



Ciências da Computação | Educação Pré-Escolar

Título:

Halloween | Educação Pré-Escolar

Autor:

Rodolfo Duarte Pinto - Ciências da Computação | Facilitador Code.org
Gabinete de Modernização das Tecnologias Educativas
Divisão de Tecnologias, Segurança e Infraestruturas
Direção de Serviços de Tecnologias e Ambientes Inovadores de Aprendizagem
Direção Regional de Educação

Contactos:

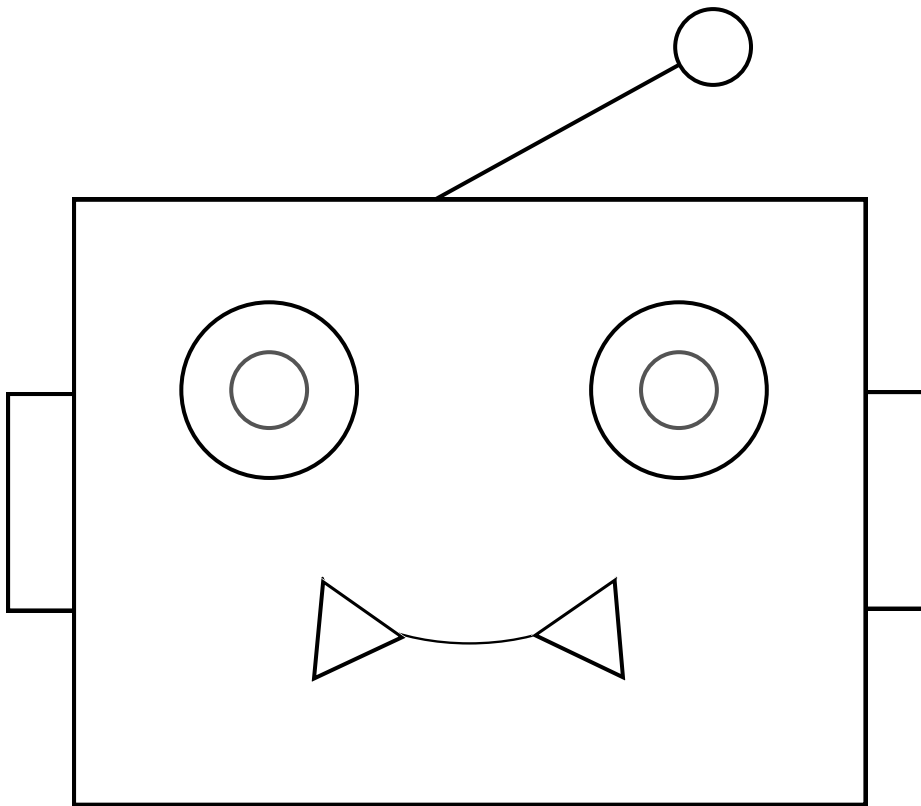
Avenida Calouste Gulbenkian
N.º 3, 4.º Andar
9004 - 503 Funchal
Telefone: 291 145 860
Email: rodolfodu7@edu.madeira.gov.pt

