

## Exercícios

1 - Qual instituição desenvolveu o Scratch?

- a) Stanford University
- b) Harvard University
- c) Massachusetts Institute of Technology (MIT)
- d) Oxford University
- e) Cambridge University

Resposta: c) Massachusetts Institute of Technology (MIT)

2 - O Scratch é aplicado principalmente em quais tipos de países?

- a) Países do Continente Africano
- b) Países da América Latina
- c) Países Asiáticos
- d) Países desenvolvidos como Estados Unidos, Inglaterra, Canadá, Alemanha, Espanha, Portugal, entre outros.
- e) Países do Oriente Médio

Resposta: d) Países desenvolvidos como Estados Unidos, Inglaterra, Canadá, Alemanha, Espanha, Portugal, entre outros.

3 - Qual é a faixa etária recomendada para utilizar o Scratch?

- a) 5 anos
- b) 10 anos
- c) 15 anos
- d) 18 anos
- e) Acima de 8 anos

Resposta: e) Acima de 8 anos

4 - Qual é o principal objetivo do Scratch em termos de facilitar o aprendizado de programação?

- a) ensinar linguagens de programação avançadas
- b) exigir conhecimento prévio de outras linguagens de programação
- c) permitir que qualquer pessoa possa programar sem conhecimento prévio de linguagens de programação
- d) limitar o acesso apenas a adultos
- e) ser exclusivamente utilizado por profissionais da área de tecnologia

Resposta: c) permitir que qualquer pessoa possa programar sem conhecimento prévio de linguagens de programação

5 - Como são escritas as instruções no Scratch?

- a) utilizando comandos de voz
- b) através de blocos gráficos conectados
- c) escrevendo em linguagem de programação convencional
- d) desenhando diretamente na tela do computador
- e) digitando em um teclado especializado

Resposta: b) Através de blocos gráficos conectados

6 - O que é necessário fazer para utilizar os comandos no Scratch?

- A) clicar duas vezes no bloco
- B) arrastar e agrupar os blocos
- C) clicar no botão vermelho
- D) selecionar a categoria correta

Resposta: B) arrastar e agrupar os blocos

7 - Qual comando permite adicionar legendas na fala dos personagens?

- A) MOVIMENTO
- B) APARÊNCIA
- C) SOM
- D) COMANDO CONTROLE

Resposta: B) APARÊNCIA

8 - Como adicionar som no script no Scratch?

- A) usando o comando TOQUE O TAMBOR
- B) arrastando o bloco MOVIMENTO
- C) clicando no botão vermelho
- D) selecionando a categoria COMANDO CONTROLE

Resposta: A) usando o comando TOQUE O TAMBOR

9 - Qual comando permite programar ações para continuarem acontecendo e se repetindo por tempo indeterminado?

- A) MOVIMENTO
- B) APARÊNCIA
- C) SEMPRE
- D) COMANDO CANETA

Resposta: C) SEMPRE

10 - O que o comando CANETA permite ao objeto fazer?

- A) desenhar /riscar o palco
- B) adicionar legendas
- C) tocar um tambor
- D) programar ações contínuas

Resposta: A) desenhar /riscar o palco

11 - O que é possível fazer com o comando VARIÁVEIS?

- A) desenhar /riscar o palco
- B) criar e nomear variáveis
- C) adicionar legendas
- D) programar ações contínuas

Resposta: B) criar e nomear variáveis

12 - Qual comando muda o comportamento sob a ação, retornando um determinado evento?

- A) COMANDO CONTROLE
- B) COMANDO SENSORES
- C) COMANDO OPERADORES
- D) MOVIMENTO

Resposta: B) COMANDO SENSORES

13 - Para que são usados os COMANDO OPERADORES no Scratch?

- A) para adicionar legendas
- B) para desenhar/riscar o palco
- C) para criar e nomear variáveis
- D) para executar operações aritméticas

Resposta: D) para executar operações aritméticas

14 - Qual é a função do comando SEMPRE?

- A) parar a programação
- B) executar operações aritméticas
- C) tocar um tambor
- D) continuar ações por tempo indeterminado

Resposta: D) continuar ações por tempo indeterminado

15 - Como se pode arrastar um conjunto de blocos no Scratch?

- A) clicando no botão vermelho
- B) clicando sobre o primeiro bloco e arrastando tudo
- C) selecionando a categoria correta
- D) clicando duas vezes no bloco

Resposta: B) clicando sobre o primeiro bloco e arrastando tudo

16 - O que melhor define o Pensamento Computacional?

- a) A habilidade de programar em diferentes linguagens de computador.

b) A capacidade de resolver problemas do dia a dia de forma lógica e estratégica, utilizando conceitos da Ciência da Computação.

c) O conhecimento aprofundado sobre o funcionamento interno de computadores e softwares.

d) A aptidão para criar jogos eletrônicos e aplicativos inovadores.

Resposta: b) A capacidade de resolver problemas do dia a dia de forma lógica e estratégica, utilizando conceitos da Ciência da Computação.

17 - Quais as principais habilidades que o Pensamento Computacional proporciona?

a) aprimorar a memória e a velocidade de processamento de informações.

b) aumentar o tempo de concentração e a produtividade em diversas tarefas.

c) desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas.

d) dominar as técnicas de digitação e navegação na internet.

Resposta: c) desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas.

18 - O Pensamento Computacional se limita apenas à área da Ciência da Computação?

a) não, pois suas ferramentas podem ser aplicadas em diversas áreas do conhecimento, como medicina, engenharia e design.

b) sim, pois seus princípios são específicos para o desenvolvimento de softwares e hardwares.

c) sim, mas com o tempo, sua aplicação poderá ser expandida para outras áreas.

d) não, pois se concentra apenas na resolução de problemas matemáticos complexos.

Resposta: a) não, pois suas ferramentas podem ser aplicadas em diversas áreas do conhecimento, como medicina, engenharia e design.

19 - Qual a importância do Pensamento Computacional na sociedade atual?

a) preparar as pessoas para os desafios do mercado de trabalho, que exigem cada vez mais habilidades digitais.

b) tornar os indivíduos mais aptos a lidar com a grande quantidade de informações disponíveis no mundo digital.

c) desenvolver soluções inovadoras para problemas sociais e ambientais, utilizando ferramentas computacionais.

d) Todas as alternativas acima.

Resposta: d) Todas as alternativas acima.

20 - O Pensamento Computacional é essencial apenas para profissionais da área de tecnologia?

a) sim, pois seus conceitos são muito complexos para serem compreendidos por pessoas de outras áreas.

b) não, pois qualquer pessoa pode se beneficiar de suas ferramentas para resolver problemas de forma mais eficiente.

c) sim, mas apenas para aqueles que desejam trabalhar com programação e desenvolvimento de software.

d) não, pois sua aplicação se restringe ao uso de computadores e smartphones.

Resposta: b) não, pois qualquer pessoa pode se beneficiar de suas ferramentas para resolver problemas de forma mais eficiente.