

Perguntas prontas (copie/cole no Kahoot!)

Formato: Múltipla escolha (uma correta).

Idioma: Português (Brasil).

Pontuação: ativada em todas.


Timer: indicado em cada pergunta.

Feedback: texto curto exibido após o acerto/erro (cole em "Answer feedback" ou no campo "Description" se usar Kahoot! Creator avançado).

Q1 — O que descreve melhor Pensamento Computacional (PC)?

Timer: 30s · **Points:** On

Alternativas:

1. Um conjunto de habilidades para **resolver problemas, projetar sistemas e compreender processos** usando conceitos fundamentais da Computação.  **Correta**
2. Sinônimo de programar em qualquer linguagem.
3. Técnica para automatizar tarefas sem modelagem.
4. Domínio de sintaxe para escrever código mais rápido.

Feedback:


Definição clássica de PC: abordagem para resolver problemas, projetar sistemas e compreender processos com base em conceitos da Computação.

Referência: Wing (2006). [\[cs.cmu.edu\]](https://www.cs.cmu.edu/~wings)

Q2 — No framework de Brennan & Resnick, qual combinação está correta?

Timer: 25s · **Points:** On

Alternativas:

1. **Conceitos:** sequências, laços, condicionais · **Práticas:** iterar, depurar · **Perspectivas:** expressar, conectar, perceber-se como criador.  **Correta**
2. **Conceitos:** estética, narrativa · **Práticas:** vender jogo · **Perspectivas:** monetizar.
3. **Conceitos:** personagens, arte · **Práticas:** publicar · **Perspectivas:** competir.
4. **Conceitos:** shaders, engine · **Práticas:** otimizar · **Perspectivas:** terceirizar.

Feedback:

As três dimensões do framework são **conceitos, práticas e perspectivas**; amplamente usadas em estudos de criação de mídia interativa e transferíveis para atividades de jogos.

Referência: Brennan & Resnick (2012). [\[scratched....arvard.edu\]](https://scratch.mit.edu/projects/146464)

Q3 — Na perspectiva do designer no MDA, qual é o encadeamento correto?

Timer: 30s · Points: On

Alternativas:

1. Estéticas → Dinâmicas → Mecânicas.
2. Dinâmicas → Mecânicas → Estéticas.
3. **Mecânicas** (controle direto do designer) → **Dinâmicas** (comportamentos em runtime) → **Estéticas** (respostas do jogador). ☒ **Correta**
4. O designer controla simultaneamente estéticas e mecânicas.

Feedback:

No MDA, o designer atua principalmente nas **mecânicas**; delas emergem **dinâmicas** e, por fim, as **estéticas** percebidas pelo jogador.

Referência: Hunicke, LeBlanc & Zubek (2004). [\[cs.northwestern.edu\]](http://cs.northwestern.edu)

Q4 — Sobre FSM (Máquinas de Estados Finitos) em jogos, qual afirmação é verdadeira?

Timer: 25s · Points: On

Alternativas:

1. Uma FSM tem um conjunto **finito** de estados, **apenas um ativo por vez**, e transições condicionadas por eventos/regras. ☒ **Correta**
2. Uma FSM permite infinitos estados ativos simultaneamente, sem transições.
3. FSM é apenas visual; não pode ser implementada em código.
4. FSM não é útil para IA ou UI.

Feedback:

FSM organiza comportamento em estados mutuamente exclusivos com **transições** claras — muito útil para IA, UI e controle de personagem.

Referência: *Game Programming Patterns* — capítulo **State**.
[\[gameprogrammingpatterns.com\]](http://gameprogrammingpatterns.com)

Q5 — Qual vantagem do Portugol Studio é mais relevante para prototipagem inicial em cursos de jogos?

Timer: 20s · Points: On

Alternativas:

1. Ambiente em português com **exemplos, depurador interativo e bibliotecas para jogos** (loops, eventos, desenho). ☒ **Correta**
2. É restrito a aplicações web e não suporta jogos.
3. Foco exclusivo em sintaxe avançada e sem materiais didáticos.
4. Não permite depuração passo a passo.

Feedback:

O site/documentação do Portugol Studio destacam recursos didáticos, depuração e suporte a bibliotecas para criação de jogos — ideal para iniciantes.

Referência: Site oficial UNIVALI-LITE. [[Portugol Studio](#)]



Passo a passo para publicar no Kahoot!

1. Acesse **kahoot.com** → **Log in** → **Create** → **Quiz**.
2. Copie cada pergunta acima, **selecione a alternativa correta** e ajuste **Timer** e **Points**.
3. Em **Game options** antes de iniciar: ative *Shuffle answers*, *Friendly nickname* e, se quiser, *Two-step join*.
4. **Start** em modo **Classic** (ou **Teams**) → compartilhe o **PIN** na sala/Teams.
5. Ao final, baixe o **relatório** para analisar acertos por questão (ótimo para mapear conceitos que precisam de reforço).