Funchal, outubro de 2025

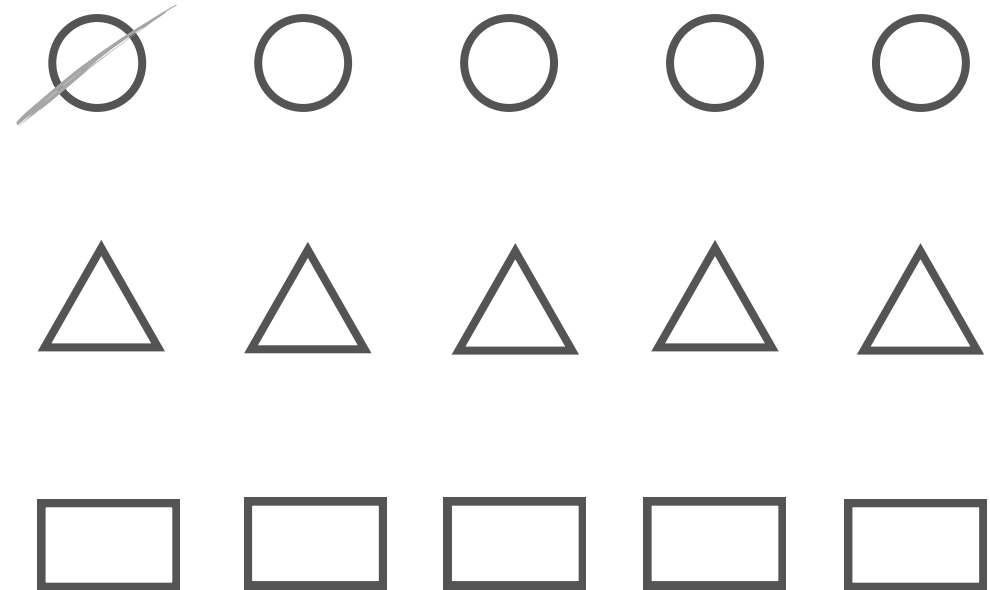
Nota:

Estas atividades offline, no âmbito do tema do Halloween, têm como propósito proporcionar uma experiência de aprendizagem integrada e significativa para as crianças da Educação Pré-Escolar. Através destas propostas, pretende-se trabalhar conceitos como algoritmo, decomposição e pixel art.

Independentemente de existir uma componente formal das Ciências da Computação no contexto educativo, estas atividades permitem uma abordagem transversal e interdisciplinar, onde as crianças exploram os conceitos de forma prática e intuitiva. O foco está no desenvolvimento do pensamento computacional, promovendo o gosto pela descoberta e pela experimentação.



