

# João, o Pirata







João era um jovem muito corajoso e sempre sonhara em ser pirata. Certo dia, enquanto admirava os vários barcos, encontrou uma tripulação. Entrou nesse barco e iniciou a sua primeira aventura pelo Oceano Atlântico.





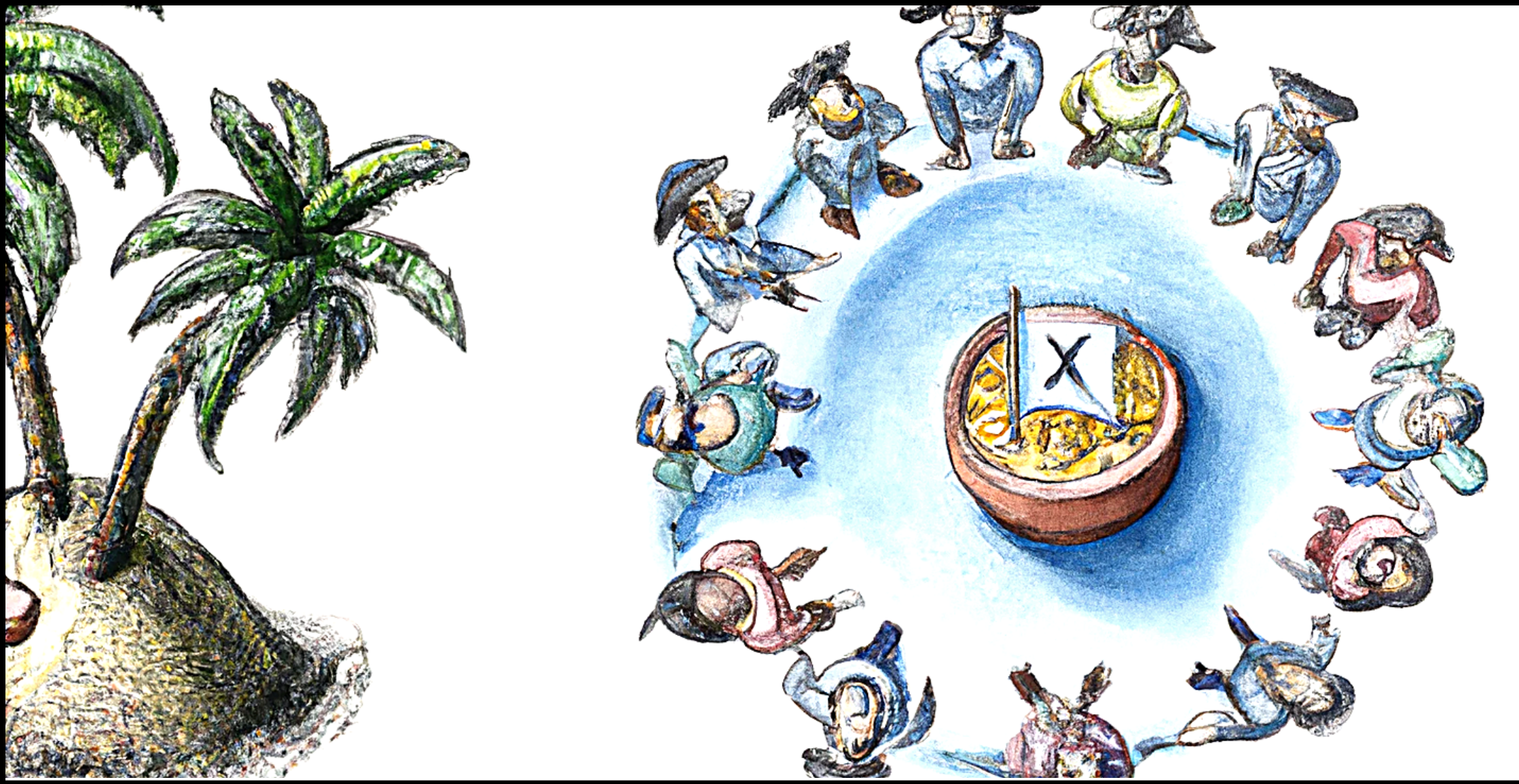
Navegaram durante muito tempo até que um dia João avistou uma ilha no horizonte. Ficou muito entusiasmado e foi logo avisar a tripulação. O capitão ouviu o João com atenção e decidiu levar o barco até à ilha.





Quando chegaram à ilha, encontraram uma enorme floresta. João e a sua tripulação andaram horas e horas a explorar a ilha, até que encontraram um baú no meio da floresta.





Abriram o baú e ficaram espantados com o que viram! O baú tinha moedas valiosas com a forma de várias figuras geométricas, como círculos, quadrados e triângulos. João e a sua tripulação ficaram muito felizes com a descoberta e levaram as moedas.

