



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

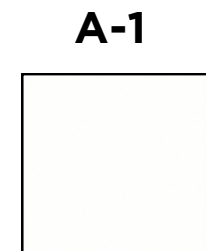
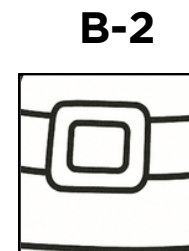
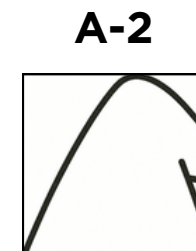
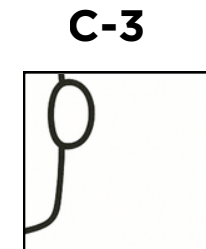
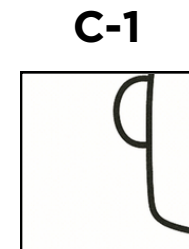
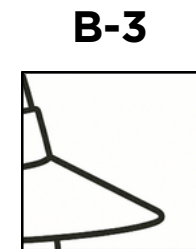
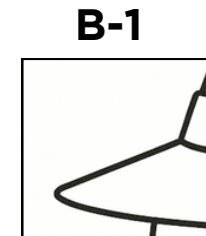
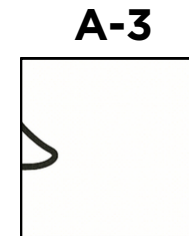
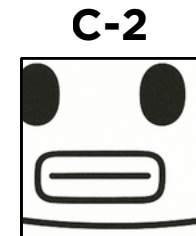
Funchal, outubro de 2025

Nota:

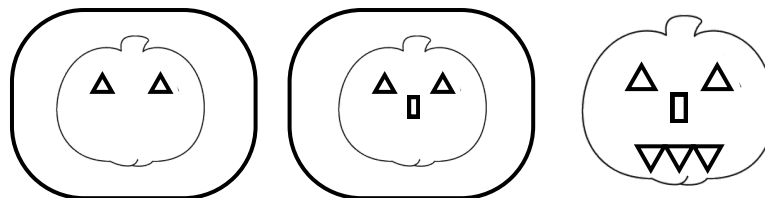
Estas atividades offline, no âmbito do tema do Halloween, têm como propósito proporcionar uma experiência de aprendizagem integrada e significativa com os alunos dos 1.º e 2.º anos. Através destas propostas, pretende-se trabalhar conceitos como padrões, algoritmo, decomposição e pixel art.

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.

