

# Halloween

Ciências da Computação | Primeiro Ciclo (1.º e 2.º Ano)

**Título:**

Halloween | Primeiro Ciclo (1.º e 2.º Ano)

**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:**

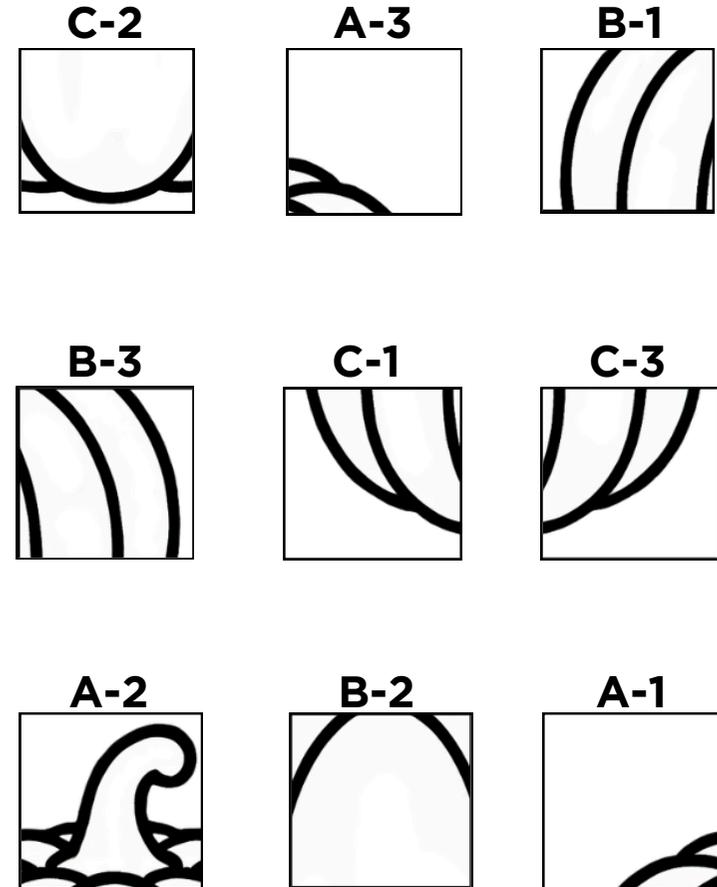
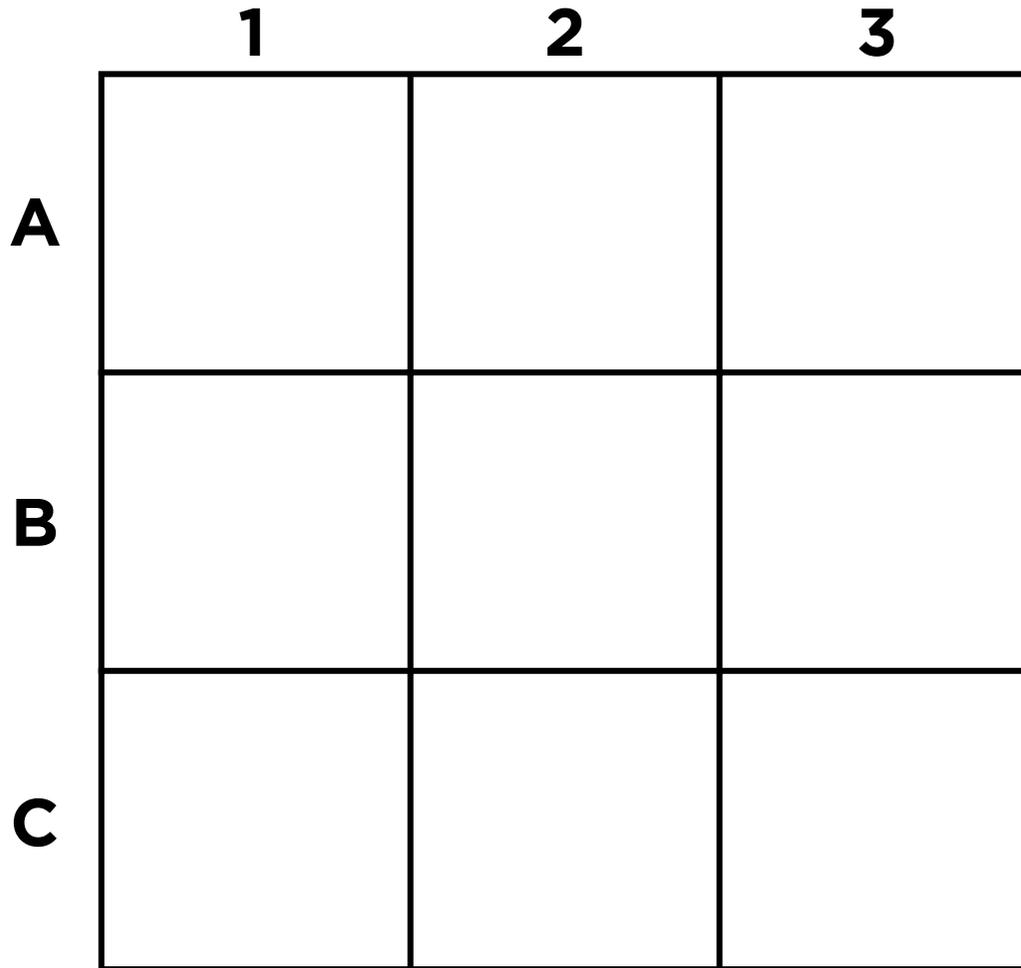
Avenida Calouste Gulbenkian  
N.º 3, 4.º Andar  
9004 - 503 Funchal  
Telefone: 291 145 860  
Email: [rodolfodu7@edu.madeira.gov.pt](mailto:rodolfodu7@edu.madeira.gov.pt)

