipal nº 1.939, de 21 de novembro de 1972 .....	151
3. Resolução nº 399/2012: Regimento Interno da Câmara Municipal.....	171

---

# LÍNGUA PORTUGUESA

## FONOLOGIA: CONCEITO; ENCONTROS VOCÁLICOS; DÍGRAFOS; ORTOÉPIA; DIVISÃO SILÁBICA; PROSÓDIA

A Fonética é a área da linguística que estuda os sons da fala, ou seja, os fonemas e suas combinações, que constituem as palavras da língua. É fundamental para compreender a pronúncia correta das palavras e as regras de acentuação. Dentro da fonética, destacam-se temas como fonemas, encontros vocálicos e consonantais, dígrafos, sílabas e tonicidade. Dominar esses conceitos é crucial tanto para a fala quanto para a escrita, além de ser uma base importante em exames de Língua Portuguesa, como concursos públicos e vestibulares. A seguir, exploraremos cada um desses temas detalhadamente.

### — Fonemas

O fonema é a menor unidade sonora da língua que, por si só, não possui significado, mas que, combinada a outros fonemas, forma palavras e diferencia o sentido entre elas. É importante distinguir fonemas de letras: enquanto as letras são a representação gráfica dos sons (grafemas), os fonemas são as unidades sonoras. Em Português, temos 26 letras no alfabeto, mas o número de fonemas é superior, em torno de 33, pois certos sons são representados por mais de uma letra ou combinação de letras.

### — Classificação dos Fonemas:

Os fonemas podem ser classificados em:

- **Vogais:** Sons produzidos com a passagem livre de ar pela boca. São os principais sons das palavras. Ex.: a, e, i, o, u.

- **Semivogais:** Sons que, embora sejam vocálicos, não têm a mesma intensidade das vogais. São as letras i e u quando aparecem em ditongos. Ex.: pai (o “i” é semivogal).

- **Consoantes:** Sons produzidos com algum tipo de obstrução do ar pela boca ou pelos lábios. Ex.: p, t, f, b, d, m.

### Exemplo:

Na palavra casa, temos quatro letras, mas apenas três fonemas: /k/ /a/ /z/ /a/.

### — Encontros Vocálicos

Os encontros vocálicos ocorrem quando há a junção de duas ou mais vogais ou semivogais dentro da mesma palavra. Eles são classificados em ditongo, tritongo e hiato.

### — Ditongo

O ditongo ocorre quando uma vogal e uma semivogal (ou vice-versa) estão juntas na mesma sílaba. Existem dois tipos de ditongos:

- **Ditongo crescente:** Semivogal + vogal. Ex.: quadro (/ua/).

- **Ditongo decrescente:** Vogal + semivogal. Ex.: pai (/ai/).

Exemplo de ditongo crescente: série.

Exemplo de ditongo decrescente: leite.

### — Tritongo

O tritongo é o encontro de uma semivogal + vogal + semivogal, todas pertencentes à mesma sílaba.

### Exemplo:

Uruguai (/u/ semivogal, /a/ vogal, /i/ semivogal).

### — Hiato

O hiato ocorre quando duas vogais estão juntas na palavra, mas pertencem a sílabas diferentes.

### Exemplo:

Saída (sa-i-da), onde o “a” e o “i” estão em sílabas diferentes.

### — Encontros Consonantais

Os encontros consonantais são combinações de duas ou mais consoantes, que podem ocorrer na mesma sílaba ou em sílabas diferentes. Eles são divididos em perfeitos e imperfeitos.

### — Encontro Consonantal Perfeito

No encontro consonantal perfeito, as consoantes estão na mesma sílaba.

### Exemplo:

Planta (plan-ta), onde pl está na mesma sílaba.

### — Encontro Consonantal Imperfeito

No encontro consonantal imperfeito, as consoantes pertencem a sílabas diferentes.

### Exemplo:

Carta (car-ta), onde r e t estão em sílabas diferentes.

### — Dígrafos

O dígrafo ocorre quando duas letras representam um único som, ou seja, um único fonema. Existem dígrafos vocálicos e dígrafos consonantais.

### — Dígrafos Vocálicos

Os dígrafos vocálicos ocorrem quando há uma combinação de vogal + consoante nasal (m ou n) que resulta em um único som nasalizado.

### Exemplo:

Campo (o grupo am forma um dígrafo que tem som nasal /ã/).

### — Dígrafos Consonantais

Os dígrafos consonantais ocorrem quando duas consoantes juntas representam um único som.

### Exemplo:

Chuva (as letras ch representam o som /ʃ/, semelhante ao x em “xícara”).

Outros exemplos comuns de dígrafos consonantais são: nh (como em sonho), lh (como em filho), ss (como em massa), rr (como em carro), qu (como em quadro) e gu (como em guerra).

#### — Sílabas

A sílaba é a unidade fonológica composta por um ou mais fonemas pronunciados em um só impulso sonoro. A quantidade de sílabas em uma palavra define sua classificação quanto ao número de sílabas.

#### — Classificação das Palavras por Número de Sílabas:

- **Monossílabas:** Palavra com uma sílaba. Ex.: sol, mar.
- **Dissílabas:** Palavra com duas sílabas. Ex.: casa, mesa.
- **Trissílabas:** Palavra com três sílabas. Ex.: família, pessoa.
- **Polissílabas:** Palavra com quatro ou mais sílabas. Ex.: computador, universidade.

#### — Separação Silábica

A separação silábica segue regras como:

- Encontros vocálicos podem ou não estar na mesma sílaba (dependendo se formam ditongo ou hiato).
- Dígrafos não se separam. Ex.: chapéu → cha-péu (não ch-a-péu).

#### — Tonicidade

A tonicidade refere-se à intensidade da pronúncia das sílabas de uma palavra, que pode ser tônica ou átona. A sílaba tônica é a sílaba pronunciada com maior força e intensidade. Com base na posição da sílaba tônica, as palavras são classificadas em oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.

#### — Oxítonas

Nas palavras oxítonas, a sílaba tônica é a última.

##### Exemplo:

Computador, café.

#### — Paroxítonas

Nas palavras paroxítonas, a sílaba tônica é a penúltima.

##### Exemplo:

Mesa, fácil.

#### — Proparoxítonas

Nas palavras proparoxítonas, a sílaba tônica é a antepenúltima.

##### Exemplo:

Médico, cálculo.

#### — Regras de Acentuação

As regras de acentuação gráfica determinam que:

- Oxítonas são acentuadas se terminam em a, e, o, em (ou plurais). Ex.: café, também.
- Paroxítonas são acentuadas se não terminam em a, e, o, em (ou plurais). Ex.: fácil, órgão.
- Proparoxítonas são todas acentuadas. Ex.: príncipe, lógico.

#### — Resumo dos termos:

Conceito	Definição	Exemplos
Fonema	Menor unidade sonora da língua.	Na palavra casa: /k/ /a/ /z/ /a/
Vogais	Sons produzidos sem obstrução do ar.	a, e, i, o, u
Semivogais	Sons vocálicos de menor intensidade, que acompanham uma vogal.	pai (o "i" é semivogal)
Consoantes	Sons com obstrução parcial ou total do ar.	p, t, b, d, m
Encontro Vocálico	Junção de vogais ou semivogais.	Ditongo: pai Hiato: saída
Ditongo	Vogal + semivogal (ou vice-versa) na mesma sílaba.	Crescente: quadro Decrescente: leite
Tritongo	Semivogal + vogal + semivogal na mesma sílaba.	Uruguai

Conceito	Definição	Exemplos
Hiato	Encontro de duas vogais em sílabas diferentes.	Saída
Encontro Consonantal	Junção de duas ou mais consoantes.	Perfeito: planta Imperfeito: carta
Dígrafos	Duas letras que representam um único som.	Vocálicos: campo Consonantais: chuva
Sílabas	Unidade de fonemas pronunciada em um só impulso sonoro.	Monossílabas: sol Polissílabas: universidade
Tonicidade	Intensidade da pronúncia de uma sílaba.	Oxítona: café Proparoxítona: médico
Palavras Oxítonas	Sílaba tônica é a última.	computador, café
Palavras Paroxítonas	Sílaba tônica é a penúltima.	mesa, fácil
Palavras Proparoxítonas	Sílaba tônica é a antepenúltima.	médico, cálculo

### ACENTUAÇÃO

A acentuação é uma das principais questões relacionadas à Ortografia Oficial, que merece um capítulo a parte. Os acentos utilizados no português são: **acento agudo** (´); **acento grave** (`); **acento circunflexo** (^); **cedilha** (,) e **til** (~).

Depois da reforma do Acordo Ortográfico, a **trema** foi excluída, de modo que ela só é utilizada na grafia de nomes e suas derivações (ex: Müller, mülleriano).

Esses são sinais gráficos que servem para modificar o som de alguma letra, sendo importantes para marcar a sonoridade e a intensidade das sílabas, e para diferenciar palavras que possuem a escrita semelhante.

A sílaba mais intensa da palavra é denominada **sílaba tônica**. A palavra pode ser classificada a partir da localização da sílaba tônica, como mostrado abaixo:

- **Oxítona**: a última sílaba da palavra é a mais intensa. (Ex: **café**)
- **Paroxítona**: a penúltima sílaba da palavra é a mais intensa. (Ex: **automóvel**)
- **Proparoxítona**: a antepenúltima sílaba da palavra é a mais intensa. (Ex: **lâmpada**)

As demais sílabas, pronunciadas de maneira mais sutil, são denominadas **sílabas átonas**.

