

Halloween

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:

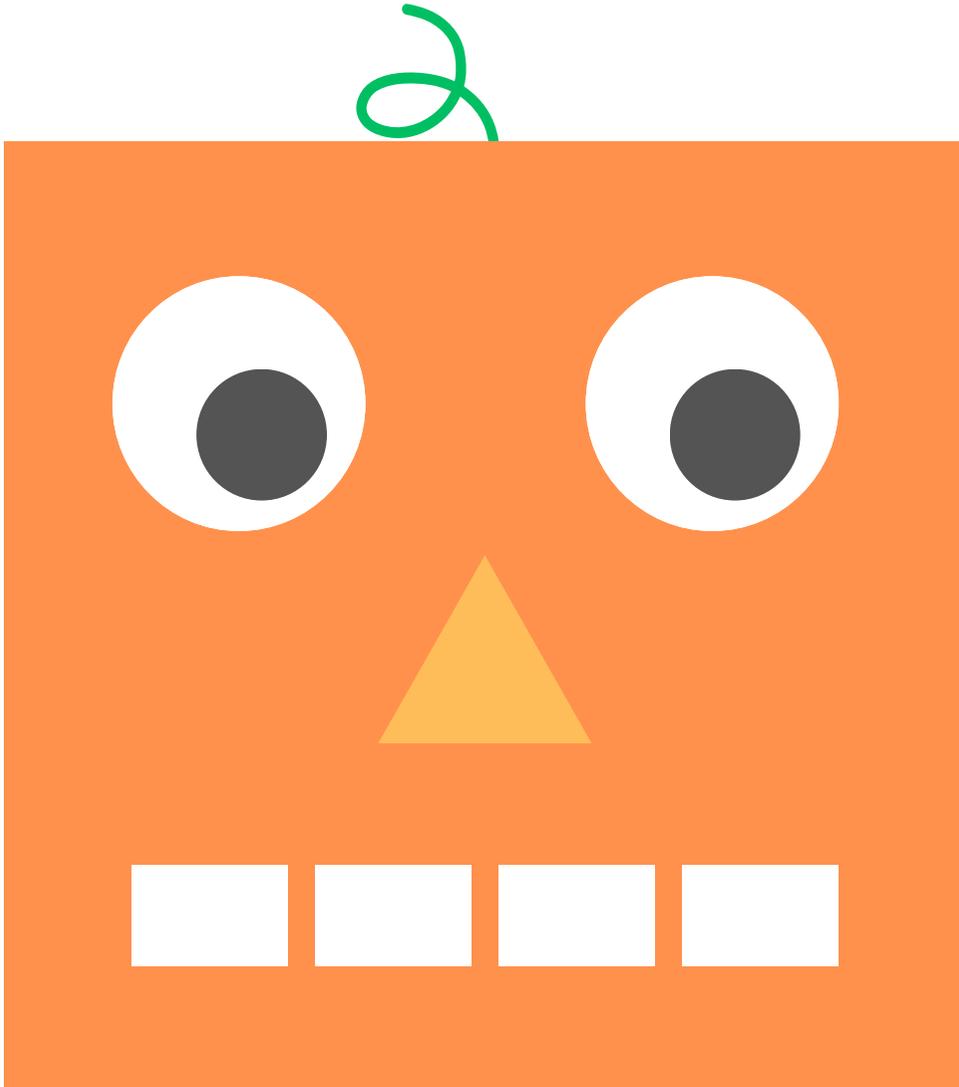
Avenida Calouste Gulbenkian
N.º 3, 4.º Andar
9004 - 503 Funchal
Telefone: 291 145 860
Email: rodolfodu7@edu.madeira.gov.pt