Funchal, outubro de 2024

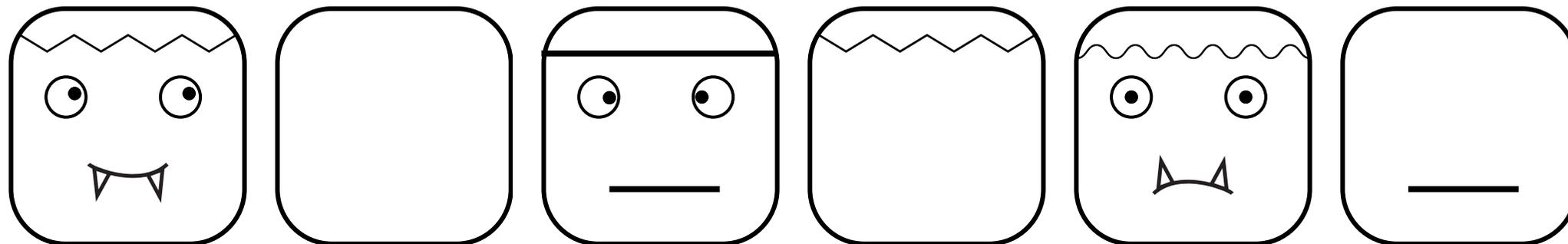
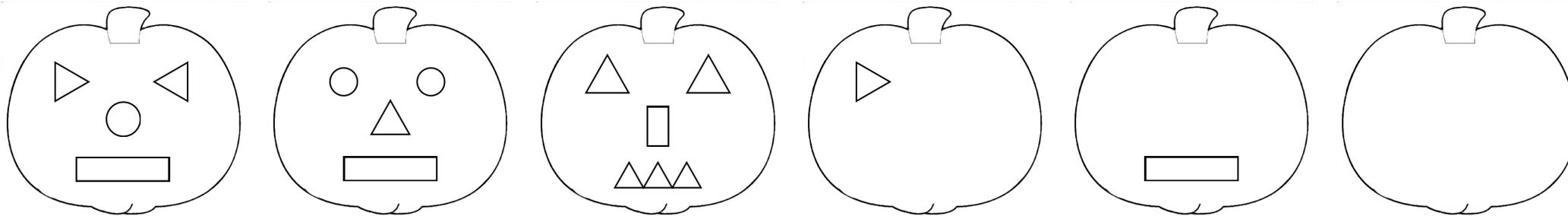
**Nota:**

Estas atividades offline, no âmbito do tema do Halloween, têm como propósito proporcionar uma experiência de aprendizagem integrada e significativa com os alunos dos 1.º e 2.º anos. Através destas propostas, pretende-se trabalhar conceitos como padrões, 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 os alunos exploram os conceitos de forma prática e intuitiva. O foco está no desenvolvimento do pensamento computacional, promovendo o gosto pela descoberta e pela experimentação.



Qual será a imagem mistério? Desenha de acordo com as coordenadas.



Completa as sequências.



