



Halloween

Ciências da Computação | Primeiro Ciclo (3.º e 4.º Ano)

Título:

Halloween | Primeiro Ciclo (3.º e 4.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

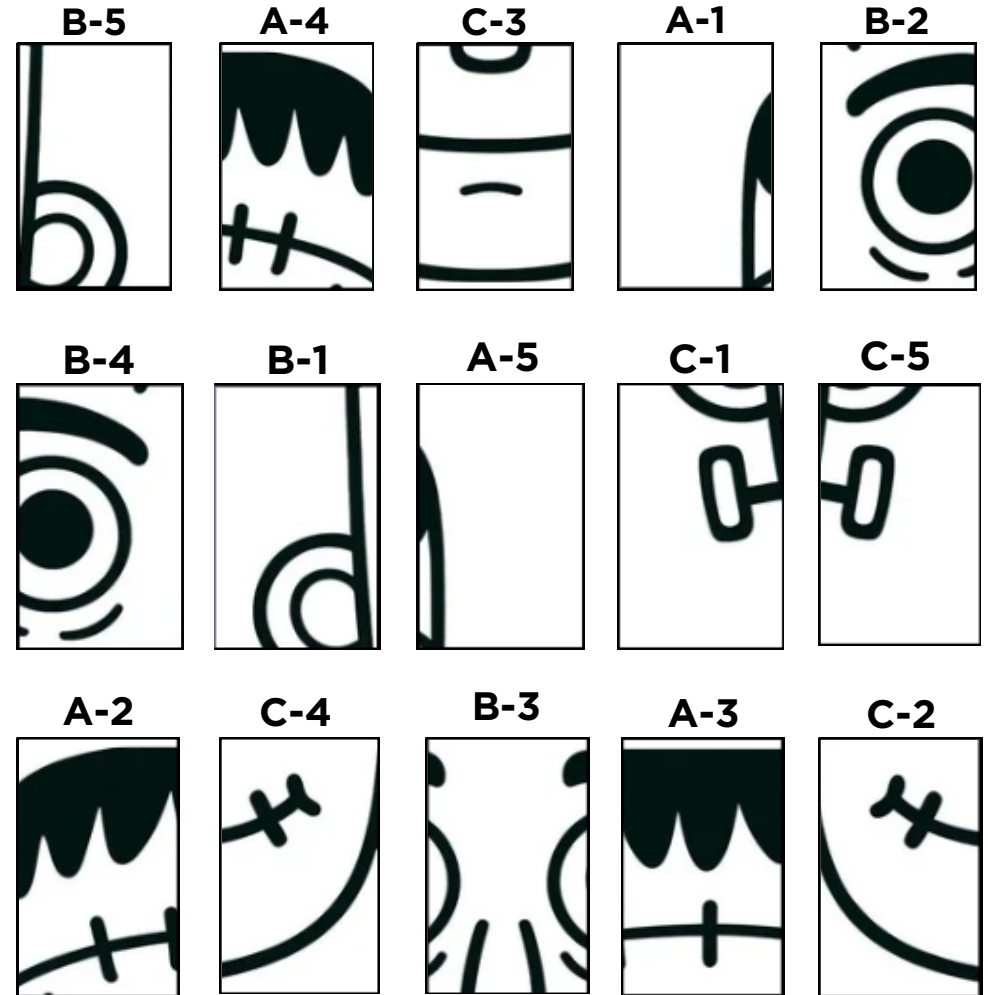
Funchal, outubro de 2024

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 3.º e 4.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.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					



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



Descobre a relação entre as imagens e completa os desenhos.

The diagram illustrates a logic puzzle with four boxes and arrows indicating relationships. The top-left box shows a square face with a scalloped top edge, two circular eyes with black pupils, and a smiling mouth with two fangs. The top-right box shows a circular face with a scalloped top edge, two diamond-shaped eyes with black pupils, and a smiling mouth with two fangs. The bottom-left box is a square with a dashed border containing a heart shape. The bottom-right box is an empty square with a dashed border. Arrows indicate relationships: a black arrow points from the top-left to the top-right; a black arrow points from the top-left to the bottom-left; a grey arrow points from the top-right to the bottom-right; and a grey arrow points from the bottom-right to the bottom-left.