Funchal, outubro de 2024

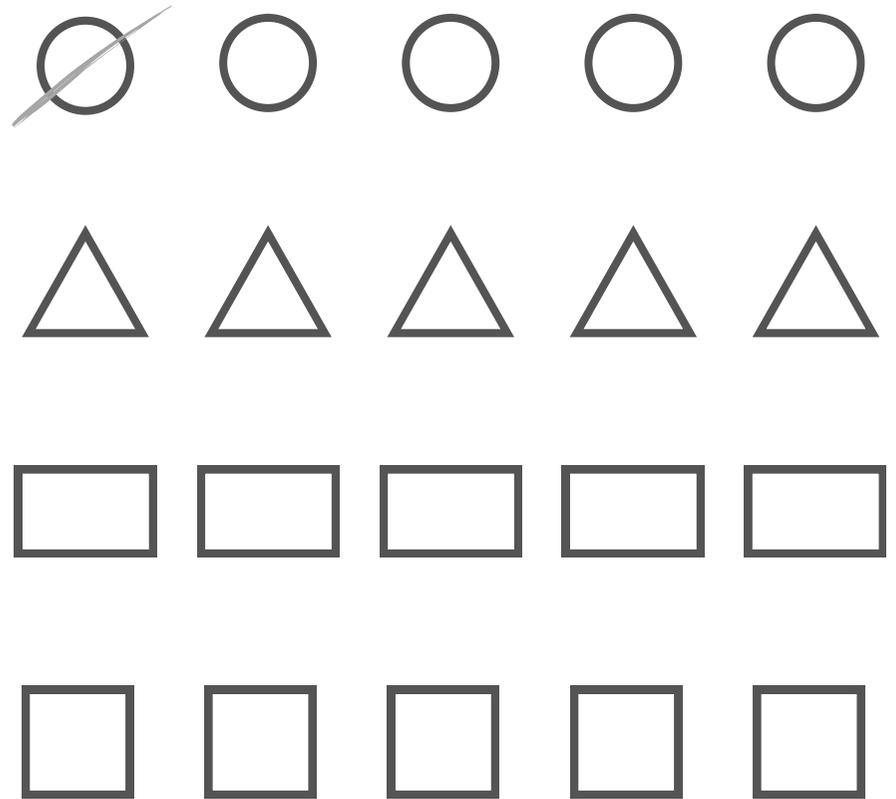
Nota:

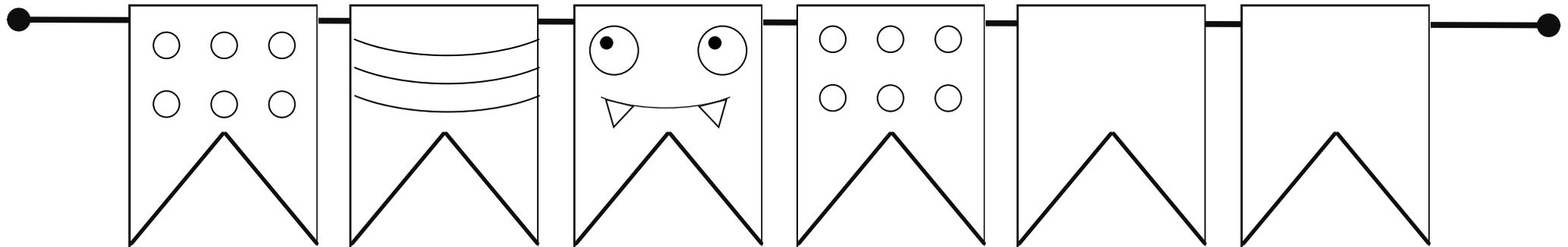
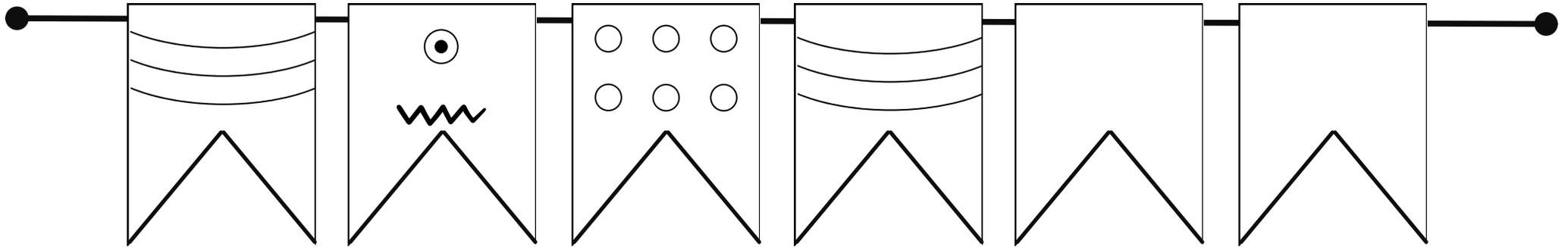
Estas atividades offline, no âmbito do tema do Halloween, têm como propósito proporcionar uma experiência de aprendizagem integrada e significativa para as crianças da Educação Pré-Escolar. Através destas propostas, pretende-se trabalhar conceitos como padrões, algoritmo, decomposição e pixel art.

