



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

Imagem
GPT - 5.3

Páscoa

Ciências da Computação | Educação Pré-Escolar

Título:

Páscoa | 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, março de 2026

Nota:

Estas atividades offline, no âmbito do tema da Páscoa, têm como propósito que as crianças da Educação Pré-Escolar explorem, de forma lúdica e prática, como os robôs autónomos, cada vez mais presentes no nosso cotidiano, aprendem a reconhecer objetos e a tomar decisões.

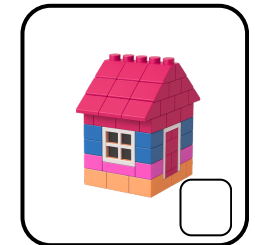
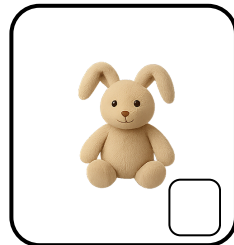
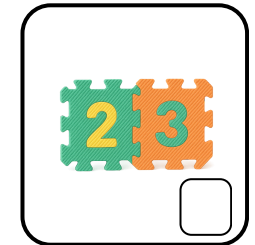
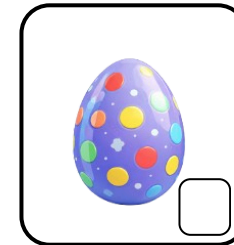
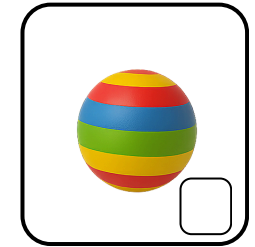
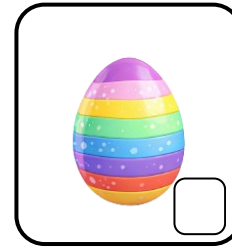
Através de desafios simples, como reconhecer objetos, organizar conjuntos, seguir caminhos e até construir imagens, as crianças descobrem que os robôs não sabem nada sozinhos: precisam que os humanos lhes mostrem exemplos, padrões e instruções claras.

As atividades promovem o pensamento computacional, ajudando as crianças a desenvolverem capacidades de observação, de comparação e de lógica, ao mesmo tempo que compreendem que somos nós que ensinamos os robôs.

Importa também destacar que todas as imagens utilizadas nesta atividade foram criadas com recurso a Inteligência Artificial generativa (GPT-5.3).

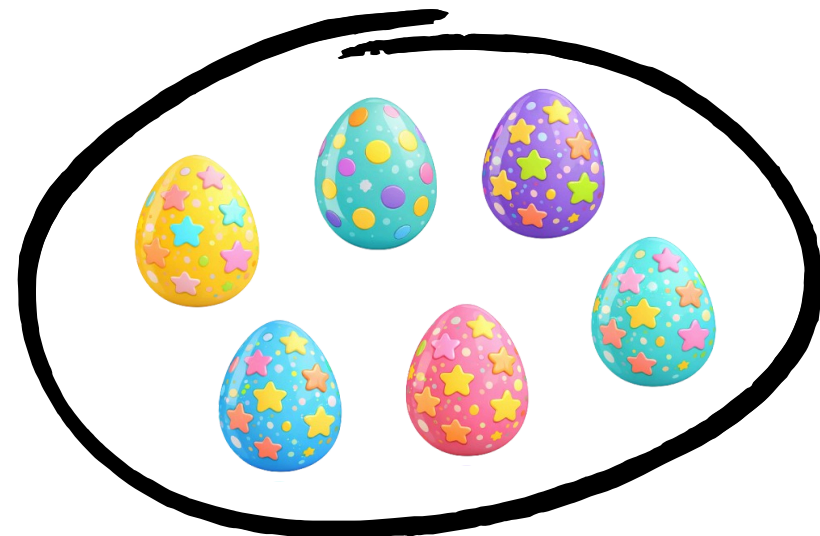
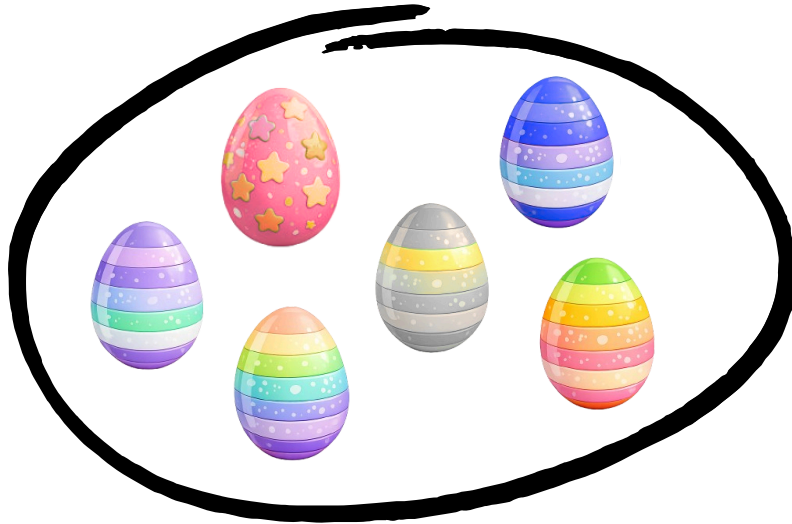
Aprender com exemplos