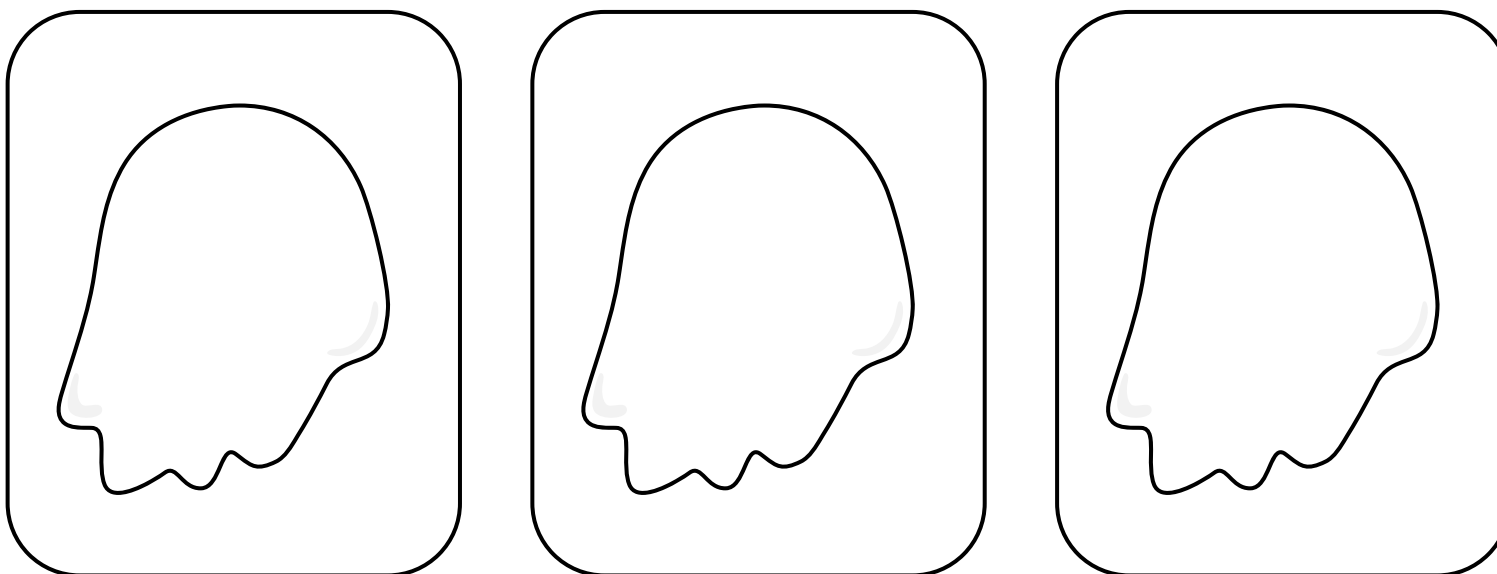
	1	2	3
A			
B			
C			



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



Exemplo

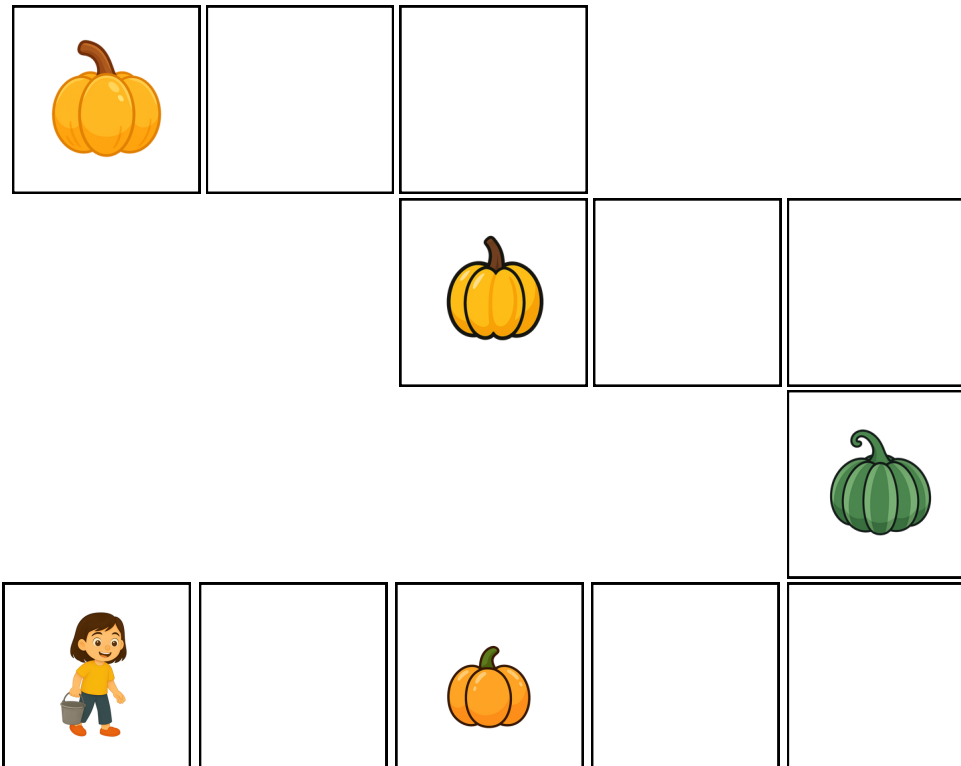


Completa a sequência de forma aleatória, mas por grupos (por exemplo, olhos, braços, e nariz). Observa o exemplo em cima.

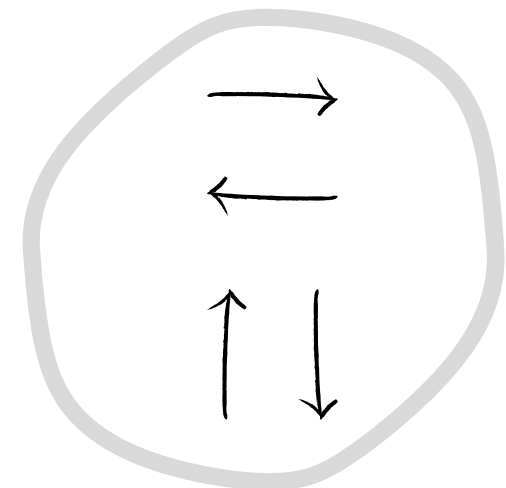
0	0	3	3	0	0	0	0
0	0	0	3	0	0	0	0
0	2	2	2	2	2	2	0
2	2	1	2	2	1	2	2
2	1	1	2	2	1	1	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	2	1	1	2	2	2
0	2	2	2	2	2	2	0

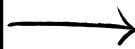
Pinta as quadrículas de acordo com o seguinte código:

0 - branco
 1 - preto
 2 - laranja
 3- verde



Ajuda a Matilde a recolher as abóboras.
Utiliza estes comandos.