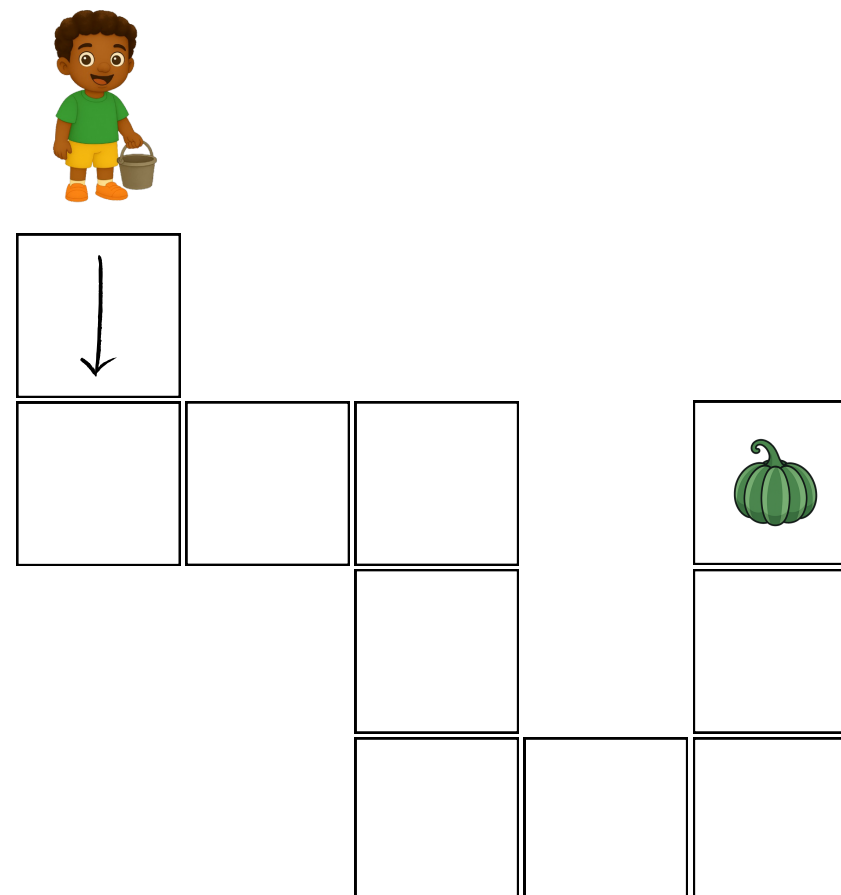
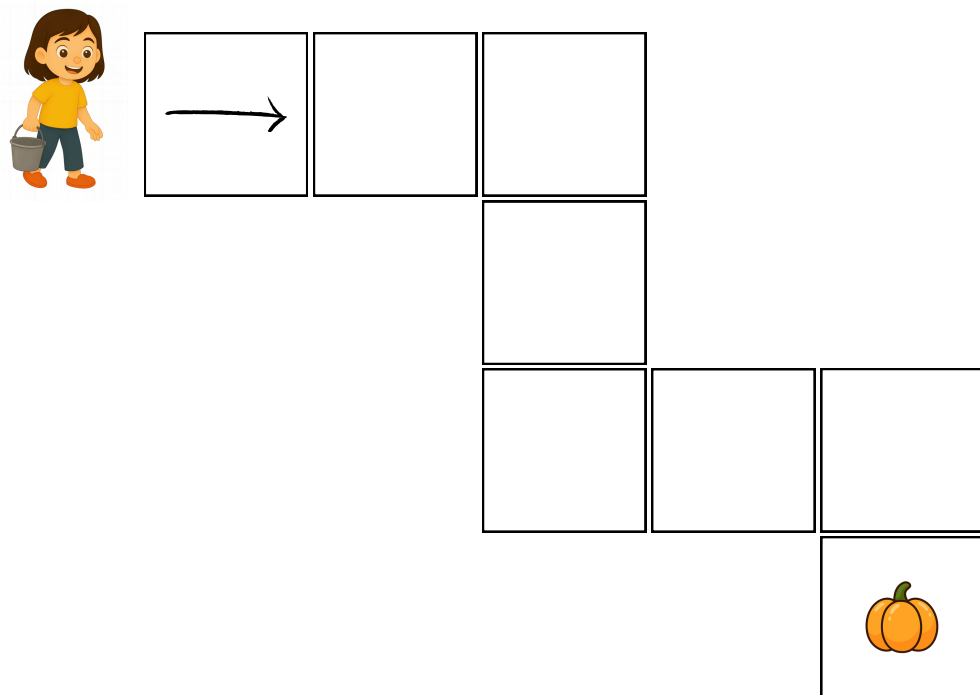
Quantas figuras existem no robô?



1	0	0	0	0	0	0	0	1
1	1	0	0	0	0	0	1	1
3	1	1	0	0	0	1	1	3
3	3	1	1	1	1	1	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	2	2	1
1	2	1	2	1	2	1	2	1
1	2	1	2	1	2	1	2	1
1	1	2	2	1	2	2	1	1
1	1	1	1	3	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	0

Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

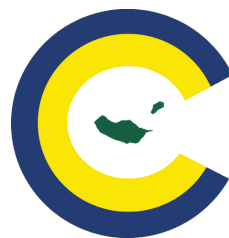
- 0 - branco
- 1 - preto
- 2 - laranja
- 3 - vermelho



Ajuda a Matilde e o Duarte a apanharem as abóboras.



Este documento é de utilização gratuita ao abrigo de uma licença
Internacional Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual
4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)