Ensina o coelho robótico a reconhecer ovos da Páscoa. Coloca um **X** .



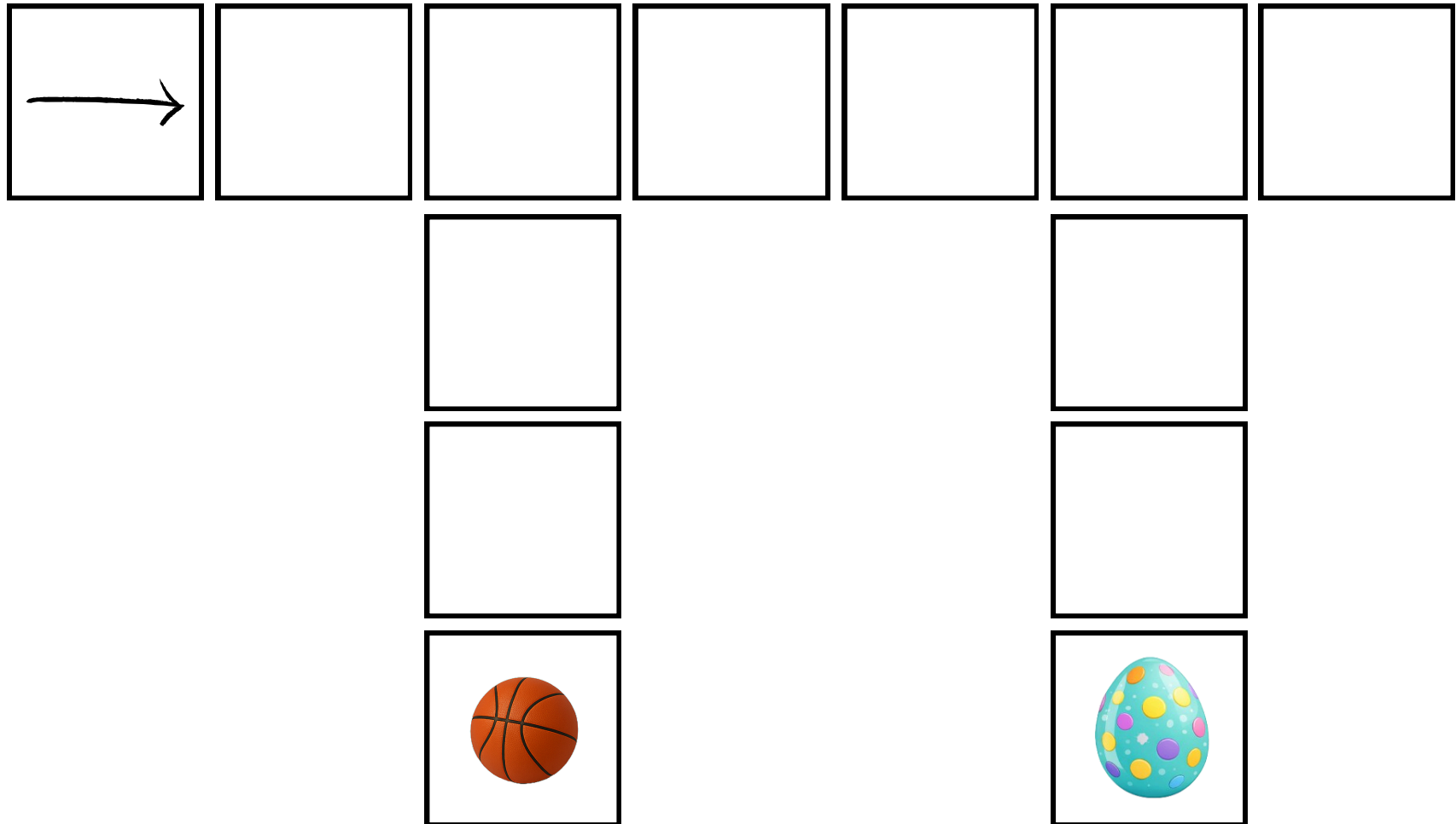
Categorizar ovos

Identifica o ovo intruso em cada conjunto.



Algoritmo

Qual será o caminho para o ovo da Páscoa?



Detalhes

Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código.

2	2	2	3	3	3	2	2
2	2	3	3	0	0	3	2
2	2	3	3	0	1	3	2
2	2	3	3	3	3	3	4