#### Regras fundamentais

CLASSIFICAÇÃO	REGRAS	EXEMPLOS
<b>OXÍTONAS</b>	– Terminadas em A, E, O, EM, seguidas ou não do plural; – Seguidas de -LO, -LA, -LOS, -LAS	cipó(s), pé(s), armazém respeitá-la, compô-lo, comprometê-los
<b>PAROXÍTONAS</b>	– Terminadas em I, IS, US, UM, UNS, L, N, X, PS, Ã, ÃS, ÃO, ÃOS ditongo oral, crescente ou decrescente, seguido ou não do plural	táxi, lápis, vírus, fórum, cadáver, tórax, bíceps, imã, órfão, órgãos, água, mágoa, pônei, ideia, geleia, paranoico, heroico
<b>PROPAROXÍTONAS</b>	– Todas são acentuadas	cólica, analítico, jurídico, hipérbole, último, álbi

**OBS:** Os ditongos “Ei” e “Oi” perderam o acento com o Novo Acordo Ortográfico

#### Regras especiais

REGRA	EXEMPLOS
<b>Acentua-se</b> quando “I” e “U” tônicos formarem hiato com a vogal anterior, acompanhados ou não de “S”, desde que não sejam seguidos por “NH”	saída, faísca, baú, país feíura, Bocaiúva, Sauípe

<b>Acentua-se</b> a 3ª pessoa do plural do presente do indicativo dos verbos “TER” e “VIR” e seus compostos	têm, obtêm, contêm, vêm
<b>Não são acentuados</b> hiatos “OO” e “EE”	leem, voo, enjojo
<b>Não são acentuadas</b> palavras homógrafas <b>OBS:</b> A forma verbal “PÔDE” é uma exceção	pelo, pera, para

**OBS:** Não serão mais acentuados “I” e “U” tônicos formando hiato quando vierem depois de ditongo

## ORTOGRAFIA

c

### — Alfabeto

O alfabeto da língua portuguesa é formado por 26 letras. A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – O – P – Q – R – S – T – U – V – W – X – Y – Z.

**Observação:** emprega-se também o “ç”, que representa o fonema /s/ diante das letras: a, o, e u em determinadas palavras.

### — Emprego das Letras e Fonemas

#### Emprego das letras K, W e Y

Utilizam-se nos seguintes casos:

- 1) Em antropônimos originários de outras línguas e seus derivados. Exemplos: Kant, kantismo; Darwin, darwinismo; Taylor, taylorista.
- 2) Em topônimos originários de outras línguas e seus derivados. Exemplos: Kuwait, kuwaitiano.
- 3) Em siglas, símbolos, e mesmo em palavras adotadas como unidades de medida de curso internacional. Exemplos: K (Potássio), W (West), kg (quilograma), km (quilômetro), Watt.

#### Emprego do X

Se empregará o “X” nas seguintes situações:

- 1) Após ditongos.  
Exemplos: caixa, frouxo, peixe.  
Exceção: recauchutar e seus derivados.
- 2) Após a sílaba inicial “en”.  
Exemplos: enxame, enxada, enxaqueca.  
Exceção: palavras iniciadas por “ch” que recebem o prefixo “en-”. Ex.: encharcar (de charco), enchiqueirar (de chiqueiro), encher e seus derivados (enchente, enchimento, preencher...)
- 3) Após a sílaba inicial “me-”.  
Exemplos: mexer, mexerica, mexicano, mexilhão.  
Exceção: mecha.
- 4) Se empregará o “X” em vocábulos de origem indígena ou africana e em palavras inglesas aportuguesadas.  
Exemplos: abacaxi, xavante, orixá, xará, xerife, xampu, bexiga, bruxa, coaxar, faxina, graxa, lagartixa, lixa, lixo, puxar, rixa, oxalá, praxe, roxo, vexame, xadrez, xarope, xaxim, xícara, xale, xingar, etc.

#### Emprego do Ch

Se empregará o “Ch” nos seguintes vocábulos: bochecha, bucha, cachimbo, chalé, charque, chimarrão, chuchu, chute, cochilo, debochar, fachada, fantoche, ficha, flecha, mochila, pechincha, salsicha, tchau, etc.

#### Emprego do G

Se empregará o “G” em:

- 1) Substantivos terminados em: -agem, -igem, -ugem.  
Exemplos: barragem, miragem, viagem, origem, ferrugem.  
Exceção: pajem.

# RACIOCÍNIO LÓGICO-MATEMÁTICO

## PRINCÍPIO DA REGRESSÃO OU REVERSÃO

Esta técnica consiste em determinar um valor inicial pedido pelo problema a partir de um valor final dado. Ou seja, é um método para resolver alguns problemas do primeiro grau, ou seja, problemas que recaem em equações do primeiro grau, de “trás para frente”.

### ATENÇÃO:

Você precisa saber transformar algumas operações:

**Soma**  $\leftrightarrow$  a regressão é feita pela **subtração**.

**Subtração**  $\leftrightarrow$  a regressão é feita pela **soma**.

**Multiplificação**  $\leftrightarrow$  a regressão é feita pela **divisão**.

**Divisão**  $\leftrightarrow$  a regressão é feita pela **multiplificação**

### Exemplos:

**(SENAI)** O sr. Altair deu muita sorte em um programa de capitalização bancário. Inicialmente, ele apresentava um saldo devedor X no banco, mas resolveu depositar 500 reais, o que cobriu sua dívida e ainda lhe sobrou uma certa quantia A. Essa quantia A, ele resolveu aplicar no programa e ganhou quatro vezes mais do que tinha, ficando então com uma quantia B. Uma segunda vez, o sr. Altair resolveu aplicar no programa, agora a quantia B que possuía, e novamente saiu contente, ganhou três vezes o valor investido. Ao final, ele passou de devedor para credor de um valor de R\$ 3 600,00 no banco. Qual era o saldo inicial X do sr. Altair?

(A) -R\$ 350,00.

(B) -R\$ 300,00.

(C) -R\$ 200,00.

(D) -R\$ 150,00.

(E) -R\$ 100,00.

### Resolução:

Devemos partir da última aplicação. Sabemos que a última aplicação é 3B, logo:

$$3B = 3600 \rightarrow B = 3600/3 \rightarrow B = 1200$$

$$\text{A } 1^{\text{a}} \text{ aplicação resultou em B e era } 4A: B = 4A \rightarrow 1200 = 4A \rightarrow A = 1200/4 \rightarrow A = 300$$

A é o saldo que sobrou do pagamento da dívida X com os 500 reais:  $A = 500 - X \rightarrow 300 = 500 - X \rightarrow$

$$-X = 300 - 500 \rightarrow -X = -200. (-1) \rightarrow X = 200.$$

Como o valor de X representa uma dívida representamos com o sinal negativo: a dívida era de R\$ -200,00.

**Resposta: C**

**(IDECAN/AGU)** Um pai deu a seu filho mais velho  $1/5$  das balinhas que possuía e chupou 3. Ao filho mais novo deu  $1/3$  das balinhas que sobraram mais 2 balinhas. Ao filho do meio, João, deu  $1/6$  das balinhas que sobraram, após a distribuição ao filho mais novo. Sabe-se que o pai ainda ficou com 30 balinhas. Quantas balinhas ele possuía inicialmente?

(A) 55

(B) 60

(C) 75

(D) 80

(E) 100

### Resolução:

Basta utilizar o princípio da reversão e resolver de trás para frente. Antes, vamos montar o nosso diagrama. Digamos que o pai possuía x balinhas inicialmente.

Se o pai deu  $1/5$  das balinhas para o filho mais velho, então ele ficou com  $4/5$  das balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{x}}$$

Se ele chupou 3 balas, vamos diminuir 3 unidades do total que restou.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{-3} \boxed{\phantom{x}}$$

Ao filho mais novo, deu  $1/3$  das balinhas. Assim, sobraram  $2/3$  das balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{-3} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{\phantom{x}}$$

Em seguida, ele deu mais duas balinhas para o filho mais novo. Assim, vamos subtrair duas balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{-3} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{-2} \boxed{\phantom{x}}$$

Finalmente, ele deu  $1/6$  do restante para o filho do meio. Assim, restaram  $5/6$  das balinhas, que corresponde a 30 balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{-3} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{-2} \boxed{\phantom{x}} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Agora é só voltar realizando as operações inversas.

Se na ida nós multiplicamos por  $5/6$ , na volta nós devemos dividir por  $5/6$ , ou seja, devemos multiplicar por  $6/5$ .

Vamos preencher o penúltimo quadradinho com  $30 * 6/5 = 36$ .

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{00}} \xrightarrow{-3} \boxed{\phantom{00}} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{\phantom{00}} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Se na ida nós subtraímos 2, então na volta devemos adicionar

2. Vamos preencher o quadradinho anterior com  $36 + 2 = 38$ .

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{00}} \xrightarrow{-3} \boxed{\phantom{00}} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Seguindo o mesmo raciocínio, o próximo quadradinho será preenchido por  $38 * 3/2 = 57$ .

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\phantom{00}} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Agora temos  $57 + 3 = 60$ .

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{60} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Finalmente, temos  $60 * 5/4 = 75$ .

$$\boxed{75} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{60} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Resposta: C

### LÓGICA DEDUTIVA, ARGUMENTATIVA E QUANTITATIVA

#### LÓGICA ARGUMENTATIVA

A retórica é um conjunto de técnicas para persuadir através do discurso ou o estudo e a prática da argumentação.