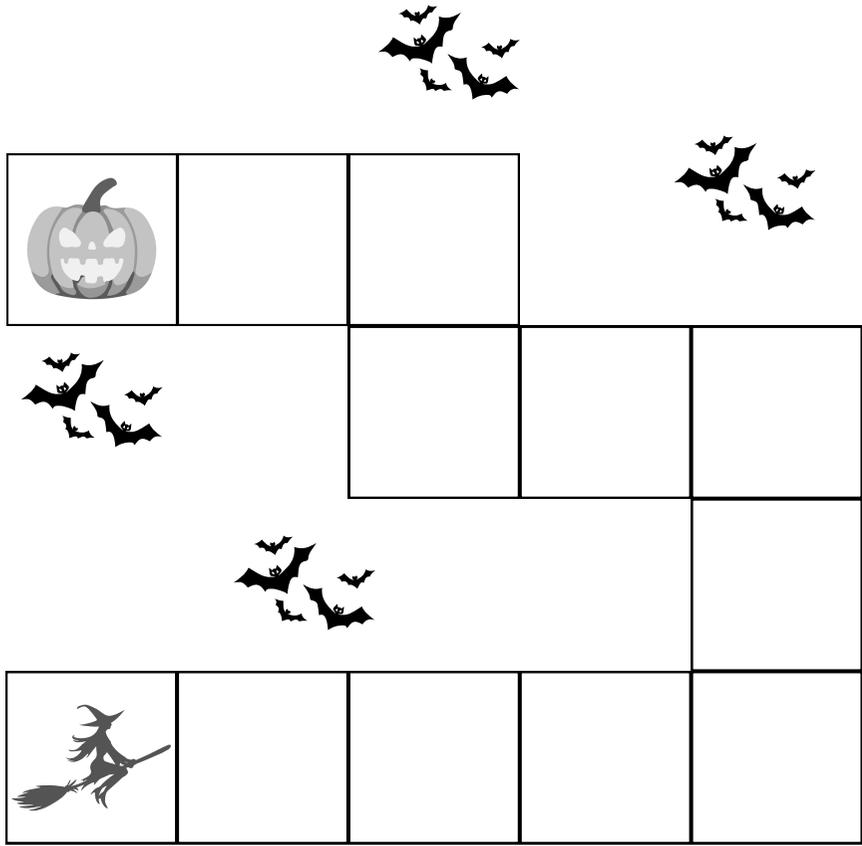
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
0	0	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	0
0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1

Pinta as quadrículas  
de acordo  
com o seguinte código:

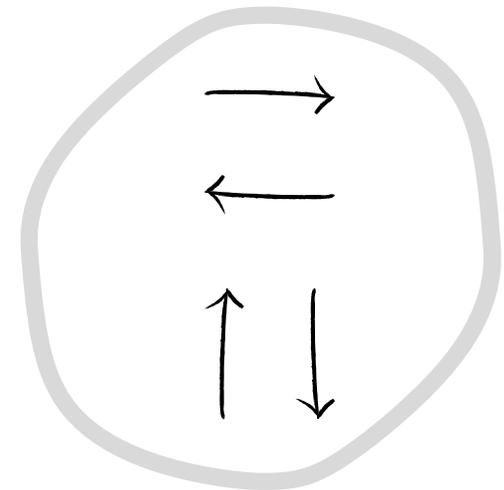
0 - branco

1 - preto

2 - vermelho



Ajuda a bruxa a chegar à abóbora.  
Utiliza estas setas.