3	2	2	3	3	3	2	2
3	3	3	4	4	3	3	2
3	3	4	4	4	3	3	2
3	3	4	4	3	3	3	5
5	3	3	3	3	3	5	0
5	4	5	5	4	5	0	3
5	4	4	5	4	4	5	0

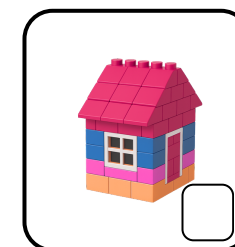
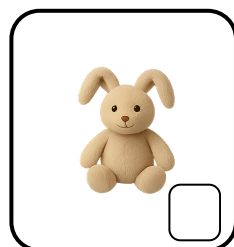
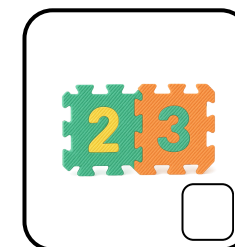
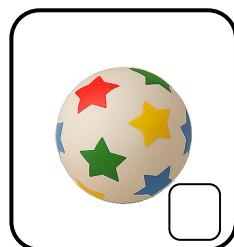
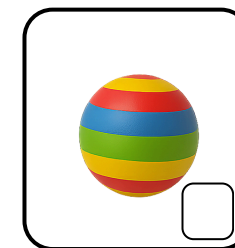
Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