O conjunto de técnicas implica em conhecimentos teóricos e práticas para atingir um objetivo.

A retórica se refere às técnicas que permitem persuadir ou convencer através do discurso, que tem como intuito, convencer unicamente através do uso da palavra.

A obra *Retórica*, de Aristóteles contém as bases do raciocínio retórico como argumentativo. De acordo com Aristóteles, a retórica parece ser capaz de descobrir os meios de persuasão relativos a cada assunto.

A retórica, defende Aristóteles, é aplicável a qualquer assunto, apesar de não ter um objeto determinado, exerce-se num âmbito muito definido, o âmbito do discurso feito em público com fins persuasivos.

Aristóteles distingue três espécies de discurso público:

I – O discurso deliberativo ou político, que decorre numa assembleia ou conselho e visa mostrar a vantagem ou desvantagem de uma ação, é exortativo;

II – O discurso judicial ou forense, que decorre perante um tribunal e visa mostrar a justiça ou injustiça do que foi feito, é de acusação ou de defesa;

III – É o discurso demonstrativo, que se destina a louvar ou a censurar uma pessoa ou coisa, mostrando a virtude ou defeito.

A Retórica é, para Aristóteles, uma arte que o orador pode aperfeiçoar. Para isso, dispõe de meios de persuasão, técnicos e determina-se a partir de três domínios distintos e constituem-se igualmente em três tipos de estratégias argumentativas.

São elas:

1 – O **ethos**: que remete para o carácter do orador;

2 – O **pathos**: que implica o estado emocional do auditório despertado pelo orador;

3 – O **logos** [argumento]: que assenta na própria argumentação.

Citamos os três tipos para satisfazer a curiosidade e trazer mais erudição ao texto, mas o que interessa para os concursos relacionados ao ensino médio, é o caso 3.

No caso 1 obtém-se a persuasão quando o próprio discurso e a notoriedade causam, nos ouvintes, a impressão de que o orador é digno de confiança. Para inspirar confiança, o orador deve mostrar inteligência e racionalidade, um carácter virtuoso, disposição e gostar do que está fazendo.

No caso 2 obtém-se a persuasão quando o próprio discurso suscita nos ouvintes sensação receptiva.

No caso 3 obtém-se a persuasão por meio de argumentos verdadeiros ou prováveis que levam os ouvintes e/ou leitores, a acreditar que a perspectiva do comunicador é correta. Uma estratégia centrada no *logos* (os argumentos e a sua apresentação) é dirigida à racionalidade do auditório.

Nesse caso a retórica é a ferramenta para o uso de argumentos lógicos no sentido de convencer pela verdade ou tautologia das premissas e conclusões em várias etapas. Se houver má intenção, pode-se usar argumentos falaciosos (explicado à frente).

#### — Analogias

É uma característica do gênero humano observar objetos e compará-los, é esse o modo de aprendizagem mais simples. Observa-se e se busca algo semelhante na memória, se não encontra, ocorre um novo aprendizado. A ciência evoluiu buscando modelos para representar a realidade, lembre-se de modelos atômicos. Nem sempre os modelos representam bem a realidade, no caso dos modelos atômicos, os cientistas do início do século XX diziam que um manequim de loja representava mais o ser humano do que o modelo atômico representava o átomo!

De qualquer modo, foi uma analogia, i.e., uma comparação entre objetos, casos, raciocínios, realidade e sua representação. Voltando ao caso do átomo, o primeiro modelo atômico moderno, o de Dalton, era comparado, analogamente, a bolas de bilhar.

Em termos de raciocínio, a analogia é um ponto inicial do raciocínio lógico via comparação. O que se busca é um ponto de comparação como semelhanças entre termos, objetos. No senso comum, diz-se que “nem Freud explica” como analogia a alguma coisa cuja explicação é muito difícil em termos de comportamento. Veja que a poesia usa muito as analogias em sua construção, como no poema *Canção do exílio* de Gonçalves Dias, cuja estrutura tem como a analogia entre o seu local de

prisão e a pátria que ele amava, o Brasil; se divirta lendo o poema e percebendo as analogias, que, no caso de nosso estudo devem ser lógicas!

#### Canção do exílio

Minha terra tem palmeiras,  
Onde canta o Sabiá;  
As aves, que aqui gorjeiam,  
Não gorjeiam como lá.  
Nosso céu tem mais estrelas,  
Nossas várzeas têm mais flores,  
Nossos bosques têm mais vida,  
Nossa vida mais amores.  
Em cismar, sozinho, à noite,  
Mais prazer eu encontro lá;  
Minha terra tem palmeiras,  
Onde canta o Sabiá.  
Minha terra tem primores,  
Que tais não encontro eu cá;  
Em cismar –sozinho, à noite–  
Mais prazer eu encontro lá;  
Minha terra tem palmeiras,  
Onde canta o Sabiá.  
Não permita Deus que eu morra,  
Sem que eu volte para lá;  
Sem que disfrute os primores  
Que não encontro por cá;  
Sem qu'inda aviste as palmeiras,  
Onde canta o Sabiá.  
(Gonçalves Dias)

#### — Inferências

Se uma analogia é verificada e condiz com a realidade/verdade, pelo menos em boa parte, pode-se fazer uma inferência sobre um fenômeno ou raciocínio. A inferência ou ilação é um processo lógico-racional em que se afirma uma verdade de uma proposição após verificada sua analogia com outras proposições ou raciocínios.

É, em raciocínio lógico, a conclusão de uma tautologia (ver a frente). Enquanto a analogia é uma verificação que não permite uma conclusão, a inferência é a conclusão a partir de premissas cujo resultado é uma verdade, de tal modo que se pode usar os termos similares como implicação e consequência para se referir a uma inferência.

Boa parte dessa apostila se refere às inferências, desse modo, se atente para os conceitos básicos durante seu estudo.

#### — Deduções e conclusões

A dedução ou raciocínio dedutivo parte de dados gerais se referindo ao máximo de elementos de um conjunto, mas termina com uma proposição particular, uma conclusão, que se refere à uma parte do conjunto. Esse é o raciocínio típico das ciências exatas.

Se temos uma equação quadrática qualquer, do tipo  $y=x^2-x-12$ , para obtermos as raízes, valores em que  $y=0$ , deduzimos os valores pelo algoritmo de Bhaskara, i.e., concluímos com o resultado a partir da fórmula geral,  $x_1=4$ ,  $x_2=-3$ .

A partir de premissas, a conclusão é a dedução das premissas, o que Aristóteles chamou de silogismo, que é derivado óbvio das premissas, não ultrapassa o limite que elas impõem, i.e., não fera algo novo fora do escopo das premissas.

#### Podemos entender o citado acima via estrutura de silogismo:

Todo número ímpar é derivado da fórmula  $2n+1$ , tal que  $n$

$$\in \mathbb{N};$$

O número 133 é ímpar;  
Logo,  $133=2x66+1$ .

Veja que a dedução se limitou às premissas, mas é algo particular delas, diferente da indução ou raciocínio indutivo em que de informação particular se chega a informações gerais, tipo do raciocínio das ciências humanas e biológicas.

Por exemplo, a partir do osso de um indivíduo extinto é possível reconstruir o animal todo devido aos dados que esse osso, em particular, oferece, como espessura, comprimento.

Uma pessoa tem o comprimento do fêmur, osso da perna, igual a aproximadamente 30% do seu tamanho, logo, do fêmur encontrado em algum local, pode-se induzir o tamanho aproximado de uma pessoa, de sua espessura, pode-se induzir seu peso.

De um fato histórico, pode-se induzir vários acontecimentos associados, como a política e ideais por trás do acontecimento.

#### — Argumentos válidos e sofismas

As contradições se referem aos argumentos com conclusões falsas. Você observará que nas tabelas verdades se encontram tanto conclusões falsas como verdadeiras. As verdadeiras formam as tautologias e as falsas, as contradições.

Uma falsidade lógica é uma contradição e pode ser realizada com lacunas e inconsistências nas premissas que conduzem a uma falsidade.

Observe que um argumento bem elaborado pode conduzir a uma contradição pela negação de uma das premissas e numa tautologia, pela alteração adequada dos conectivos.

As condições da não contradição e do terceiro excluído, quando não respeitadas, geram, as incoerências, por inconsistência das premissas, como se verá nos exemplos de argumento falaciosos, pois argumentos requerem premissas logicamente consistentes com a verdade e, se as premissas não forem completas, deixarão de permitir uma conclusão exata.

Os exemplos e comentários sobre as incoerências são nas premissas são mostradas no estudo a frente dos argumentos falaciosos.

Uma falácia é uma mentira, em termos de lógica, é um defeito de raciocínio e se refere a uma estrutura lógica que falha em termos de validade, i.e., um argumento é **inválido** – também denominado **ilegítimo**, **mal construído**, **falacioso** ou **sofisma** – quando as premissas não são suficientes para garantir uma conclusão verdadeira.

Os raciocínios falaciosos são inválidos, mas parecem válidos se não analisados corretamente, nesse sentido, as premissas podem ser falhas ou falsas, podem se passar por verdadeiras, mas são pouco plausíveis.

Vejamos alguns exemplos de raciocínios falaciosos e depois veremos os tipos gerais de falácias.

**Exemplo 1:**

A lógica requer declarações decisivas para funcionar. Portanto, este silogismo é falso:

$p1$ : Alguns quadriláteros são quadrados.