Independentemente de existir uma componente formal das Ciências da Computação no contexto educativo, estas atividades permitem uma abordagem transversal e interdisciplinar, onde 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 na abóbora?





Completa as sequências.



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

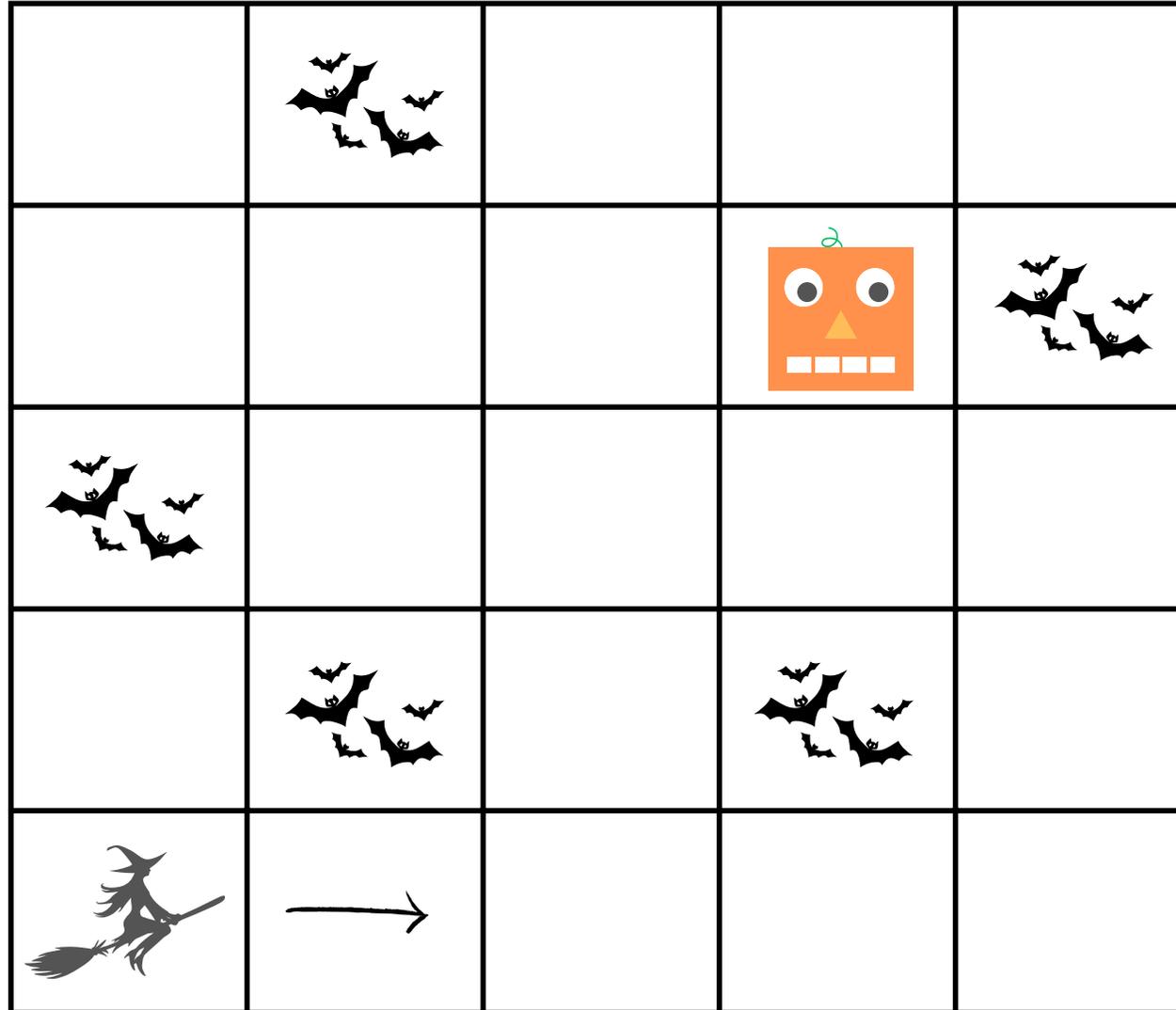
Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