- 0 - branco
- 1 - preto
- 2 - azul
- 3 - amarelo
- 4 - laranja
- 5 - verde

Soluções

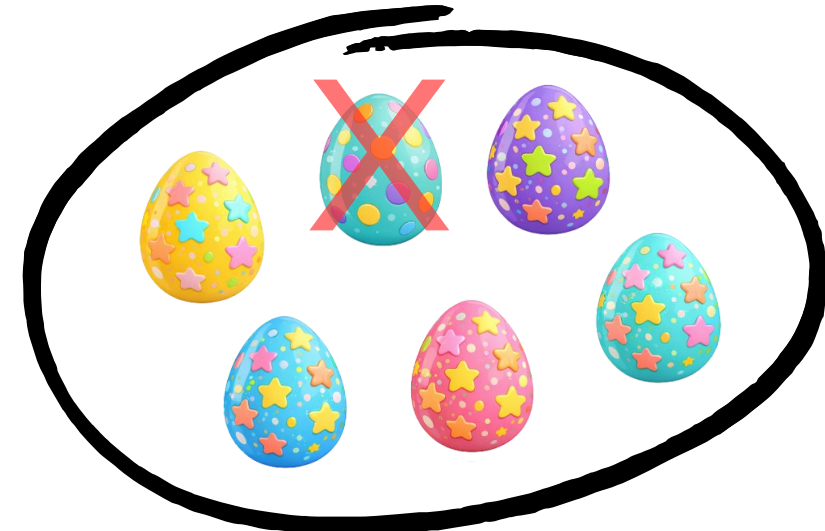
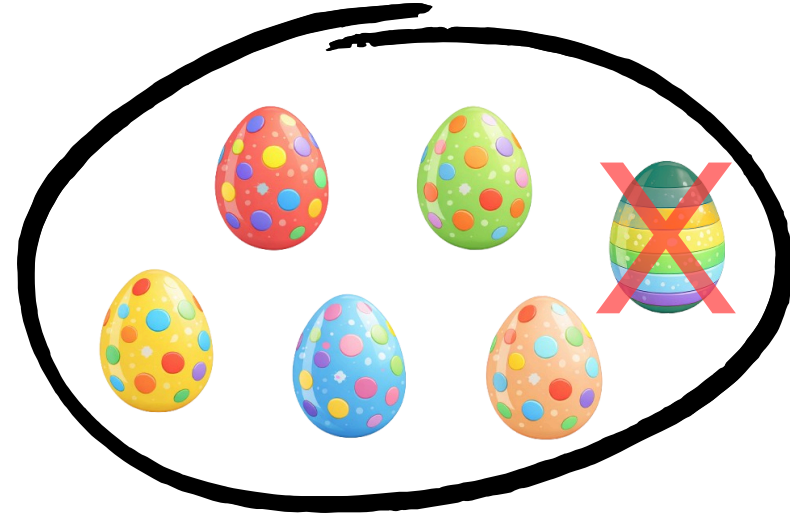
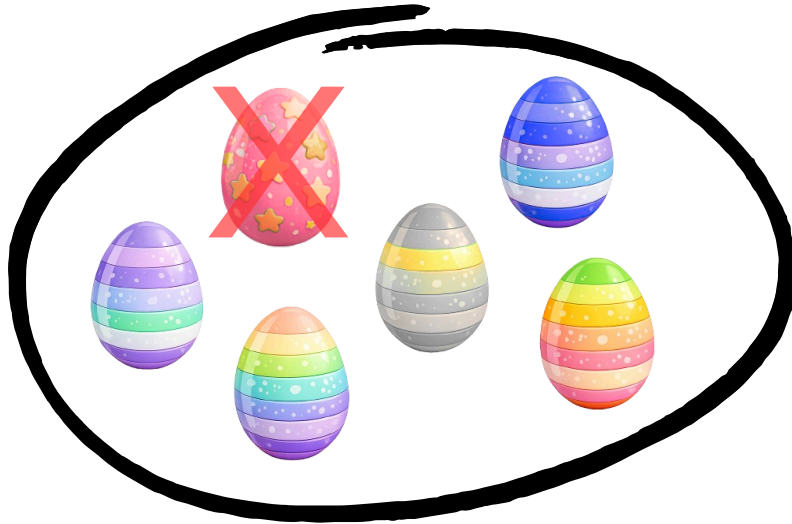
Aprender com exemplos

Ensina o coelho robótico a reconhecer ovos da Páscoa. Coloca um ☒ .