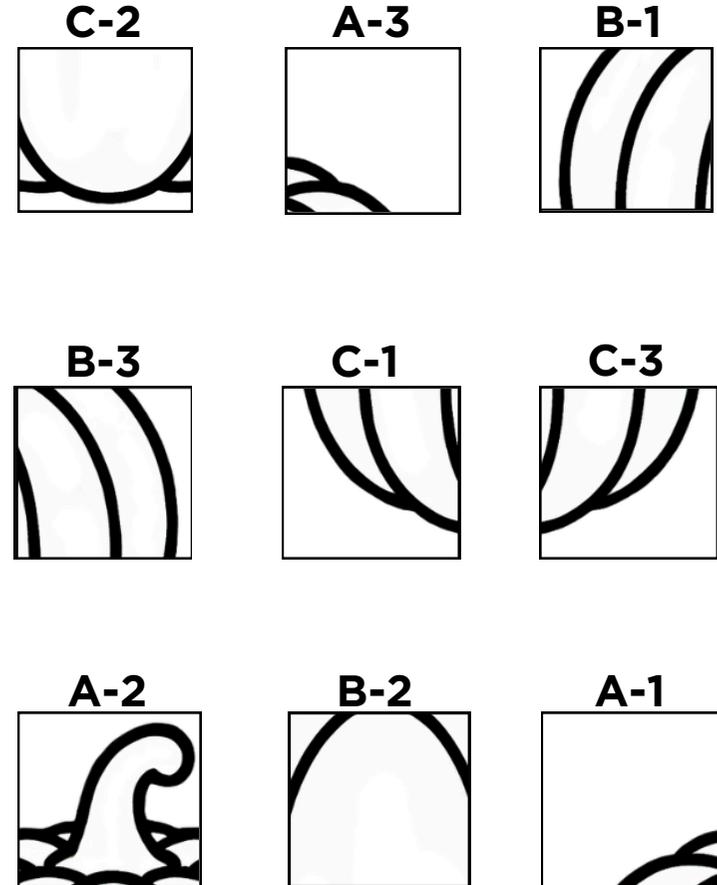
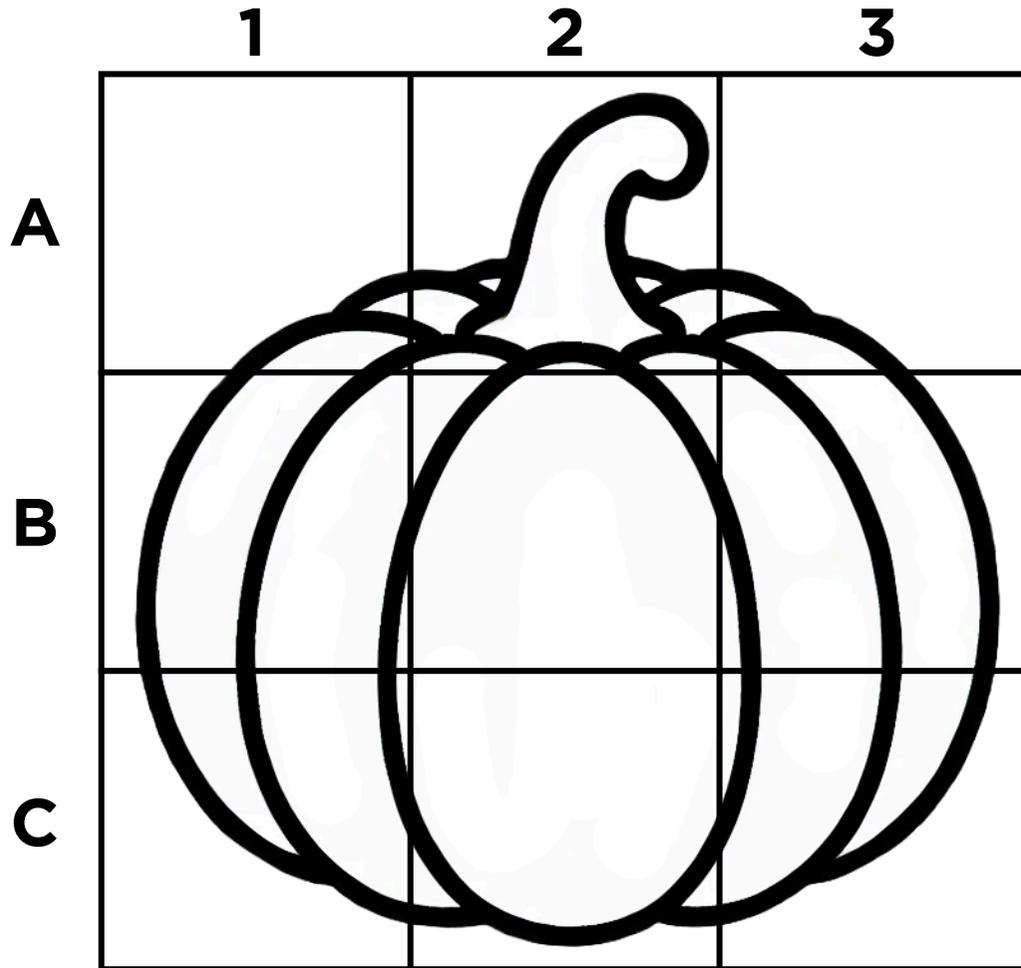