0 - branco

1 - preto

2 - roxo

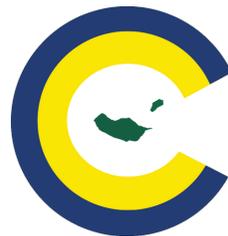
3 - amarelo



Ajuda a bruxa a chegar à abóbora. Cuidado com os morcegos.



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

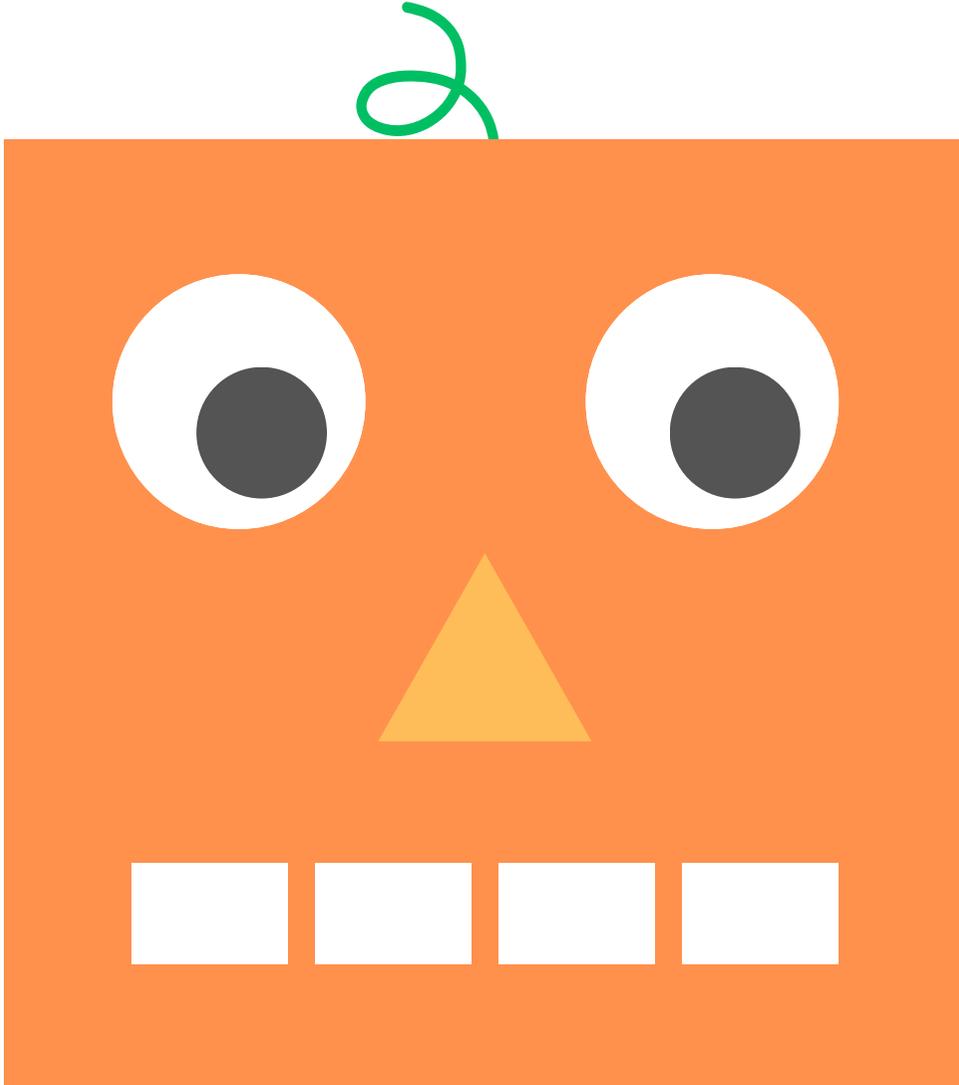


Ciências da Computação
Região Autónoma da Madeira