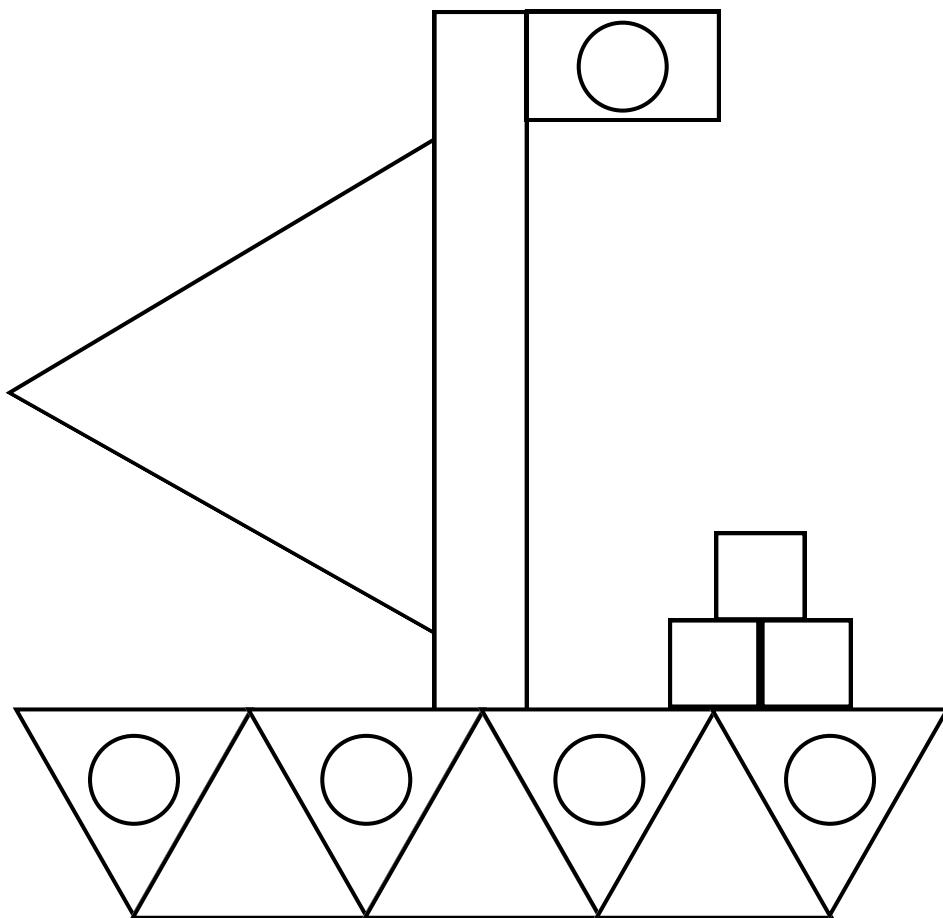




A partir daquele dia, João e a sua tripulação passaram a ser conhecidos como os piratas da Ilha das Moedas Geométricas e continuaram a navegar em busca de novas aventuras. João jamais iria esquecer aquela ilha e da sua primeira grande descoberta como pirata.



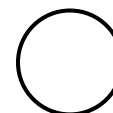
# Decomposição



Quantas figuras existem na imagem do barco?