$p2$ : A Figura 1 é um quadrilátero.

$c$ : A Figura 1 é um quadrado.

Este silogismo é falso porque não são fornecidas informações *suficientes* para permitir uma conclusão verificável. A Figura 1 poderia ser um retângulo, que também é um quadrilátero.

**Exemplo 2:**

A lógica também pode enganar quando se baseia em premissas que as pessoas não aceitam, por exemplo:

$p1$ : Pessoas com cabelos ruivos não são boas em xadrez.

$p2$ : Cassandra tem cabelo ruivo.

$c$ : Cassandra não é boa em damas.

Dentro do silogismo, a conclusão é logicamente válida. No entanto, o próprio silogismo só é verdadeiro se as pessoas aceitarem a premissa 1 ( $p1$ ), o que é muito improvável. Este é um exemplo de como as declarações lógicas podem parecer precisas enquanto são completamente falsas.

**Exemplo 3:**

As conclusões lógicas também dependem de quais fatores são reconhecidos e ignorados pelas premissas. Portanto, premissas corretas, mas que ignoram outras informações pertinentes, podem levar a conclusões incorretas.

$p1$ : Todas as aves põem ovos.

$p2$ : Os ornitorrincos põem ovos.

$c$ : Os ornitorrincos são pássaros.

É verdade que todas as aves põem ovos. No entanto, também é verdade que alguns animais que não são pássaros põem ovos. Estes incluem peixes, anfíbios, répteis e um pequeno número de mamíferos (como o ornitorrinco e a equidna), i.e., botar ovos não é uma característica definidora das aves. Assim, o silogismo, que pressupõe que todas as aves põem ovos, apenas as aves põem ovos, produz uma conclusão incorreta.

Vamos melhorar isso por um silogismo melhor:

$p1$ : Todos os mamíferos têm pelos.

$p2$ : Os ornitorrincos têm pelos.

$c$ : Os ornitorrincos são mamíferos.

O pelo é de fato uma das características definidoras dos mamíferos, i.e., não existem animais não mamíferos que também tenham pelo.

Em suma, embora a lógica seja uma ferramenta argumentativa muito poderosa e seja preferível a um argumento desorganizado, ela tem limitações.

Os tipos de argumentos falaciosos, têm, pelo menos, duas causas, uma derivada do erro de raciocínio lógico, de inferência, chamada de **falácia formal**. As **falácias formais**, consistem em inferências inválidas que são cometidas sobre regras da lógica de argumentos válidos; é devido a esta semelhança que estas

falácias são susceptíveis de induzir uma ilusão de validade. Esse tipo de falácia falha na organização da lógica proposicional ou na teoria do silogismo.

O outro caso pode estar associado ao erro de raciocínio em relação à realidade das premissas, chamada de **falácia informal**.

As **falácias informais** podem ser detectadas por meio de uma análise do conteúdo do raciocínio, e são classificadas como:

**1. Falácias de relevância:** quando as razões aduzidas são logicamente irrelevantes para o que se pretende justificar, embora possam ser psicologicamente relevantes. Os subtipos foram citados abaixo por servirem de base para o entendimento desse tipo de falácia que são muito usados por falastrões e pessoas mal-intencionadas, preguiçosas, por exemplo.

Esse exemplo pode te dar uma ideia da importância de se entender argumentos falaciosos que podem representar um processo psicológico de várias horas na tentativa de convencer uma plateia. Um aluno pagou por um curso de Álgebra Linear que ocorreu num sábado das 8:30 às 13:00h. O professor, muito comunicativo e simpático começou a falar sobre o ensino de matemática e como ele dava suas aulas e como via o ensino, disse, em certo momento que o mais importante era saber dar aulas do que necessariamente saber o conteúdo. Veja o primeiro argumento falacioso, como se pode ensinar bem um conteúdo que não se sabe bem por que o professor não deu a aula a respeito, exigindo do aluno uma busca autodidata? O professor passou vídeos de conceitos matemáticos com insinuações mais místicas do que científicas, falou sobre história dos números e de fatos científicos com vários erros e sempre procurava introduzir ideias como do aumento do salário dos professores e outros. Um aluno perguntou se o curso de Álgebra Linear seria somente aquela, e o professor respondeu que sim e que o conteúdo completo estava em dois materiais extras. Outra falácia, primeiro que conteúdo completo é praticamente impossível, segundo que os conteúdos eram sobre divisibilidade de números, em nenhum dos casos sobre Álgebra Linear. Resumindo, foram várias horas em que uma pessoa se empenhou em não ensinar um conteúdo, mas com uma vontade de ser respeitado por suas opiniões.

O argumento usado de que os professores deveriam ganhar mais devido à importância da sua profissão, uma premissa até certo ponto, válida, gerou um argumento falacioso pelo conjunto da obra em que o assunto prometido não foi contemplado!

Você verá alguns tipos de falácias informais, e, muito provavelmente, deverão se lembrar de situações que já perceberam com pessoas usando argumentos falaciosos.

**1.1. Argumentum ad baculum** (apelo à força): quando se ameaça o ouvinte, por exemplo, quando um professor diz que as perguntas dos alunos não são inteligentes.

**1.2. Argumentum ad misericordiam** (apelo à misericórdia): quando se procura comover o ouvinte causando piedade ou simpatia pelo apresentados do argumento ou pela causa defendida, como por exemplo, gerando autopiedade da plateia.

**1.3. Argumentum ad populum** (apelo ao povo): quando se procura persuadir despertando o “espírito das massas” como por exemplo dizer para professores que eles precisam ter melhores salários e não dar o conteúdo, citado no exemplo acima; ou dizer que a pobreza precisa acabar e ser corrupto!

**1.4. Argumentum ad hominem** (argumento contra a pessoa): quando se pretende argumentar contra um argumento promovido por uma pessoa e se ataca sua honra, profissão, família.

# INFORMÁTICA

## CONCEITOS DE HARDWARE E SOFTWARE: FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR; CONHECIMENTOS DOS COMPONENTES PRINCIPAIS

### HARDWARE

Informática é a ciência que estuda o processamento, o armazenamento e a transmissão de informações por meio de dispositivos eletrônicos, como computadores, celulares e redes.

– **Hardware:** é a parte física do computador, ou seja, os componentes que podem ser tocados com as mãos, como o gabinete, o teclado, o mouse, a impressora, o disco rígido, a memória, entre outros.

– **Memórias:** são dispositivos que armazenam dados e instruções para serem usados pelo processador. Existem diferentes tipos de memórias, como:

– **Memória RAM:** (Random Access Memory ou Memória de Acesso Randômico): é uma memória volátil e rápida que armazena temporariamente os dados dos programas que estão em execução no computador. Ela perde o conteúdo quando o computador é desligado.

– **Memória ROM:** (Read Only Memory ou Memória Somente de Leitura): é uma memória não volátil que armazena permanentemente as instruções básicas para o funcionamento do computador, como o BIOS (Basic Input/Output System ou Sistema Básico de Entrada/Saída). Ela não perde o conteúdo quando o computador é desligado.

– **Memória CACHE:** é uma memória muito rápida e pequena que armazena temporariamente os dados mais usados pelo processador, para acelerar o seu desempenho. Ela pode ser interna (dentro do processador) ou externa (entre o processador e a memória RAM).

– **Memórias EXTERNAS:** são dispositivos removíveis que armazenam dados fora do computador, como pen drives, cartões de memória, CDs e DVDs.

– **Processadores (CPU):** são os chips responsáveis pelo controle e execução das operações do computador. Eles são compostos por duas unidades principais: a Unidade de Controle (UC), que busca e interpreta as instruções; e a Unidade Lógica e Aritmética (ULA), que realiza as operações matemáticas e lógicas. Os processadores podem ter mais de um núcleo (core), que permite realizar mais tarefas simultaneamente. Os principais fabricantes de processadores são Intel e AMD.

– **Disco de armazenamento:** é um dispositivo que armazena grandes quantidades de dados de forma permanente ou semipermanente. Existem diferentes tipos de discos de armazenamento, tais como os HDs, CDs e DVDs.

– **HD:** (Hard Disk ou Disco Rígido): é um disco magnético que fica dentro do gabinete do computador e armazena os programas, o sistema operacional e os arquivos do usuário.

– **CD:** (Compact Disc ou Disco Compacto): é um disco óptico que pode ser gravado uma vez (CD-R) ou várias vezes (CD-RW) e pode armazenar até 700 MB de dados.

– **DVD:** (Digital Versatile Disc ou Disco Digital Versátil): é um disco óptico que pode ser gravado uma vez (DVD-R) ou várias vezes (DVD-RW) e pode armazenar até 4,7 GB de dados em uma camada ou até 8,5 GB em duas camadas.

### SOFTWARE

Software, na verdade, **são os programas usados para fazer tarefas e para fazer o hardware funcionar.** As instruções de software são programadas em uma linguagem de computador, traduzidas em linguagem de máquina e executadas por computador.

O software pode ser categorizado em dois tipos:

- Software de sistema operacional
- Software de aplicativos em geral

#### - Software de sistema operacional

O software de sistema é o responsável pelo funcionamento do computador, é a plataforma de execução do usuário. Exemplos de software do sistema incluem sistemas operacionais como Windows, Linux, Unix, Solaris etc.

#### - Software de aplicação

O software de aplicação é aquele utilizado pelos usuários para execução de tarefas específicas. Exemplos de software de aplicativos incluem Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Access, etc.