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

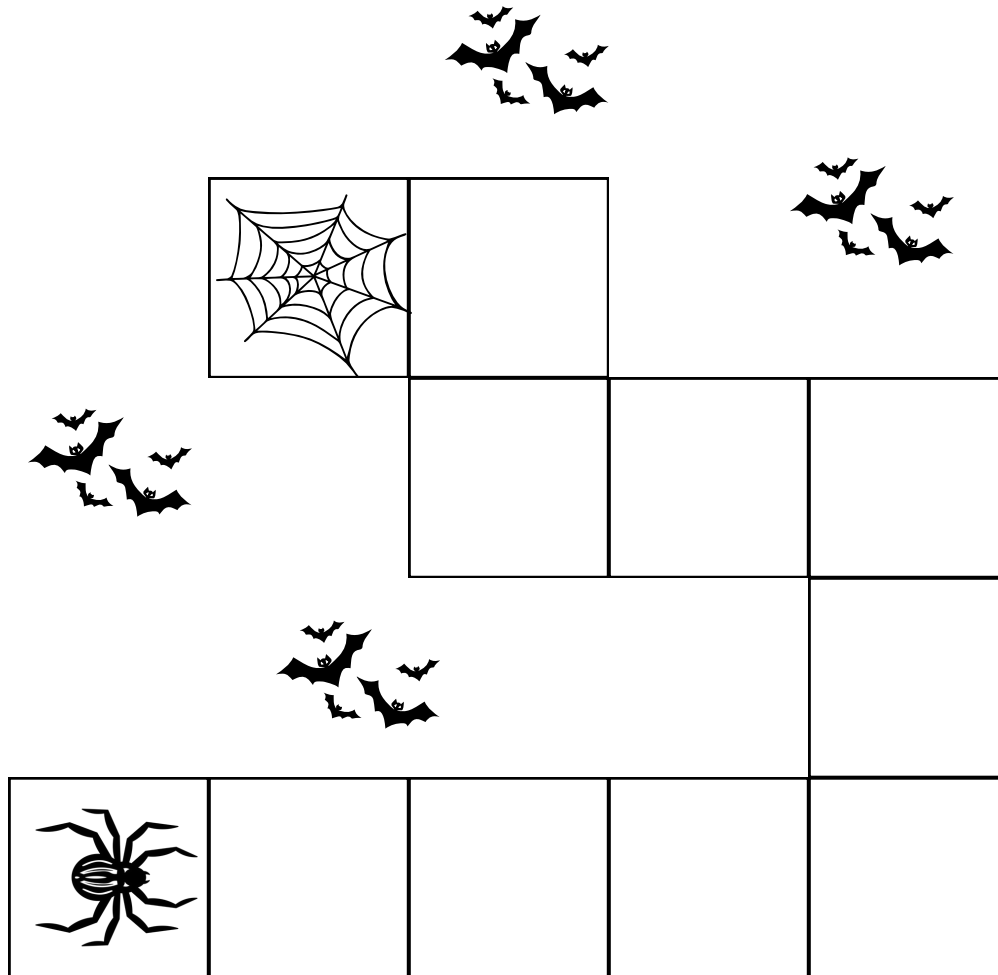
Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

0 - branco

1 - preto

2 - roxo

3 - rosa



Comandos:
PF - para a frente
VD90 - virar à direita 90°
VE90 - virar à esquerda 90°