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

**Atenção:** Podem ser contabilizadas as figuras com riscos ou, de acordo com o grupo, com os respectivos algarismos.



# Pixel Art

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

Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

0 - branco

1 - preto

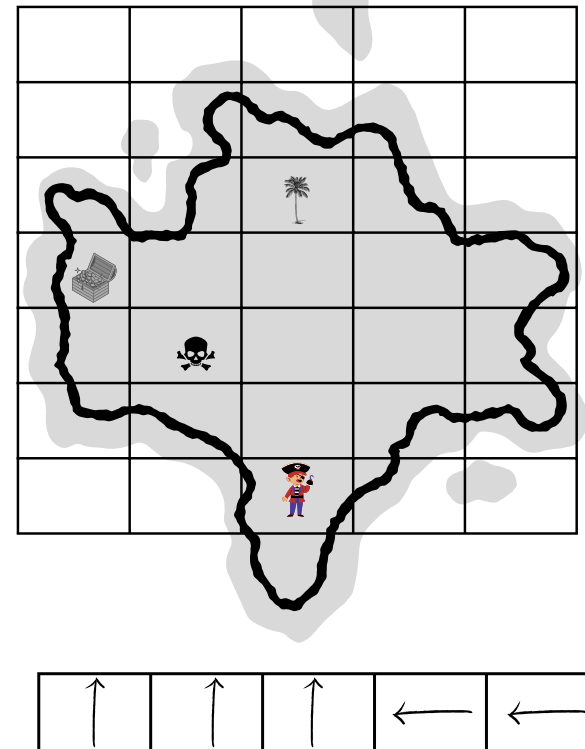
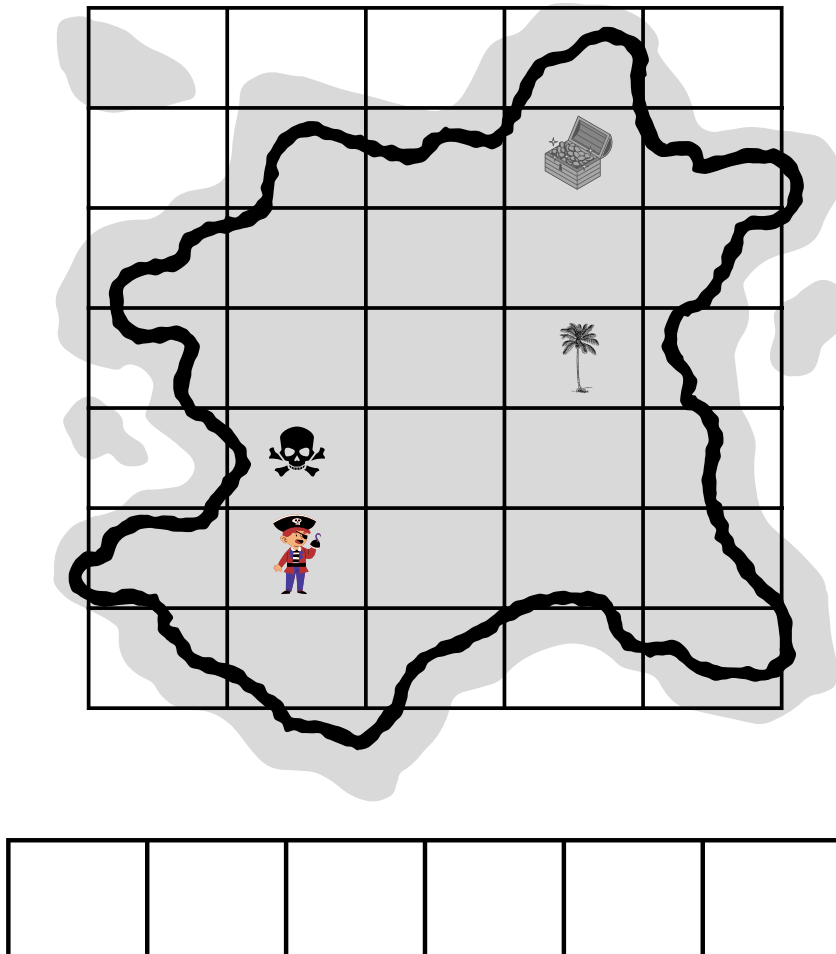
2 - amarelo

3 - laranja



# Algoritmo

É a tua vez de procurares um tesouro. Indica o caminho do pirata até ao tesouro. Observa o exemplo.

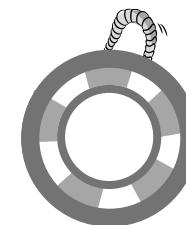
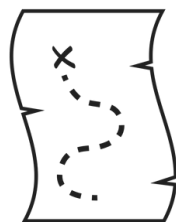
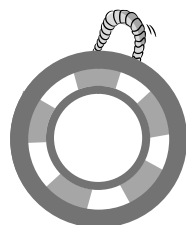
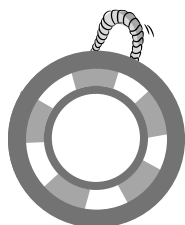
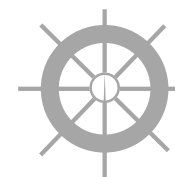
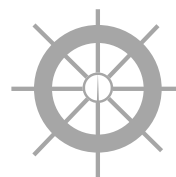
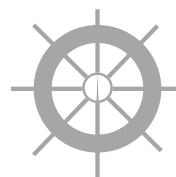
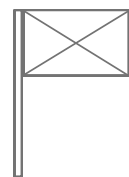
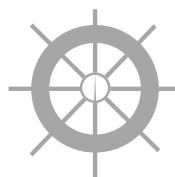
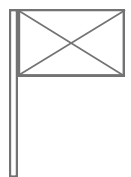


**Atenção.** Não podes passar em cima da palmeira e da caveira.



# Padrões

Completa os padrões.





## Notas:

- Esta proposta será direcionada para as crianças da Educação Pré-Escolar, o grupo dos mais crescidos. Poderá ser também explorada com alunos do 1.º ano.
- A história foi construída pelo software *ChatGPT* (chatbot com inteligência artificial) e as imagens ilustrativas criadas pelo software *Dall-E* (programa de inteligência artificial que cria imagens a partir de descrições textuais).
- Em caso de dúvida na realização das atividades e até na verificação de algum erro, não hesite em contactar-nos.