Para não esquecer:

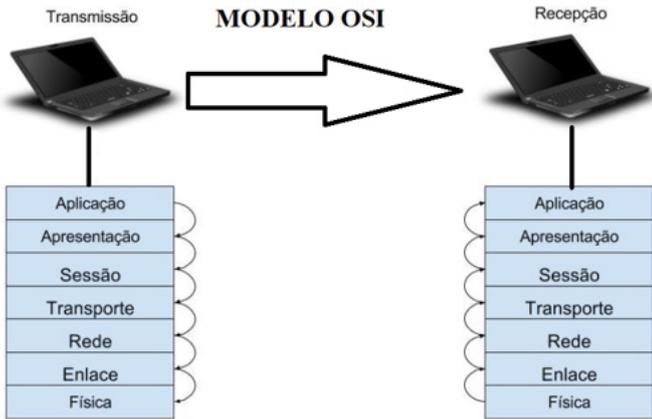
<b>HARDWARE</b>	É a parte física do computador
<b>SOFTWARE</b>	São os programas no computador (de funcionamento e tarefas)

## REDES DE COMPUTADORES: CONCEITOS BÁSICOS

Uma rede é um ambiente que visa o acesso e o compartilhamento de recursos aumentando assim a colaboração entre seus membros. Estes membros colaboram entre si por meio de mensagens de áudio, vídeo e utilização de recursos estabelecendo assim uma efetiva comunicação.

**Noções básicas de transmissão de dados**

Para entendermos os conceitos, abaixo vamos analisar a figura:



A figura acima representa o modelo “OSI”. Este modelo relata a transmissão de um conteúdo de um ponto A para um ponto B.

Percebemos que para sair da origem e chegar no destino, um pacote (conteúdo) passa por várias camadas que conferem e validam os dados.

**Tipos de enlace**

De acordo com a figura anterior vemos que existem camadas internas ao transmitirmos uma informação. A camada enlace é a responsável pela conferência dos dados e controle do fluxo de dados. Dentro deste contexto o enlace pode trabalhar de maneira ponto a ponto (computador para computador), ou broadcast (uso da rede para transmissão simultânea de dados), possibilitando assim o acesso ao meio.

**Códigos**

Os dados transmitidos pelo computador são codificados de tal forma que ele consiga trabalhar dentro do explicado.

Por exemplo, uma imagem pode ser representada da seguinte forma:



Desta forma os conceitos de conferência, correção, redundância, controle de requisição são executados na transmissão dos arquivos em geral (imagens, vídeos, e-mail, etc.).

**Modos e meios de transmissão**

**Modos de transmissão:** Existem três modos, conforme figura abaixo:

- **Modo Simplex:** Simplex é um modo de comunicação em que **há um transmissor e um receptor da mensagem e esses papéis nunca se invertem no período da comunicação.**

- **Modo Half-Duplex:** é um modo de comunicação em que **há um transmissor e um receptor da mensagem** e ambos podem enviar e receber mensagens, mas nunca simultaneamente

- **Modo Full-Duplex:** é um modo de comunicação em que **há um transmissor e um receptor da mensagem** e ambos podem enviar e receber mensagens simultaneamente.

Notamos que ao modo Full-Duplex é uma comunicação bidirecional, muito usada na sociedade por meio do Smartphones, vídeos conferências, etc.

**Meio de transmissão** é a utilização de uma forma de “transporte” da informação, no caso temos os guiados e os não guiados, conforme abaixo:

MEIO DE TRANSMISSÃO	DESCRIÇÃO
<b>GUIADOS</b>	São por meios de fios e cabos, pelos quais os dados são transmitidos via pulsos elétricos e entregues ao destino. São exemplos desta tecnologia cabos coaxiais, cabos par trançado, fibra óptica, etc.
<b>NÃO GUIADO</b>	São aqueles que não dependem de Fios ou cabos por exemplo: Wi-Fi, bluetooth, satélite, antenas, tecnologias 3G, 4G, 5G.

**Camada física**

A camada física na verdade diz respeito aos cabos, fibra óptica, roteador, repetidor, modem, conversores, etc. A camada física são os meios de conexão por onde irão trafegar os dados.

**Camada enlace**

É dividida em duas subcamadas:

- LCC (Logical Link Control): responsável por incluir informações do quadro que dizem respeito ao protocolo de rede utilizado. Está mais próxima da camada de rede.

- Controle de Acesso ao meio (MAC): endereça a camada de enlace de acordo com a tecnologia utilizada, e inclui início e fim do quadro de acordo com a exigência da tecnologia.

**NOÇÕES DO SISTEMA OPERACIONAL WINDOWS (10 E 11)**

**WINDOWS 10**

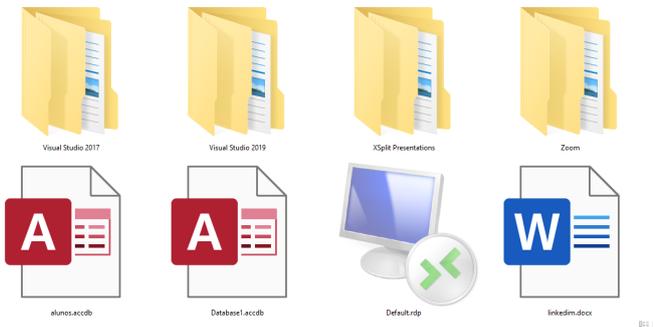
**Conceito de pastas e diretórios**

Pasta algumas vezes é chamada de diretório, mas o nome “pasta” ilustra melhor o conceito. Pastas servem para organizar, armazenar e organizar os arquivos. Estes arquivos podem ser documentos de forma geral (textos, fotos, vídeos, aplicativos diversos).

Lembrando sempre que o Windows possui uma pasta com o nome do usuário onde são armazenados dados pessoais.

Dentro deste contexto temos uma hierarquia de pastas.



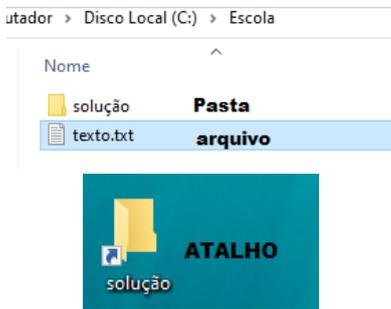


No caso da figura acima temos quatro pastas e quatro arquivos.

**Arquivos e atalhos**

Como vimos anteriormente: pastas servem para organização, vimos que uma pasta pode conter outras pastas, arquivos e atalhos.

- Arquivo é um item único que contém um determinado dado. Estes arquivos podem ser documentos de forma geral (textos, fotos, vídeos e etc..), aplicativos diversos, etc.
- Atalho é um item que permite fácil acesso a uma determinada pasta ou arquivo propriamente dito.



**Área de trabalho**



**Área de transferência**

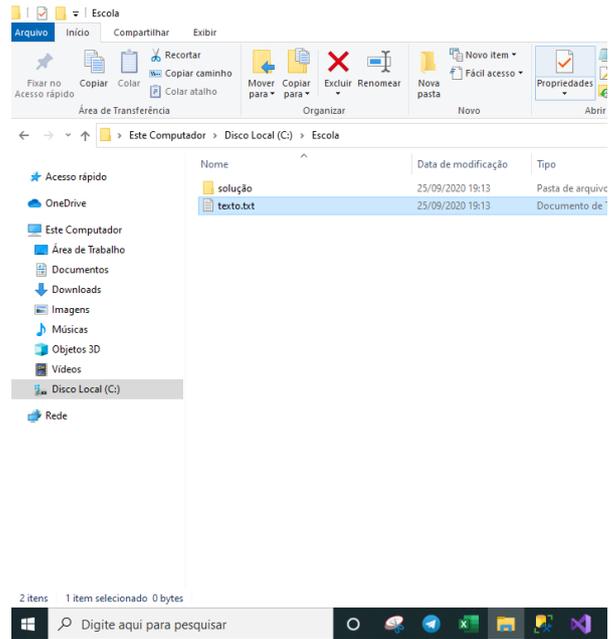
A área de transferência é muito importante e funciona em segundo plano. Ela funciona de forma temporária guardando vários tipos de itens, tais como arquivos, informações etc.

- Quando executamos comandos como "Copiar" ou "Ctrl + C", estamos copiando dados para esta área intermediária.

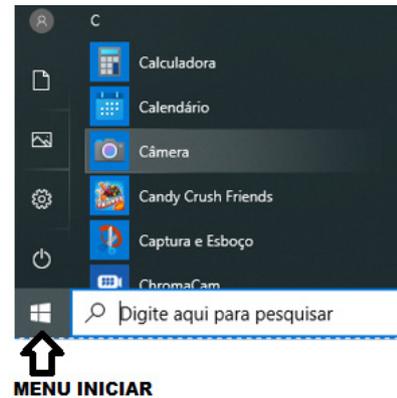
- Quando executamos comandos como "Colar" ou "Ctrl + V", estamos colando, isto é, estamos pegando o que está gravado na área de transferência.

**Manipulação de arquivos e pastas**

A caminho mais rápido para acessar e manipular arquivos e pastas e outros objetos é através do "Meu Computador". Podemos executar tarefas tais como: copiar, colar, mover arquivos, criar pastas, criar atalhos etc.