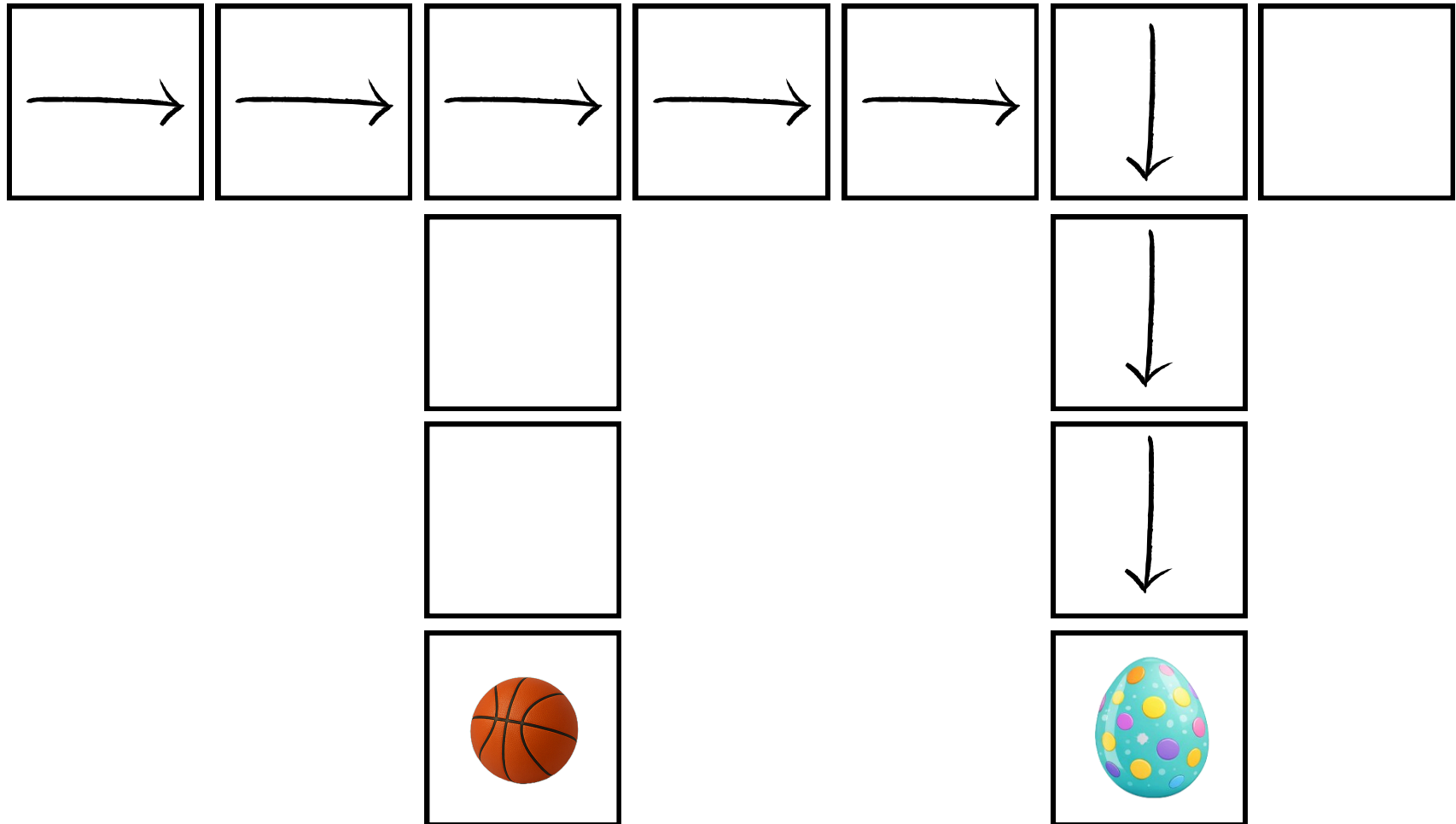
Categorizar ovos

Identifica o ovo intruso em cada conjunto.