1		8	
2		9	
3		10	
4		11	
5		12	
6		13	
7		14	

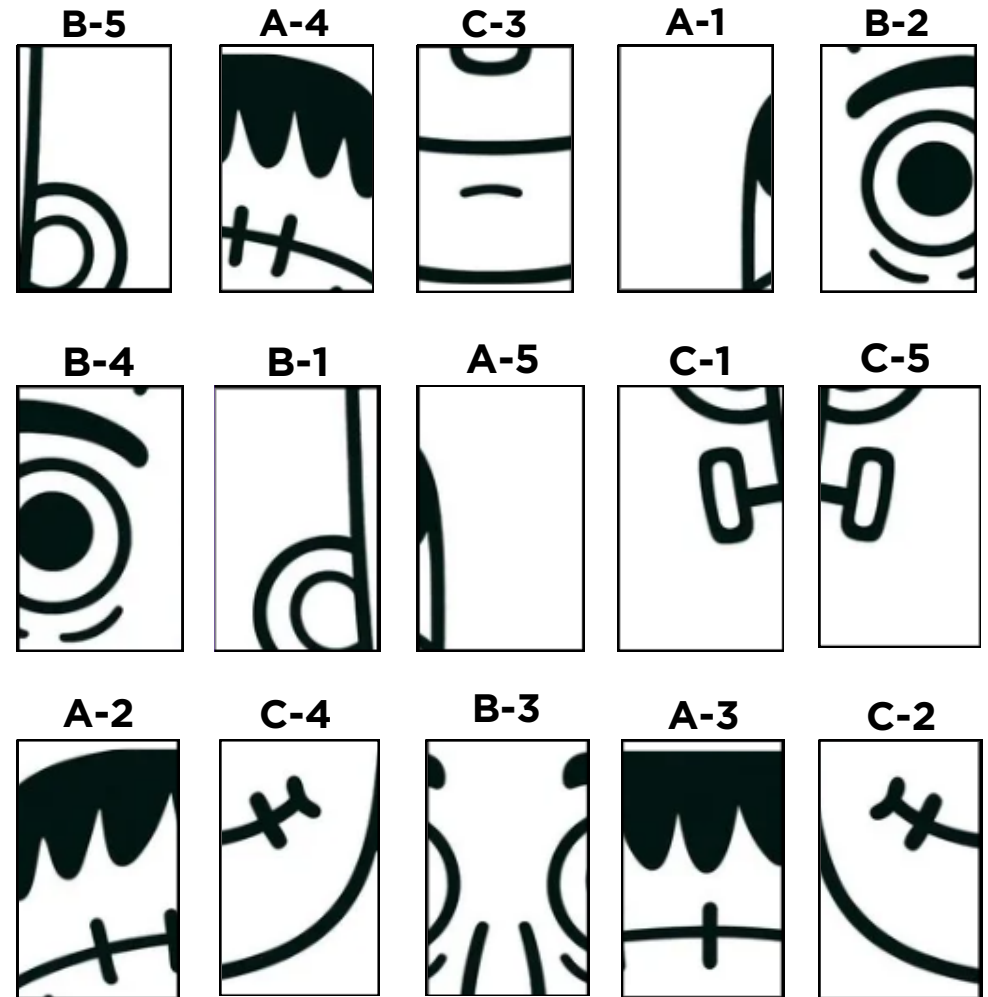
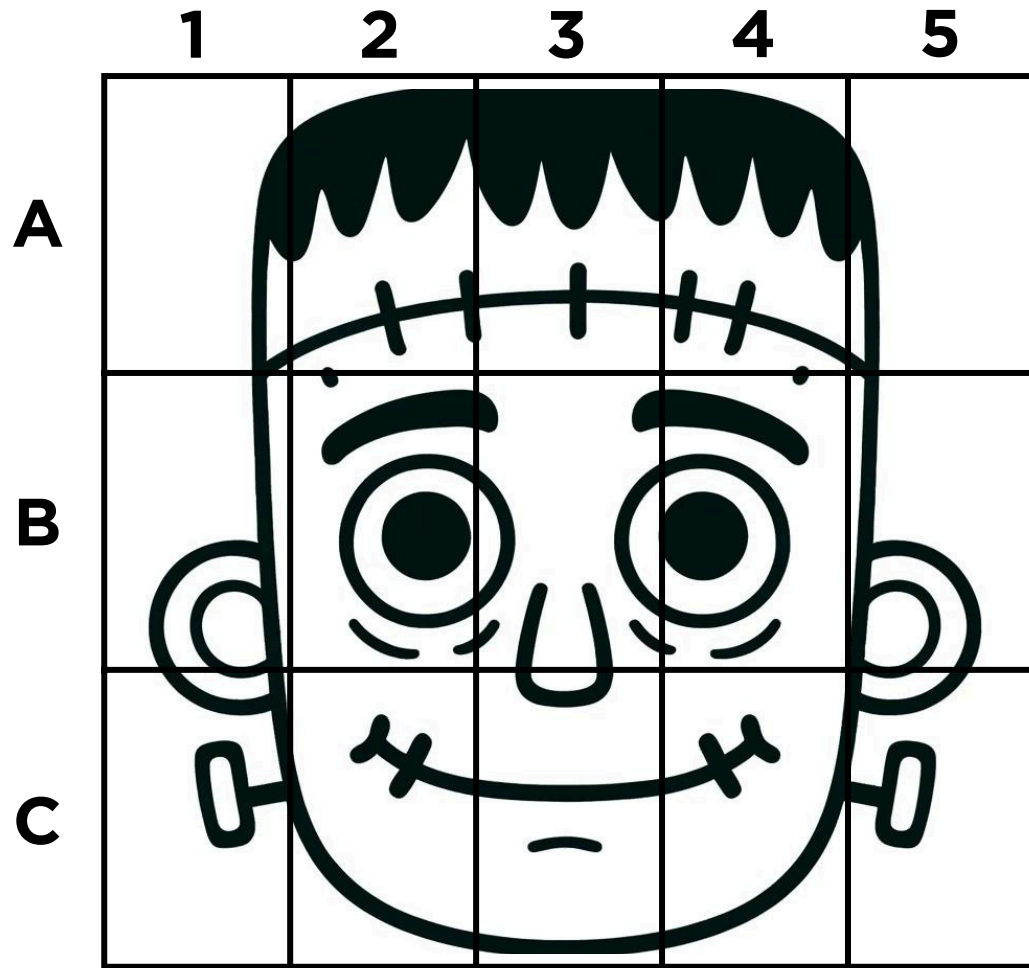
Ajuda a aranha a chegar à teia.
 Utiliza os comandos.