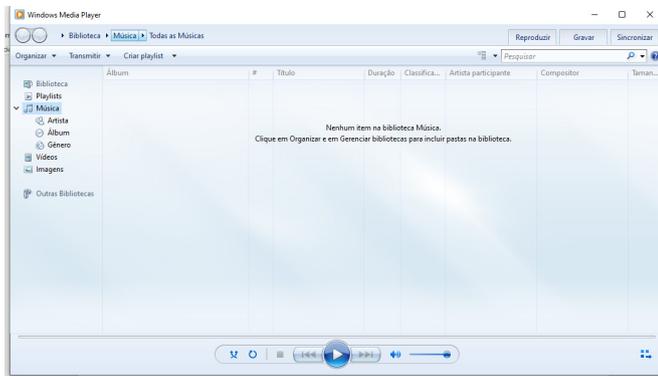
**Uso dos menus**



**Programas e aplicativos e interação com o usuário**

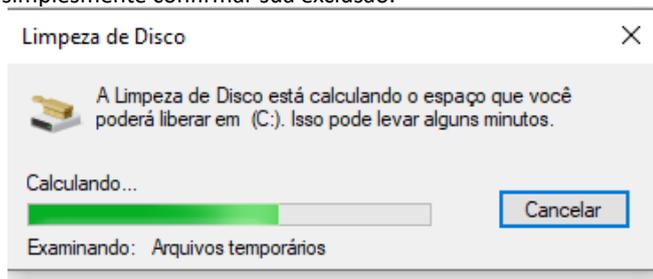
Vamos separar esta interação do usuário por categoria para entendermos melhor as funções categorizadas.

- **Música e Vídeo:** Temos o Media Player como player nativo para ouvir músicas e assistir vídeos. O Windows Media Player é uma excelente experiência de entretenimento, nele pode-se administrar bibliotecas de música, fotografia, vídeos no seu computador, copiar CDs, criar playlists e etc., isso também é válido para o media center.

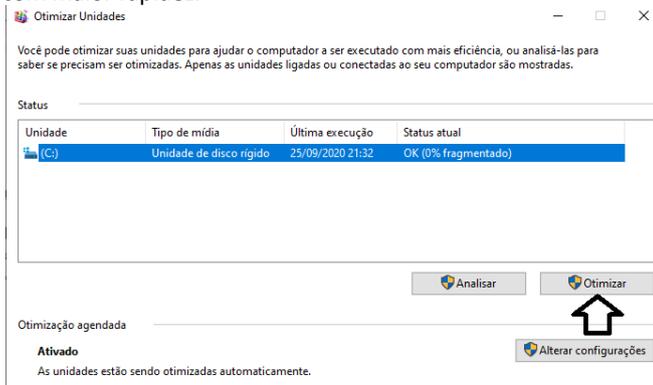


**– Ferramentas do sistema**

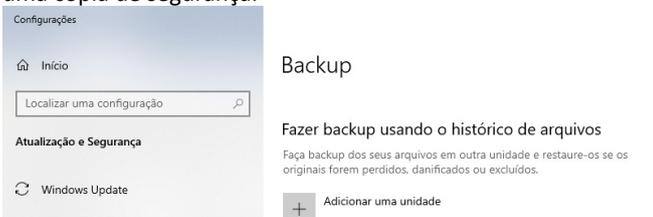
- A limpeza de disco é uma ferramenta importante, pois o próprio Windows sugere arquivos inúteis e podemos simplesmente confirmar sua exclusão.



- O desfragmentador de disco é uma ferramenta muito importante, pois conforme vamos utilizando o computador os arquivos ficam internamente desorganizados, isto faz que o computador fique lento. Utilizando o desfragmentador o Windows se reorganiza internamente tornando o computador mais rápido e fazendo com que o Windows acesse os arquivos com maior rapidez.

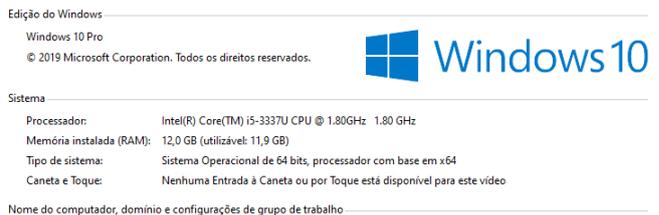


- O recurso de backup e restauração do Windows é muito importante pois pode ajudar na recuperação do sistema, ou até mesmo escolher seus arquivos para serem salvos, tendo assim uma cópia de segurança.

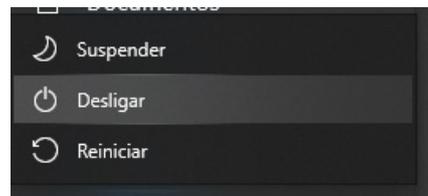


**Inicialização e finalização**

Exibir informações básicas sobre o computador



Quando fizermos login no sistema, entraremos direto no Windows, porém para desligá-lo devemos recorrer ao ícone de Windows e:



**WINDOWS 11**

O Microsoft Windows 11 representa a mais recente iteração da famosa série de sistemas operacionais da Microsoft.

Lançado como sucessor do Windows 10, o Windows 11 foi projetado para oferecer uma experiência de usuário aprimorada, juntamente com melhorias no desempenho, segurança e funcionalidades.

Além disso, a Microsoft introduziu uma série de mudanças no design, tornando o Windows 11 visualmente distinto em relação às versões anteriores.

**Recursos do Windows 11**

**– Nova interface de usuário:** o Windows 11 traz uma interface de usuário redesenhada, com um novo menu Iniciar no centro da barra de tarefas, cantos arredondados, ícones renovados e uma barra de tarefas simplificada. Essa mudança visa fornecer uma aparência mais moderna e coesa.

**– Compatibilidade de aplicativos:** o Windows 11 é projetado para ser compatível com a maioria dos aplicativos e programas disponíveis para o Windows 10. Além disso, a Microsoft trabalhou para melhorar a compatibilidade com aplicativos Android por meio da Microsoft Store.

**– Desempenho aprimorado:** a Microsoft afirma que o Windows 11 oferece melhor desempenho em comparação com seu antecessor, graças a otimizações no núcleo do sistema operacional e suporte a hardware mais recente.

**– Mudanças no Snap Layouts e Snap Groups:** as funcionalidades de organização de janelas no Windows 11 foram aprimoradas com o Snap Layouts e Snap Groups, facilitando a organização de aplicativos e janelas abertas em vários monitores.

**– Widgets:** o Windows 11 introduz widgets que fornecem informações personalizadas, como notícias, clima e calendário, diretamente na área de trabalho.

**– Integração do Microsoft Teams:** o Microsoft Teams é integrado ao sistema operacional, facilitando a comunicação e a colaboração.

# LEGISLAÇÃO MUNICIPAL

## LEI ORGÂNICA DO MUNICÍPIO DE ARARAQUARA/SP

### LEI ORGÂNICA DO MUNICÍPIO DE ARARAQUARA

*A Lei Orgânica do Município de Araraquara, promulgada em 5 de abril de 1990*

A Câmara Municipal de Araraquara, no uso de suas atribuições constitucionais, em nome do povo araraquarense, objetivando assegurar, no âmbito do município, os direitos sociais e individuais, a liberdade, a segurança, o desenvolvimento, a justiça, sem distinção de qualquer natureza, promulga sob a proteção de Deus, a:

#### TÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º O Município de Araraquara, pessoa jurídica de direito público interno, é unidade territorial que integra a organização político-administrativa da República Federativa do Brasil, e é dotada de autonomia política, administrativa, financeira e legislativa, nos termos assegurados pela Constituição Federal, pela Constituição do Estado, por esta Lei Orgânica e pela legislação ordinária pertinente.

Art. 2º O Poder emana do povo local, que o exerce por meio de seus representantes eleitos ou diretamente, nos termos da Constituição Federal e desta Lei Orgânica.

Art. 3º O território do Município é composto pelas Áreas Urbanas, rural e Distritos.

Art. 4º Cidade de Araraquara é a sede do Município e abriga os Poderes Executivo e Legislativo locais.

Art. 5º Constituem bens do Município todas as coisas móveis, imóveis e semoventes, direitos e ações que, a qualquer título, lhe pertençam, ou venham a lhe pertencer.

Art. 6º São símbolos do Município o Brasão, a Bandeira e o Hino, representativos de sua cultura e história.

Art. 7º O Município comemora a data de sua fundação no dia 22 de agosto.

#### CAPÍTULO ÚNICO DA DIVISÃO ADMINISTRATIVA DO MUNICÍPIO

Art. 8º O Município poderá dividir-se, para fins administrativos, em Distritos a serem criados, alterados, organizados e suprimidos por lei após consulta plebiscitária, observada a legislação federal e a estadual e o atendimento aos requisitos estabelecidos no art. 10 desta Lei Orgânica.

§ 1º A criação do Distrito poderá efetuar-se mediante fusão de dois ou mais Distritos, que serão suprimidos, sendo dispensada, nesta hipótese, a verificação dos requisitos do art. 10 desta Lei Orgânica.

§ 2º A lei que aprovar a supressão de Distrito redefinirá o perímetro do Distrito do qual se originou o Distrito suprimido.

§ 3º O Distrito terá o nome da respectiva sede.

§ 4º A Sede do Município não será objeto de fusão, extinção ou desmembramento.

Art. 9º A lei de criação de Distritos somente será aprovada se obtiver o voto favorável de 2/3 (dois terços) dos membros da Câmara Municipal.

Parágrafo único. A votação obrigatoriamente será em 2 (dois) turnos, com interstício de 10 (dez) dias.