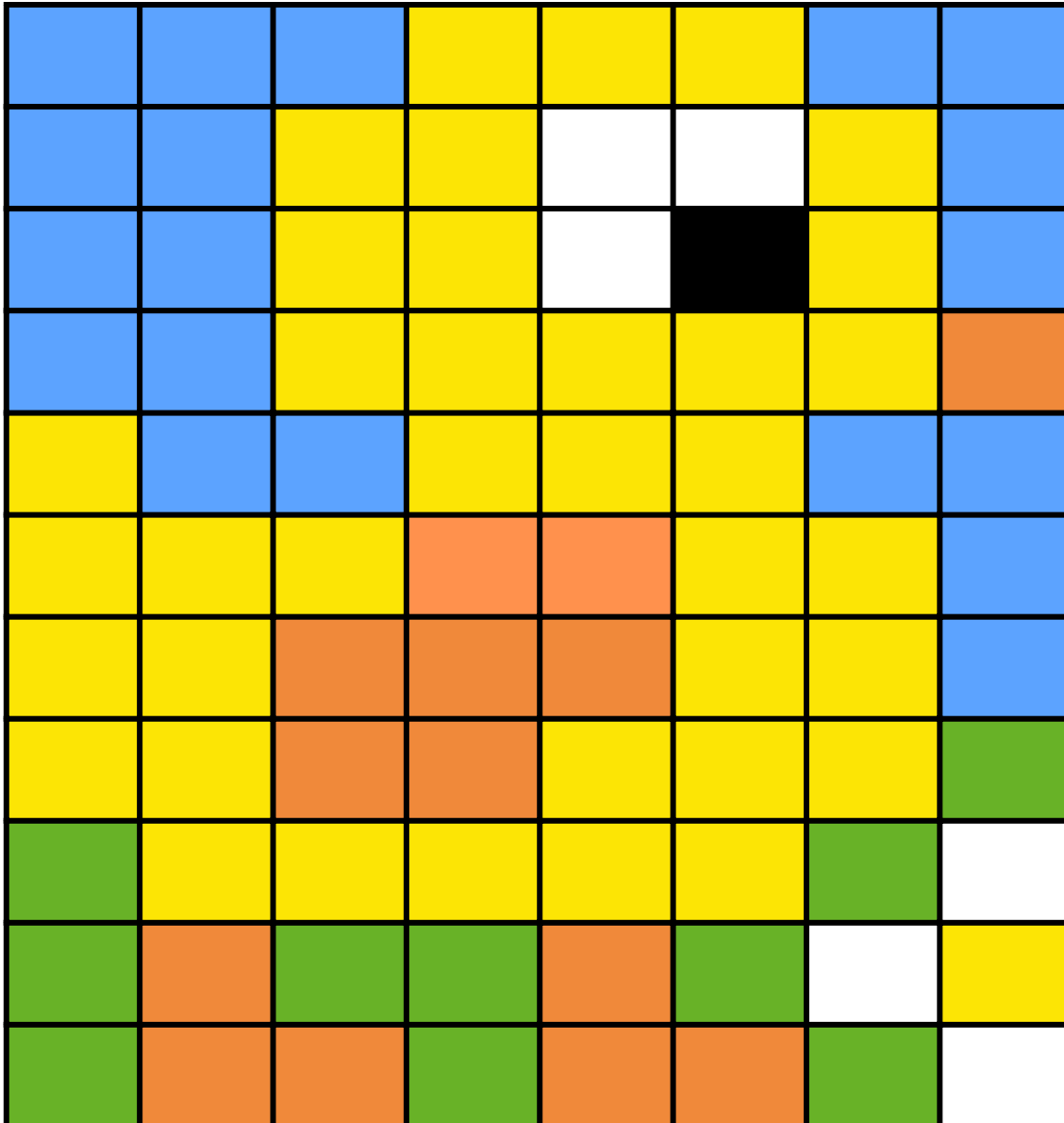
Algoritmo

Qual será o caminho para o ovo da Páscoa?



Detalhes

Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código.



Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

- 0 - branco
- 1 - preto
- 2 - azul
- 3 - amarelo
- 4 - laranja
- 5 - verde



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.