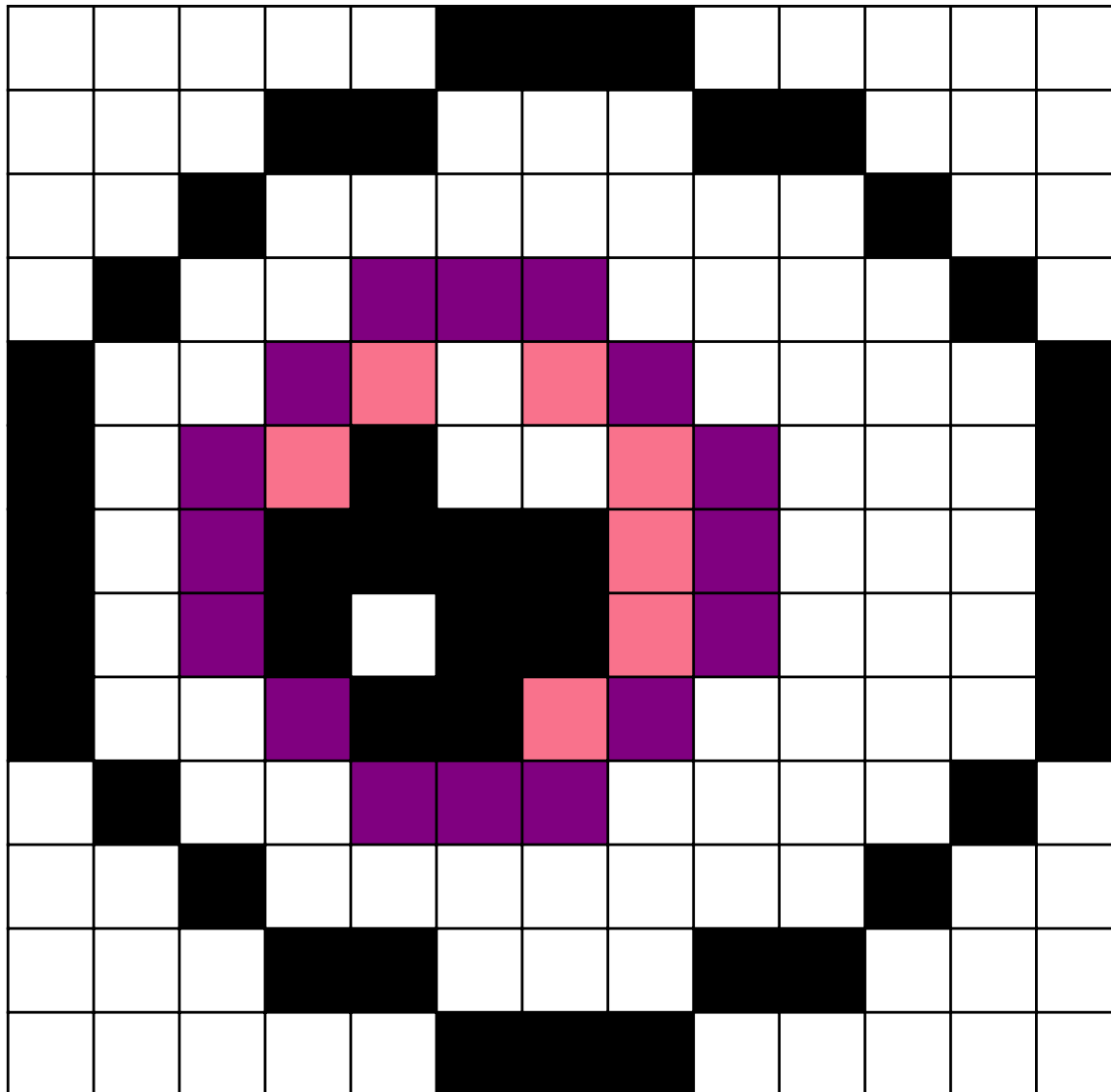
Este documento é de utilização gratuita ao abrigo de uma licença
Internacional Atribuição-NãoComercial-Compartilhaigual
4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)