Art. 10. São requisitos para a criação de Distritos:

I - população, eleitorado e arrecadação não inferiores à quinta parte exigida para a criação do Município;

II - existência de, pelo menos, cinquenta moradias, escola pública, posto de saúde e posto policial;

III - a comprovação do atendimento às exigências enumeradas neste artigo far-se-á mediante:

a) declaração emitida pela Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE de estimativa de população;

b) certidão, emitida pelo Tribunal Regional Eleitoral, certificando o número de eleitores;

c) certidão, emitida pelo agente municipal de estatística ou pela repartição fiscal do Município, certificando o número de moradias;

d) certidão do órgão fazendário estadual e do municipal, certificando a arrecadação na respectiva área territorial;

e) certidão emitida pela Prefeitura ou pelas Secretarias de Educação, de Saúde e de Segurança Pública do Estado, certificando a existência de escola pública e de postos de saúde e policial na povoação-sede.

Art. 11. Na fixação das divisas distritais serão observadas as seguintes normas, além daquelas previstas em lei estadual:

I - evitar-se-ão, tanto quanto possível, formas assimétricas, estrangulamentos e alongamentos exagerados;

II - dar-se-á preferência, para a delimitação, às linhas naturais, facilmente identificáveis;

III - na inexistência de linhas naturais, utilizar-se-á linha reta, cujos extremos, pontos naturais ou não, sejam facilmente identificáveis e tenham condições de fixidez;

IV - é vedada a interrupção de continuidade territorial do Município ou Distrito de origem.

Parágrafo único. As divisas distritais serão descritas trecho a trecho, salvo para evitar duplicidade, nos trechos que coincidirem com os limites municipais.

Art. 12. A alteração da divisão administrativa do Município far-se-á através de lei municipal, garantida a participação popular.

Art. 13. A instalação do Distrito se fará perante o Juiz de Direito da Comarca, na sede do Distrito.

**TÍTULO II  
DA COMPETÊNCIA MUNICIPAL**

Art. 14. Compete ao Município:

I - legislar sobre assuntos de interesse local;

II - suplementar a legislação federal e a estadual, no que couber;

III - instituir e arrecadar os tributos de sua competência, bem como aplicar as suas rendas, sem prejuízo da obrigatoriedade de prestar contas e publicar balancetes nos prazos fixados por lei;

IV - criar, organizar e suprimir Distritos, observado o disposto nesta Lei Orgânica e na legislação federal e estadual pertinente;

V - instituir a Guarda Municipal, destinada à proteção de seus bens, serviços e instalações, conforme dispuser a lei;

VI - organizar e prestar, diretamente ou sob regime de concessão ou permissão, entre outros, os seguintes serviços:

a) transporte coletivo, que terá caráter essencial;

b) abastecimento de água e esgotos sanitários;

c) mercados, feiras e matadouros locais;

d) cemitérios e serviços funerários;

e) iluminação pública;

f) limpeza pública, coleta domiciliar e destinação final do lixo.

VII - prestar, com a cooperação técnica e financeira da União e do Estado, serviços de atendimento à saúde pública;

VIII - manter, com a cooperação técnica e financeira da União e do Estado, programas de educação;

IX - realizar serviços de assistência social, diretamente ou por meio de instituições privadas, conforme critérios e condições fixadas em lei;

X - realizar programas de apoio às práticas desportivas;

XI - promover a cultura e o lazer;

XII - promover a proteção e preservação do patrimônio histórico, arquitetônico, paleontológico, etnográfico, arquivístico, bibliográfico, artístico, paisagístico, cultural, ambiental e científico do Município de Araraquara, observada a legislação e a ação fiscalizadora federal e estadual;

XIII - preservar a vegetação natural, a fauna, a flora, os mananciais e os recursos hídricos e combater a poluição em qualquer de suas formas;

XIV - fomentar as atividades econômicas e sociais, em todas as suas formas, inclusive a artesanal;

XV - realizar atividades de defesa civil, inclusive de combate a incêndios e de prevenção de acidentes naturais em cooperação com a União e o Estado;

XVI - promover, no que couber, adequado ordenamento territorial, mediante planejamento e controle do uso, do parcelamento e da ocupação do solo urbano, na forma da legislação pertinente;

XVII - elaborar e executar o Plano Diretor;

XVIII - executar ou autorizar obras de:

a) abertura, pavimentação e conservação de vias e drenagem pluvial, ressalvada a responsabilidade do loteador, nos termos da legislação Federal e Municipal;

b) construção e conservação de estradas, parques, jardins e hortos florestais;

c) construção e conservação de estradas vicinais;

d) edificação e conservação de prédios públicos municipais e, quando autorizado em lei, a conservação ou restauração de imóveis de interesse social ou do patrimônio histórico do Município.

XIX - fixar:

a) tarifas dos serviços públicos, inclusive dos serviços de táxi e assemelhados;

b) horário de funcionamento dos estabelecimentos industriais, comerciais e de serviços, exceto serviços bancários, respeitando as convenções firmadas entre os sindicatos patronais e o de trabalhadores desses segmentos. (Redação dada pela Emenda Organizacional n° 45, de 2018)

XX - sinalizar as vias públicas urbanas e rurais;

XXI - regulamentar a utilização de vias e logradouros públicos;

XXII - conceder licença, observada a legislação pertinente,

para:

a) localização, instalação e funcionamento de estabelecimentos industriais, comerciais e de serviços;

b) fixação de cartazes, letreiros, anúncios, faixas, emblemas e utilização de alto-falantes para fins de publicidade e propaganda;

c) exercício de comércio eventual ou ambulante;

d) realização de jogos, espetáculos e divertimentos públicos, observadas as prescrições legais;

e) prestação de serviços de táxi e assemelhados.

XXIII - promover, juntamente com a União e o Estado, a orientação e defesa do consumidor;

XXIV - Dispor de um sistema municipal de Arquivos que compreenda os arquivos correntes (de cada órgão municipal), intermediário (para guarda periódica e triagem) e permanente (manutenção histórica);

XXV - promover o fortalecimento do sistema municipal de governança pública, a partir da ação integrada da Procuradoria Geral do Município, Controladoria Geral do Município, Ouvidoria Geral do Município e Comissão de Ética Pública do Poder Executivo Municipal; (Incluído pela Emenda Organizacional n° 44, de 2018)

XXVI - fomentar o controle da administração pública nas modalidades do controle interno, externo e social; (Incluído pela Emenda Organizacional n° 44, de 2018)

XXVII - fortalecer o exercício da democracia participativa por meio das ações do Orçamento Participativo, garantindo a seus representantes eleitos a participação nas instâncias deliberativas do Poder Executivo municipal e nos conselhos municipais temáticos, na forma da lei. (Incluído pela Emenda Organizacional n° 44, de 2018)

Art. 15. Além das competências previstas no artigo anterior, o Município exercitará as competências enumeradas no artigo 23 da Constituição Federal, resguardado o interesse da população local.

Art. 16. O Município não concederá alvarás, licenças e autorizações, devendo proceder à cassação das concedidas a estabelecimentos e entidades que praticarem, comprovadamente, qualquer tipo de discriminação que afronte o ordenamento jurídico.

**TÍTULO III  
DOS PODERES MUNICIPAIS**

Art. 17. O Governo Municipal é constituído pelos Poderes Legislativo e Executivo, independentes e harmônicos entre si.

Parágrafo único. É vedado aos Poderes Municipais a delegação recíproca de atribuições, salvo nos casos previstos nesta Lei Orgânica.

**CAPÍTULO I  
DO PODER LEGISLATIVO**

**SEÇÃO I  
DA COMPOSIÇÃO DA CÂMARA MUNICIPAL**

Art. 18. O Poder Legislativo é exercido pela Câmara Municipal, composta de Vereadores eleitos para cada legislatura, entre cidadãos maiores de dezoito anos, no exercício dos direitos políticos, pelo voto direto e secreto.

Art. 19. Fica fixado em 18 (dezoito) o número de vereadores à Câmara Municipal de Araraquara, observados os limites estabelecidos na Constituição Federal e as seguintes normas: (Redação dada pela Emenda Organizacional n° 39, de 2011)

I - o número de habitantes a ser utilizado como base de cálculo do número de Vereadores será aquele fornecido mediante Certidão, pela Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE; (Redação dada pela Emenda Organizacional n° 39, de 2011)

II - sempre que for alterado o número de Vereadores o Presidente da Câmara o comunicará ao Tribunal Regional Eleitoral. (Redação dada pela Emenda Organizacional n° 39, de 2011)

III - (Revogada pela Emenda Organizacional n° 39, de 31 de agosto de 2011)

IV - (Revogada pela Emenda Organizacional n° 39, de 31 de agosto de 2011)

**SEÇÃO II  
DA POSSE**

Art. 20. A Câmara reunir-se-á em sessão solene, no dia 1° de janeiro do primeiro ano da legislatura, para a posse de seus membros.

§ 1° Sob a presidência do Vereador mais votado entre os presentes, os demais Vereadores prestarão compromisso e tomarão posse, cabendo ao Presidente prestar o seguinte compromisso:

“Prometo cumprir a Constituição Federal, a Constituição Estadual e a Lei Orgânica Municipal, observar as leis, desempenhar o mandato que me foi confiado e trabalhar pelo progresso do município e o bem-estar de seu povo.”