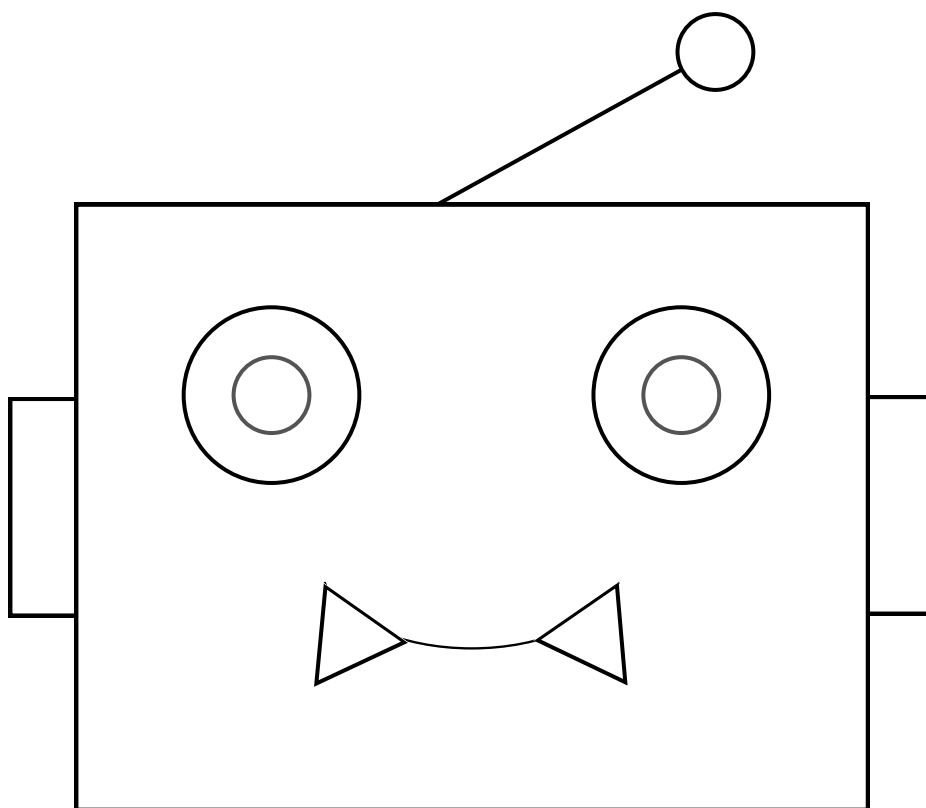


Ciências da Computação
Região Autónoma da Madeira

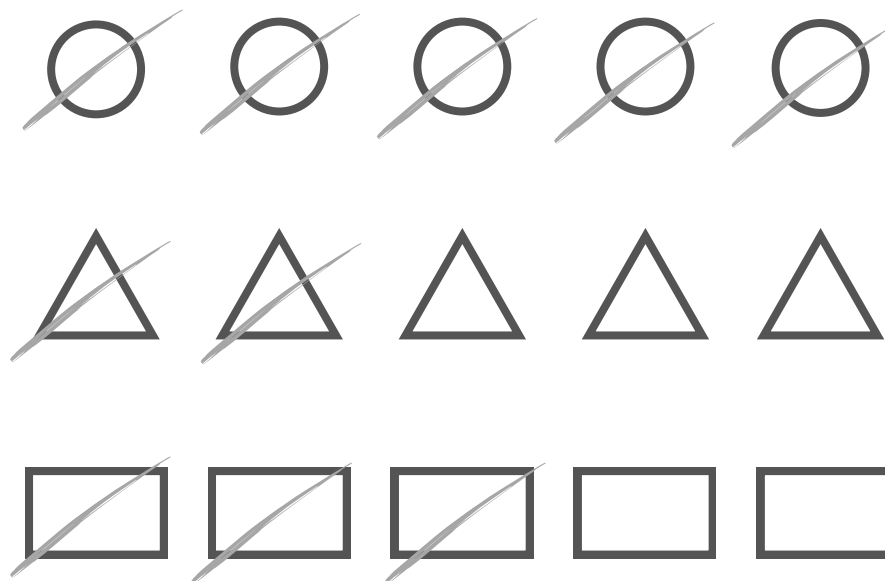