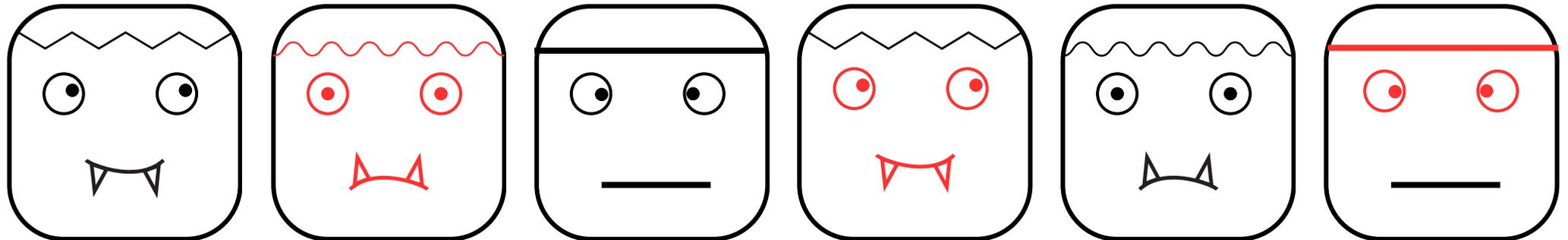
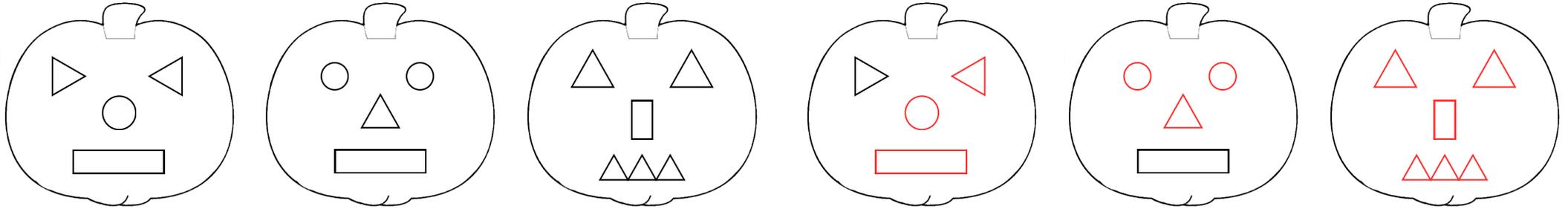
Este documento é de utilização gratuita ao abrigo de uma licença  
Internacional Atribuição-NãoComercial-Compartilhaigual  
4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)