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

Soluções



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

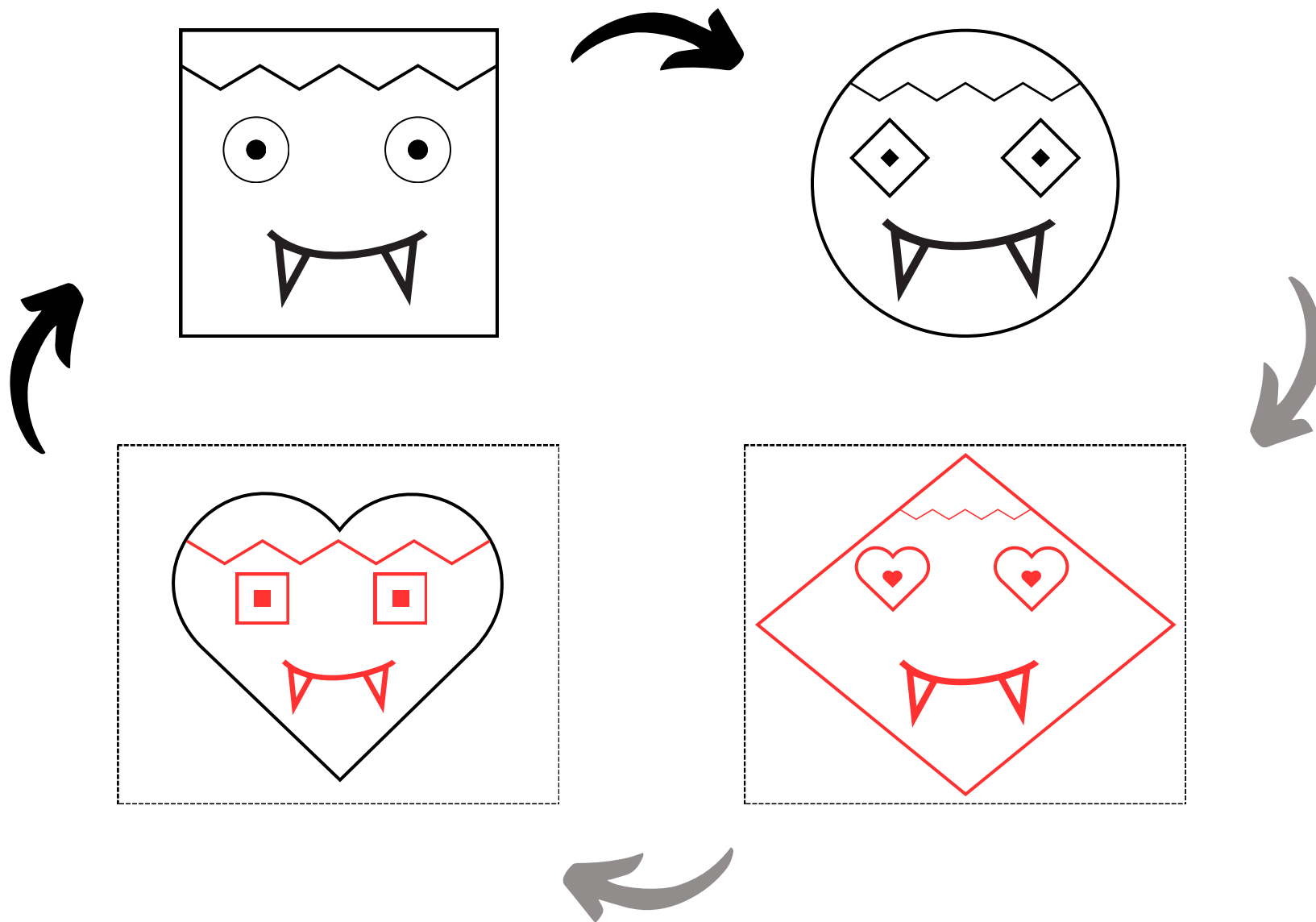


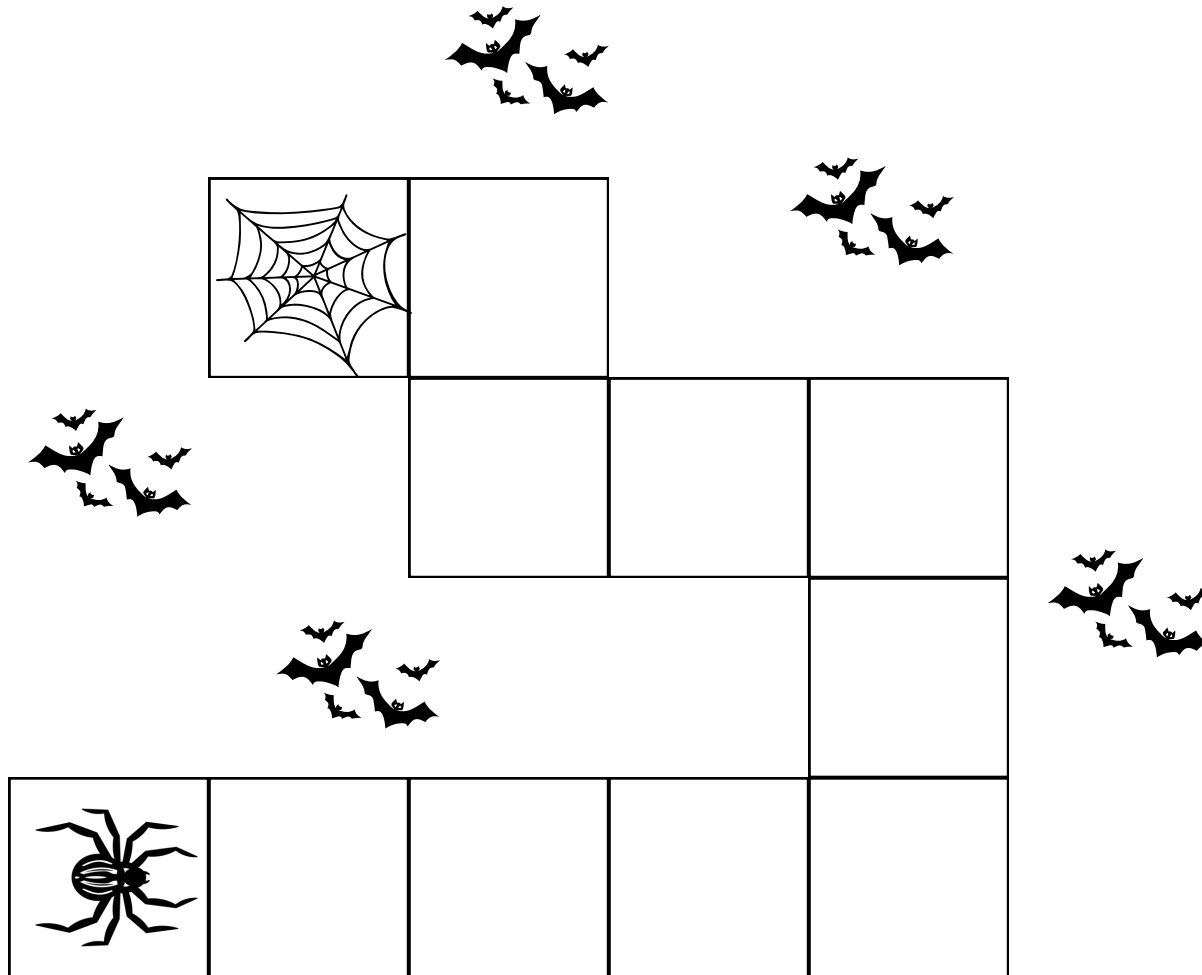
Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

- 0 - branco
- 1 - preto
- 2 - roxo
- 3 - rosa



Descobre a relação entre as imagens e completa os desenhos.





Comandos:
PF - para a frente
VD90 - virar à direita 90°
VE90 - virar à esquerda 90°

1	PF	8	VE90
2	PF	9	PF
3	PF	10	PF
4	PF	11	VD90
5	VE90	12	PF
6	PF	13	VE90
7	PF	14	PF

Ajuda a aranha a chegar à teia.
 Utiliza os comandos.