O habitat natural dos criadores

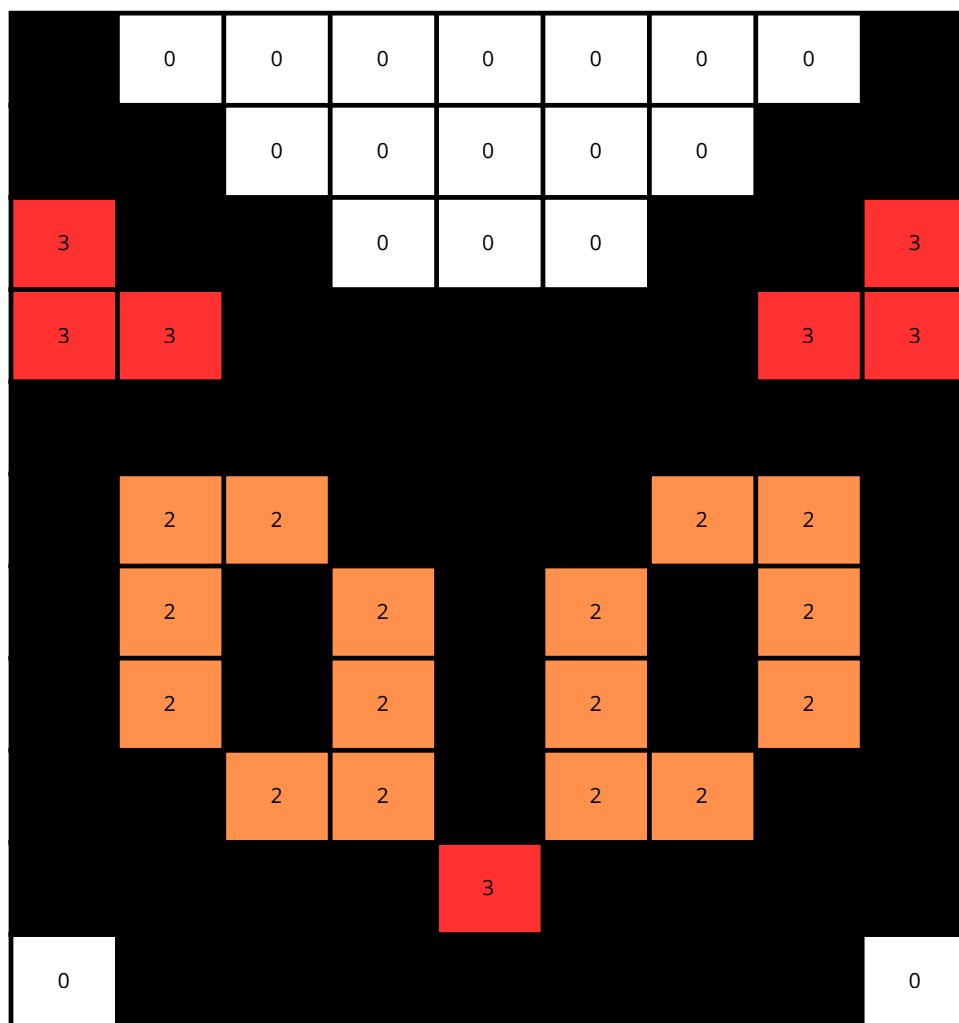
Se encontrar algum erro neste documento, agradecemos o seu feedback.