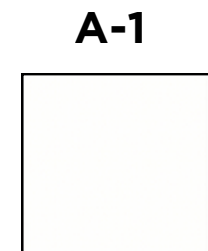
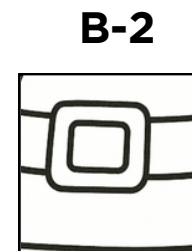
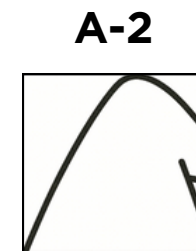
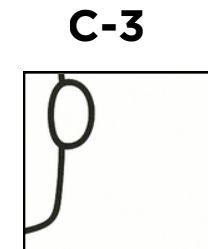
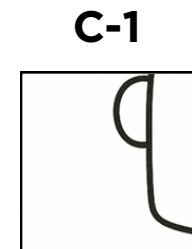
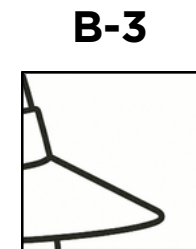
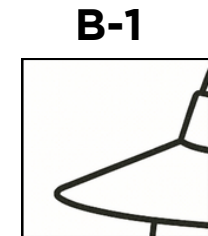
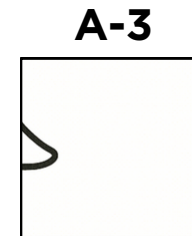
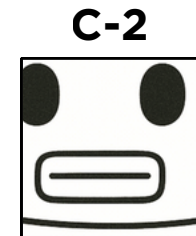
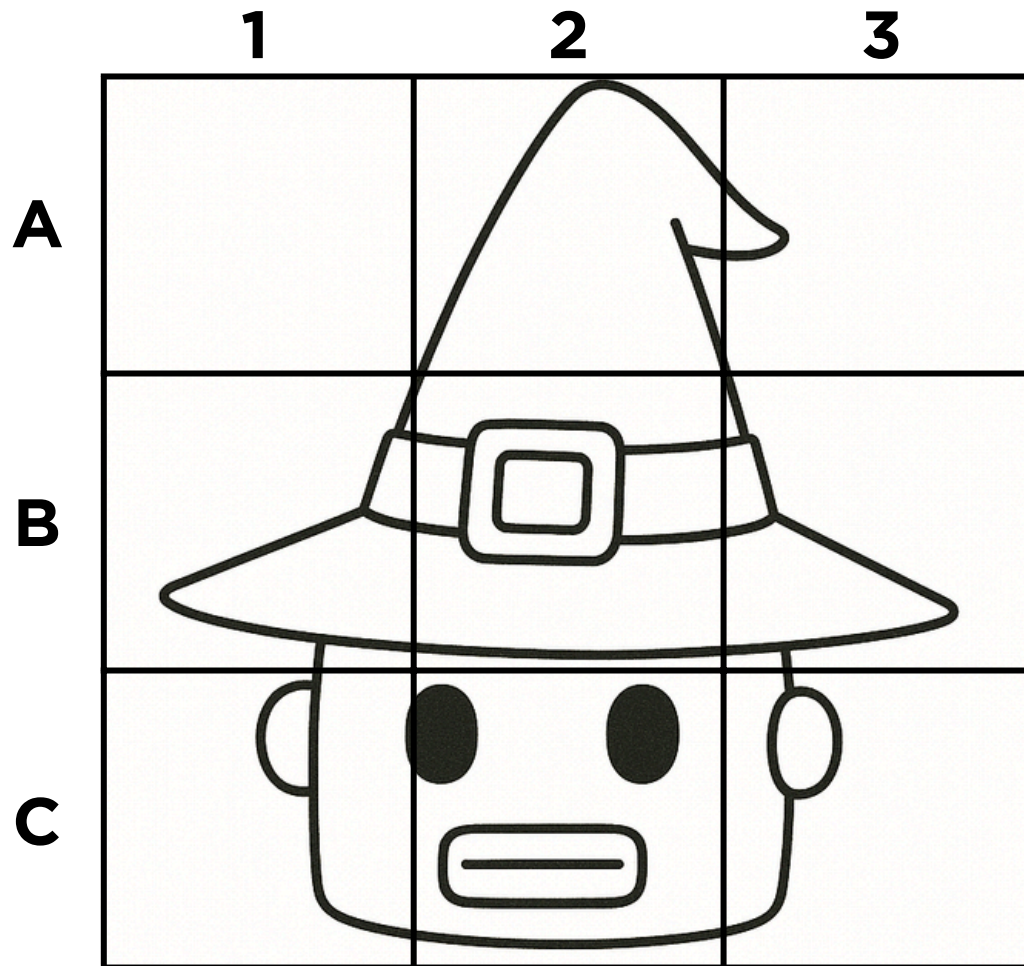
										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