O habitat natural dos criadores

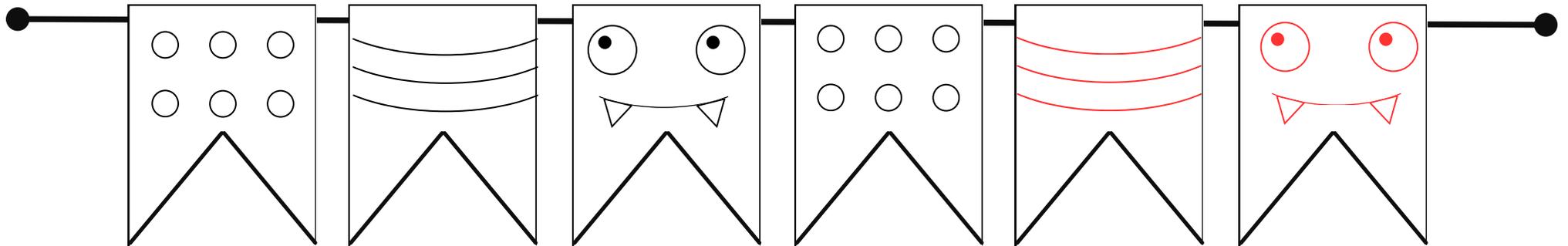
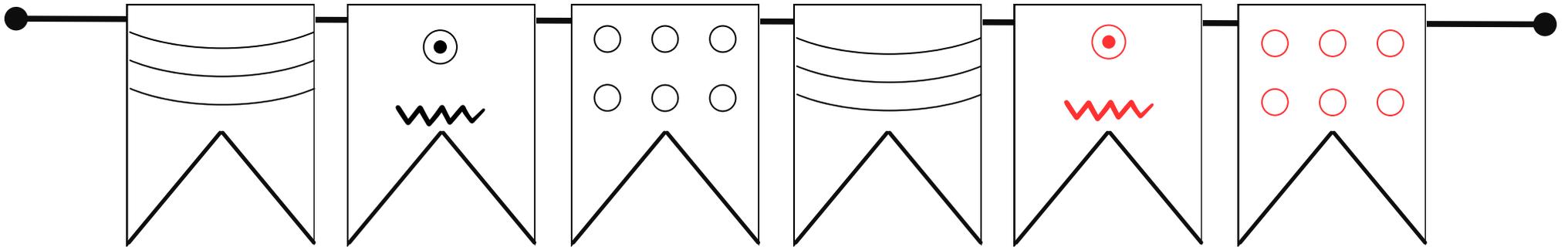
Se encontrar algum erro neste documento, agradecemos o seu feedback.

Soluções



Quantas figuras existem na abóbora?

○	○	○	○	○
△	△	△	△	△
□	□	□	□	□
□	□	□	□	□



Completa as sequências.