Soluções



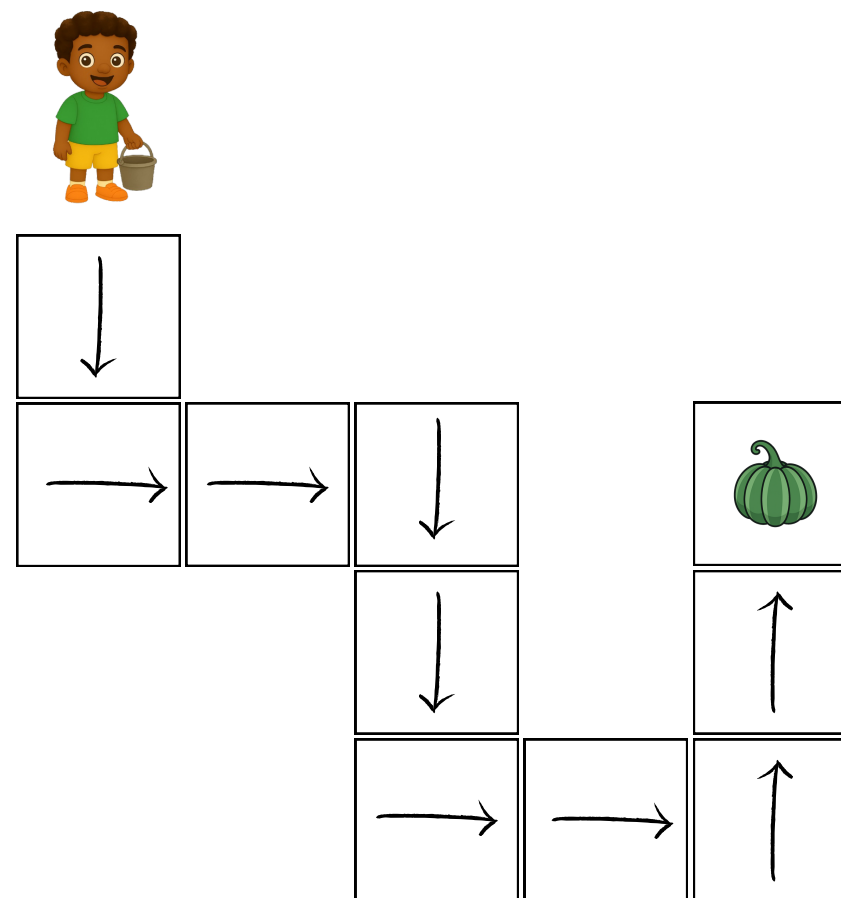
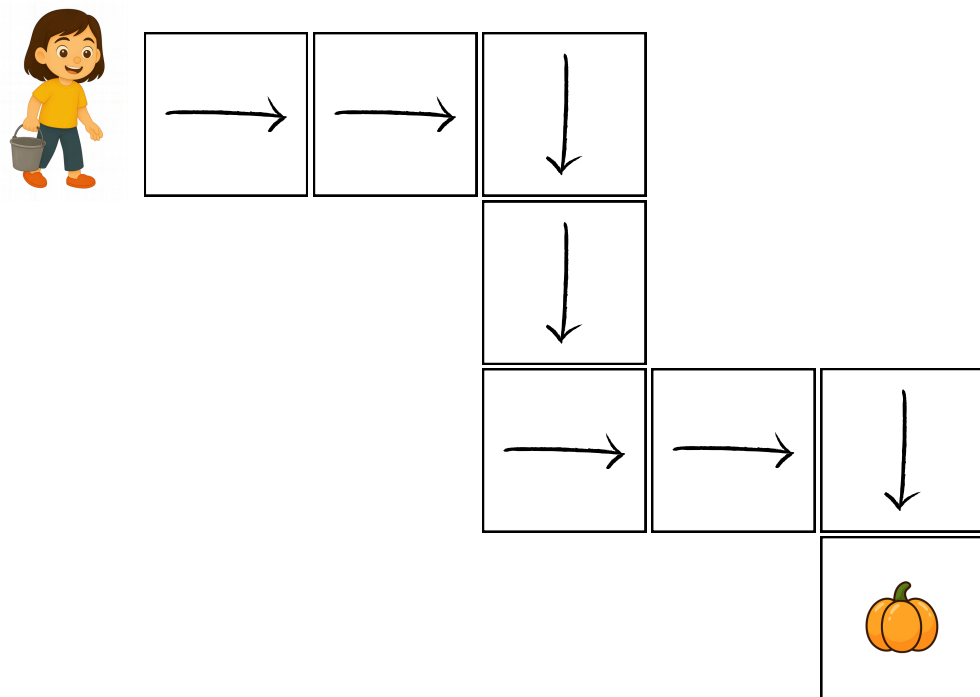
Quantas figuras existem no robô?





Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

- 0 - branco
- 1 - preto
- 2 - laranja
- 3 - vermelho



Ajuda a Matilde e o Duarte a apanharem as abóboras.