§ 2° Prestado o compromisso pelo Presidente, o Secretário que for designado para esse fim fará a chamada nominal de cada Vereador, que declarará:

“Assim o prometo”

§ 3° O Vereador que não tomar posse na sessão prevista neste artigo deverá fazê-lo no prazo de quinze dias, salvo motivo justo aceito pela Câmara.

§ 4° No ato da posse, os Vereadores deverão comprovar a sua desincompatibilização e apresentar declaração de bens e valores que compõem o seu patrimônio privado, sendo ambas transcritas em livro próprio, resumidas em ata e divulgadas para o conhecimento público.

§ 5° A declaração compreenderá imóveis, semoventes, dinheiro, títulos, ações e qualquer outra espécie de bens e valores patrimoniais, localizado no País ou no exterior, e, quando for o caso, abrangerá os bens e valores patrimoniais do cônjuge

ou companheiro, dos filhos e de outras pessoas que vivam sob a dependência econômica do declarante, excluídos apenas os objetos e utensílios de uso doméstico.

§ 6° A declaração de bens será atualizada na data em que o agente político deixar o exercício do mandato.

§ 7° O declarante, a seu critério, poderá entregar cópia da declaração anual de bens apresentada a Delegacia da Receita Federal, na conformidade da legislação do Imposto sobre a Renda e proventos de qualquer natureza, com as necessárias atualizações, para suprir a exigência contida no “caput” e nos §§ 4° e 6° deste artigo.

§ 8° O Vereador que deixar de cumprir o previsto nos §§ 3° e 4° ficará impedido de tomar posse.

**SEÇÃO III  
DAS ATRIBUIÇÕES DA CÂMARA MUNICIPAL**

Art. 21. Cabe a Câmara, com a sanção do Prefeito, legislar sobre matérias de competência do Município, especialmente sobre:

I - assuntos de interesse local, inclusive suplementando a legislação federal e a estadual no que diz respeito:

a) à saúde, ao bem-estar social e à proteção e garantia dos cidadãos;

b) à proteção de documentos, obras e outros bens de valor histórico, artístico e cultural, como os monumentos, as paisagens naturais e os sítios arqueológicos do Município;

c) à evasão, destruição e descaracterização de obras de arte e outros bens de valor histórico, artístico e cultural do Município;

d) aos meios de acesso à cultura, à educação e à ciência;

e) à proteção do meio ambiente e ao combate à poluição;

f) ao incentivo à indústria e ao comércio;

g) à criação de distritos industriais;

h) ao fomento da produção agropecuária e à organização do abastecimento alimentar;

i) à promoção de programas de construção de moradias, melhorando as condições habitacionais e de saneamento básico;

j) ao combate às causas da pobreza e aos fatores de marginalização, promovendo a integração social dos setores desfavorecidos;

l) ao registro, acompanhamento e fiscalização das concessões de pesquisas e exploração dos recursos hídricos e minerais em seu território;

m) ao estabelecimento e implantação da política de educação para o trânsito;

n) à cooperação com a União e o Estado, tendo em vista o desenvolvimento sustentável do Município;

o) ao uso e ao armazenamento de agrotóxicos, seus componentes e afins;

p) às políticas públicas do Município;

q) à proteção e garantia dos direitos das pessoas portadoras de necessidades especiais.

II - tributos municipais, bem como autorizar isenções e anistias fiscais e a remissão de dívidas;

III - orçamento anual, plano plurianual e diretrizes orçamentárias, bem como autorização para abertura de créditos suplementares e especiais.

IV - obtenção de empréstimos e operações de crédito, bem como a forma e os meios de pagamento;

V - concessão de auxílios e subvenções;

VI - concessão e permissão de serviços públicos;  
 VII - concessão de direito real de uso de bens imóveis;  
 VIII - alienação, permissão e concessão de uso de bens imóveis bem como sua afetação e desafetação;

IX - aquisição de bens imóveis, quando se tratar de doação com encargos, não se considerando como tal a simples destinação específica do bem;

X - criação, organização e supressão de distritos, observada a legislação estadual e esta Lei Orgânica;

XI - criação, alteração e extinção de cargos, empregos e funções públicas e fixação de respectiva remuneração;

XII - Plano Diretor;

XIII - denominação de próprios, vias e logradouros públicos e alteração da denominação dos mesmos;

XIV - criação da Guarda Municipal, destinada a proteger bens, serviços e instalações do Município;

XV - ordenamento, parcelamento, uso e ocupação do solo urbano;

XVI - organização e prestação de serviços públicos.

Art. 22. Compete à Câmara, privativamente, entre outras, as seguintes atribuições:

I - eleger sua Mesa Diretora, bem como, destitui-la, na forma desta Lei Orgânica e do Regimento Interno;

II - elaborar o seu Regimento Interno;

III - fixar o subsídio do Prefeito, do Vice-Prefeito, e dos Secretários Municipais, em parcela única e em moeda corrente, vedado o acréscimo de qualquer gratificação, adicional, abono ou prêmio, verba de representação ou outra espécie remuneratória; (Redação dada pela Emenda Organizacional n° 38, de 2011)

IV - exercer, com o auxílio do Tribunal de Contas do Estado de São Paulo, a fiscalização contábil, financeira, orçamentária, operacional e patrimonial do Município;

V - tomar e julgar as contas do Prefeito, deliberando sobre o parecer do Tribunal de Contas do Estado, no prazo máximo de 90 (noventa) dias de seu recebimento, de acordo os seguintes preceitos: (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica n° 49, de 2022)

a) o Parecer do Tribunal somente deixará de prevalecer por decisão de dois terços dos membros da Câmara;

b) observância do contraditório e da ampla defesa ao Prefeito; e (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica n° 49, de 2022)

c) decorrido o prazo de 90 (noventa) dias sem deliberação pela Câmara Municipal, o parecer será incluído na Ordem do Dia, sobrestando-se as demais deliberações, até que se ultime a votação. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica n° 49, de 2022)

VI - sustar os atos normativos do Poder Executivo que exorbitem do poder regulamentar ou dos limites de delegação legislativa;

VII - dispor sobre sua organização, funcionamento e polícia;

VIII - criar e extinguir cargos, empregos e funções de seus serviços e fixar os respectivos vencimentos através de lei de sua iniciativa;

XIX - autorizar o Prefeito a se ausentar do Município por mais de quinze dias e, do País, por qualquer tempo.

X - mudar temporariamente a sua sede;

XI - fiscalizar e controlar a Administração direta e indireta;

XII - proceder à tomada de contas do Prefeito, quando não apresentadas à Câmara dentro do prazo de sessenta dias após a abertura da sessão legislativa;

XIII - processar e julgar o Prefeito, o Vice-Prefeito e os Vereadores, na forma desta Lei Orgânica;

XIV - representar ao Procurador-Geral da Justiça, mediante a aprovação de dois terços de seus membros, contra o Prefeito, o Vice-Prefeito e Secretários Municipais ou ocupantes de cargos de mesma natureza, pela prática de crime contra a Administração Pública de que tiver conhecimento;

XV - dar posse ao Prefeito e ao Vice-Prefeito, conhecer de sua renúncia e afastá-los definitivamente do cargo, nos termos previstos em lei;

XVI - conceder licença ao Prefeito, ao Vice-Prefeito e aos Vereadores para afastamento do cargo, nos termos desta Lei Orgânica;

XVII - criar comissões especiais de inquérito sobre fato determinado que se inclua na competência municipal sempre que o requerer pelo menos um terço de seus membros;

XVIII - convocar os Secretários Municipais ou ocupantes de cargos da mesma natureza para prestar informações sobre matéria de sua competência;

XIX - solicitar informações ao Prefeito sobre assuntos referentes à Administração;

XX - autorizar referendo e convocar plebiscito;

XXI - decidir sobre a perda de mandato de Vereadores por voto a descoberto e maioria absoluta, nas hipóteses previstas nesta Lei Orgânica;

XXII - conceder título honorífico a pessoas que tenham reconhecidamente prestado serviços ao Município, mediante decreto legislativo aprovado pela maioria simples de seus membros. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica n° 49, de 2022)

XXIII - instituir a Ouvidoria Municipal de Araraquara, que será regulamentada por resolução aprovada por maioria absoluta dos membros da Câmara Municipal.

XXIV - deliberar sobre assuntos de sua economia interna, mediante Resolução e, nos demais casos de sua competência privativa, por meio de Decreto Legislativo;

XXV - apreciar os vetos;

XXVI - requerer a intervenção de Estado no Município, nos casos previstos na Constituição Federal;

XXVII - decretar a perda do mandato do Prefeito e dos Vereadores, nos casos indicados na Constituição Federal, nesta Lei Orgânica e nas demais legislações pertinentes;

XXVIII - autorizar a realização de empréstimos, aplicações ou acordos externos de qualquer natureza, de interesse do Município.

§ 1° É fixado em 15 (quinze) dias corridos o prazo para que os responsáveis pelos órgãos da Administração direta e indireta do Município prestem as informações solicitadas pela Câmara Municipal, desde que disponíveis ao tempo da solicitação. (Redação dada pela Emenda Organizacional n° 43, de 2016)

§ 2° Não se tratando de informações disponíveis ao tempo da solicitação, os responsáveis pelos órgãos da Administração direta e indireta do Município deverão, dentro do prazo fixado no § 1°, comunicar à Câmara Municipal, de maneira fundamentada, as razões da indisponibilidade. (Redação dada pela Emenda Organizacional n° 43, de 2016)