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

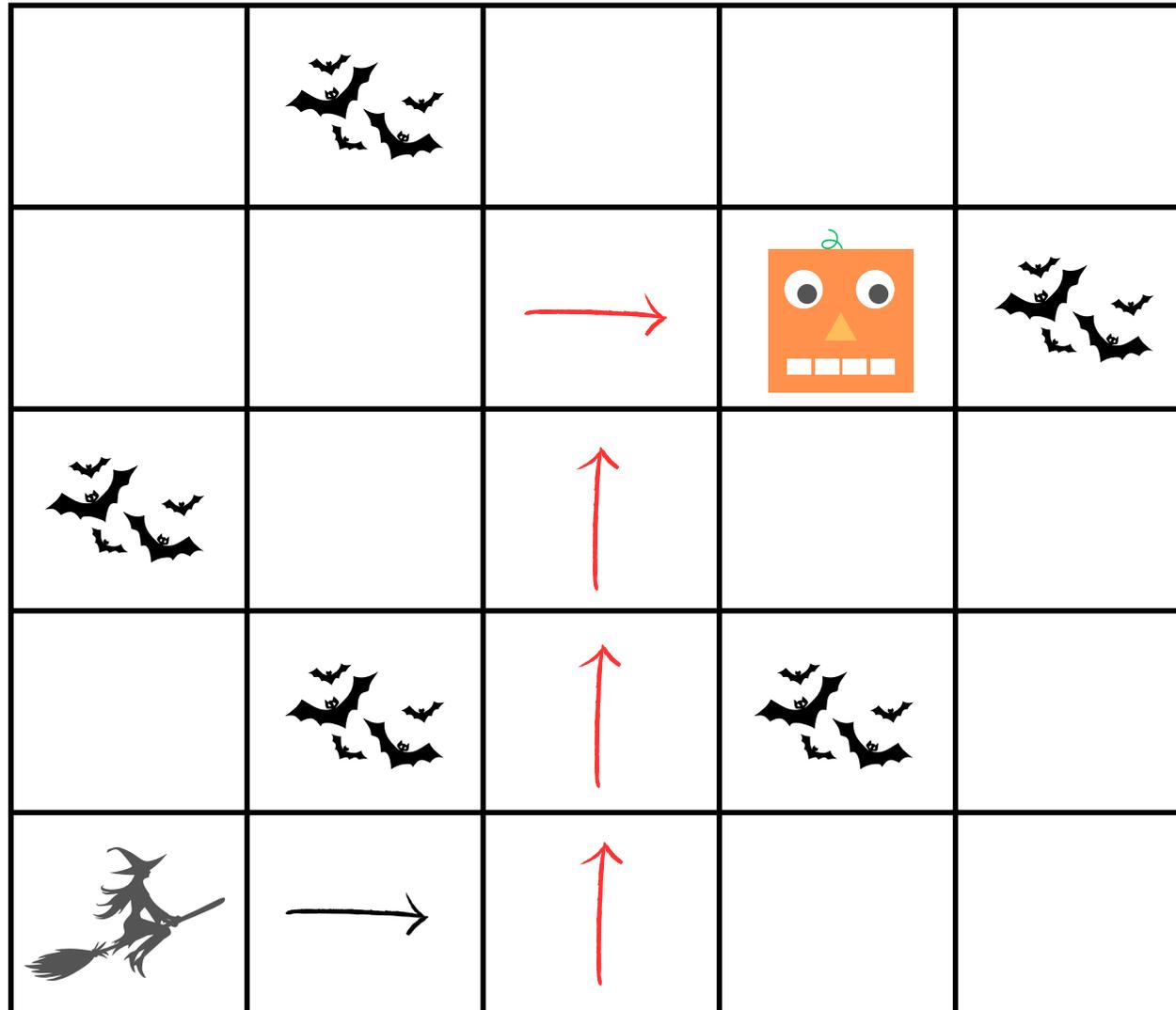
Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

0 - branco

1 - preto

2 - roxo

3 - amarelo



Nota:
Há mais soluções

Ajuda a bruxa a chegar à abóbora. Cuidado com os morcegos.