



Fundação CECIERJ - Vice Presidência de Educação Superior a Distância  
Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação  
Disciplina: Inglês Instrumental  
GABARITO AP1 - 1º semestre de 2011

**TEXT: Girls' Interest in Computing Science Piqued by Making Video Games**

**RESPOSTAS**

**1. (1.0 pt)**

Para alunas do Ensino Médio, o ‘barato’ é criar/fazer video games e não somente jogar.

**2. (2.0 pts – 0.5 para cada item)**

a. tipo de estudantes envolvidos: um grupo de alunos da Série 10 (*local* quer dizer “daquele lugar onde se estava fazendo a pesquisa”)

b. programa (ferramenta) usado. Um programa denominado *ScriptEase*

c. o que o programa permitia fazer. Permitia aos alunos pesquisados desenvolver e criar seus próprios jogos.

d. detalhe fundamental (key factor) do experimento. Ter participantes do sexo masculino que tinham mais experiência do que as garotas em jogar.

**3. (1.5 pt)**

Os resultados da pesquisa mostraram que as garotas preferem jogar *video games* ao invés criar video games.

**4. (1.0 pt)**

De acordo com Carbonaro, os professores de Ciência da Computação precisam redesenhar/recriar os tipos de projetos e o conteúdo que eles usam em sala de aula a fim de torná-los mais fáceis de serem usados por estudantes do sexo feminino.

**OU:** Se quiserem ter mais garotas nos cursos de Ciência da Computação, é preciso mudar radicalmente o currículo. É preciso promover atividades que sejam menos orientadas para gênero (masculino/feminino), a fim de que as garotas se sintam mais atraídas pela disciplina.

**5. (1.5 pt – 0.5 pt p/ cada sintagma)**

*Algumas possibilidades:*

*Game construction* (sem artigo): **girls’ interest; Computing Science; high-school girls; video games; Computing Science Professor; fellow U of A researchers; male participants; practical skills; female students; game development; computing science teachers; story writing**

*The class control group* (com artigo definido): **the fun; the program; the findings; the boys; the class control group; the experiment; the amount of fun; the two groups; the types of projects; the abstraction skills; the discipline**

*A key factor* (com artigo indefinido): **a joint research; a huge push; a way; a group of local grade 10 students; a programme; a tool; an inherent creative component; a student; an attractor**

**6. (0.5 pt) O núcleo é *component***

**7. (1.5 pt – 0.5 para cada item)**

*them* (parágrafo 3) - se refere a ***girls***

*they* (parágrafo 3) – se refere a ***findings***

*they* (parágrafo 4) – se refere a ***researchers***

**8.**

**a. (0.5 pt)**

A resposta é pessoal e subjetiva, mas deve considerar a questão discutida no texto..

**b. (0.5 pt)**

O uso da denominação ScriptEase provavelmente teve a expressão *strip-tease* (ato de tirar a roupa/ficar nú) como um referencial. Talvez tenha sido usada para atrair a atenção ou para dar um ar menos sério ao programa. (Outras respostas coerentes podem ser aceitas.)