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

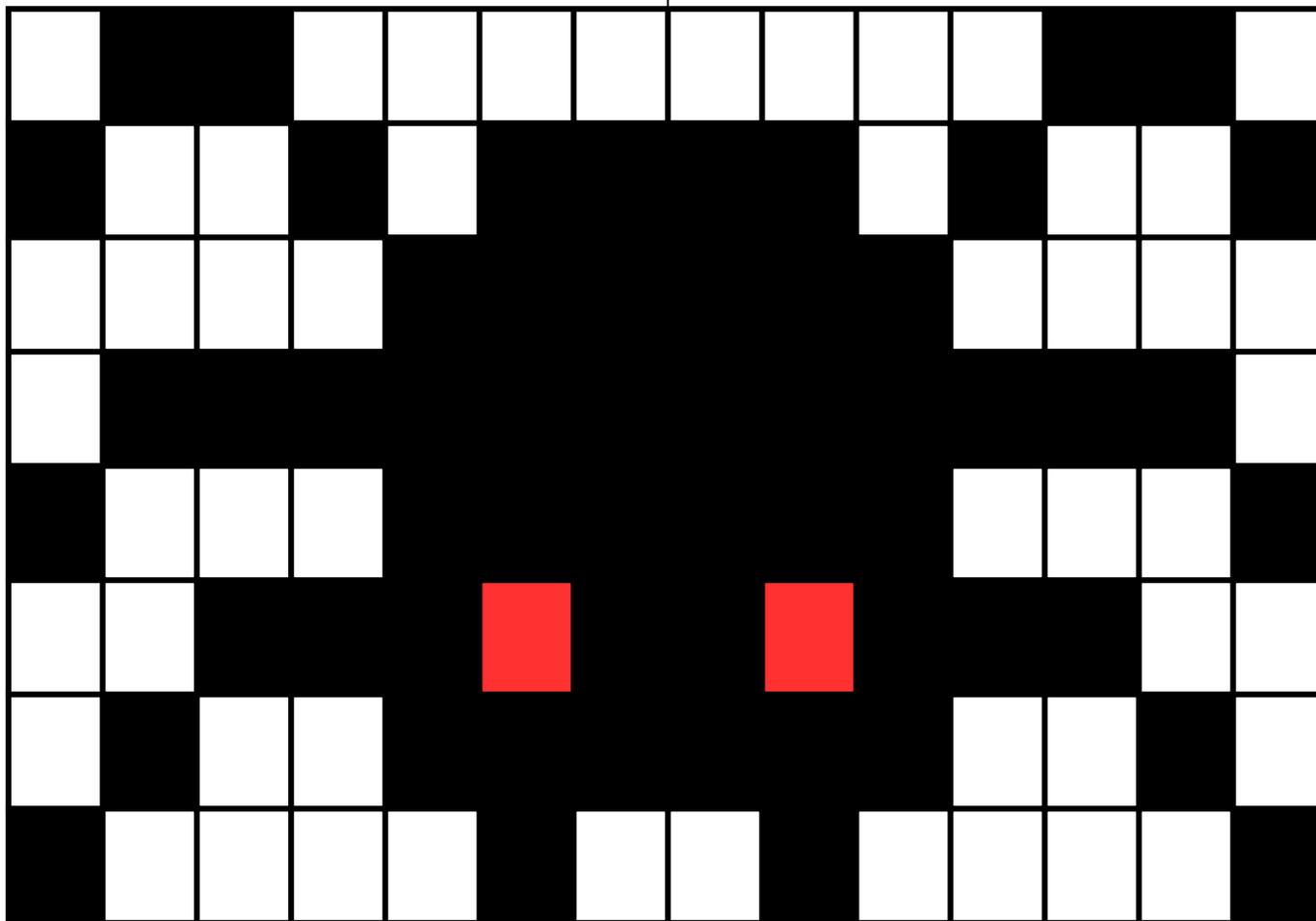
**Soluções**



Qual será a imagem mistério? Desenha de acordo com as coordenadas.

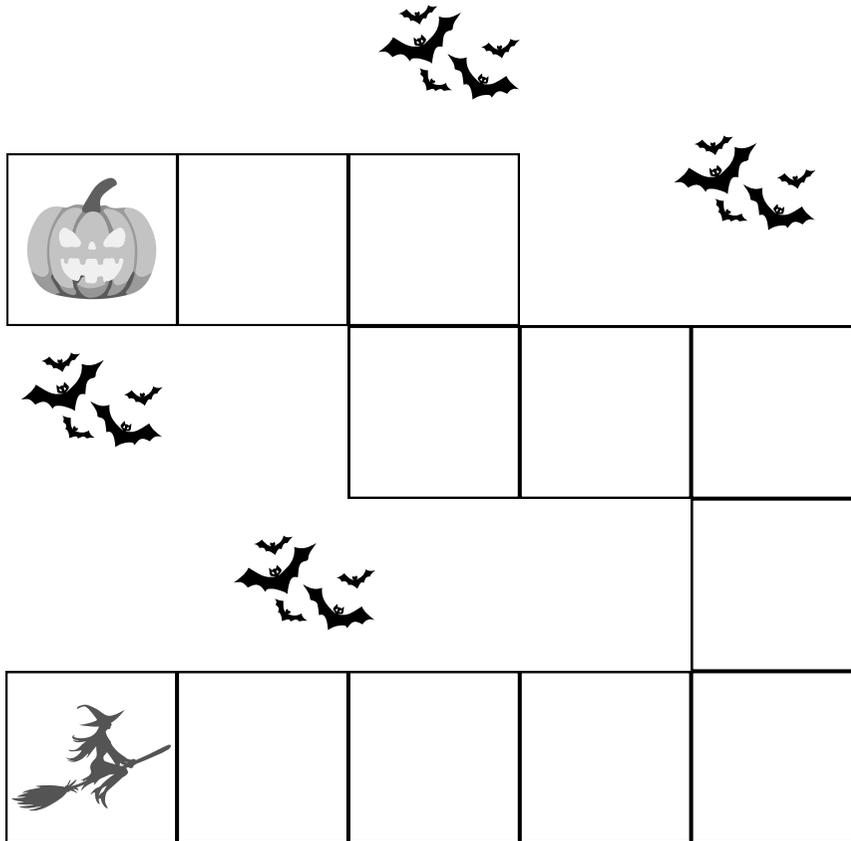


Completa as sequências.



Pinta as quadrículas  
de acordo  
com o seguinte código:

- 0 - branco
- 1 - preto
- 2 - vermelho



Ajuda a bruxa a chegar à abóbora.  
Utiliza estas setas.