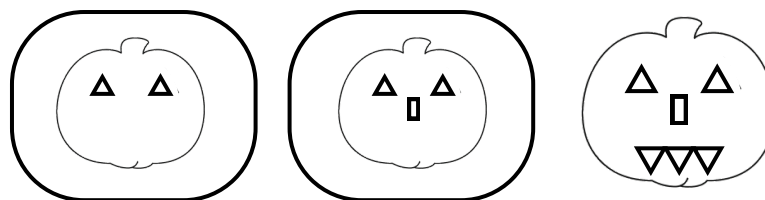
Este documento é de utilização gratuita ao abrigo de uma licença
Internacional Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual
4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)

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

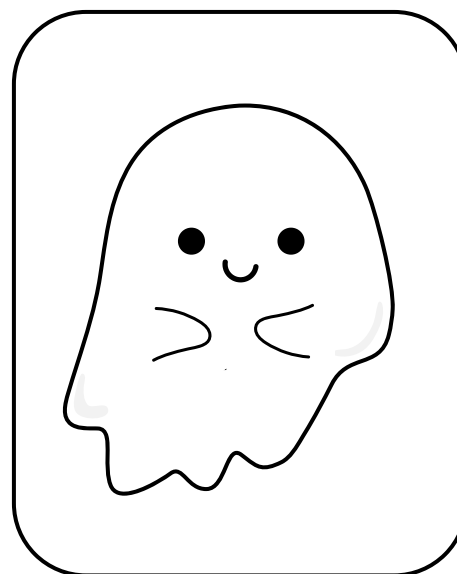
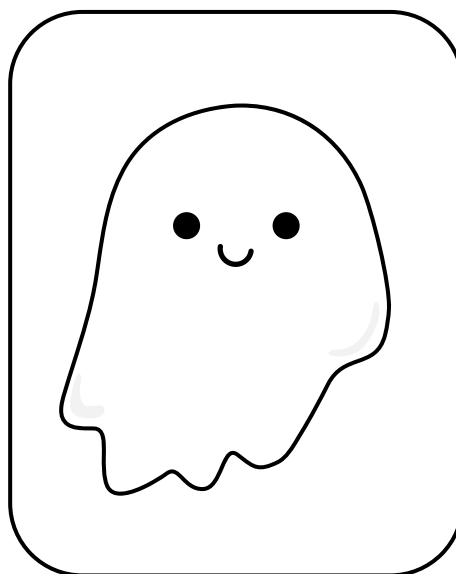
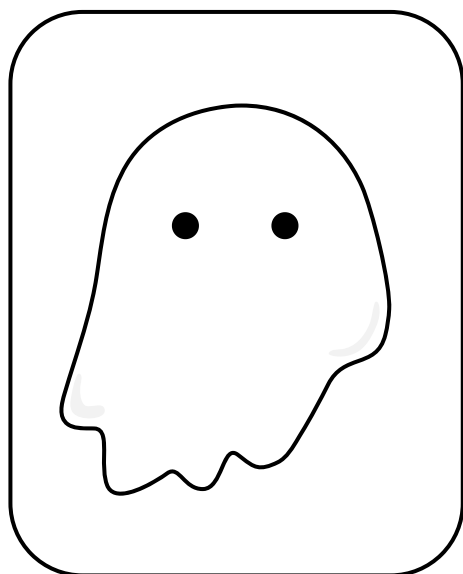
Soluções



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



Exemplo



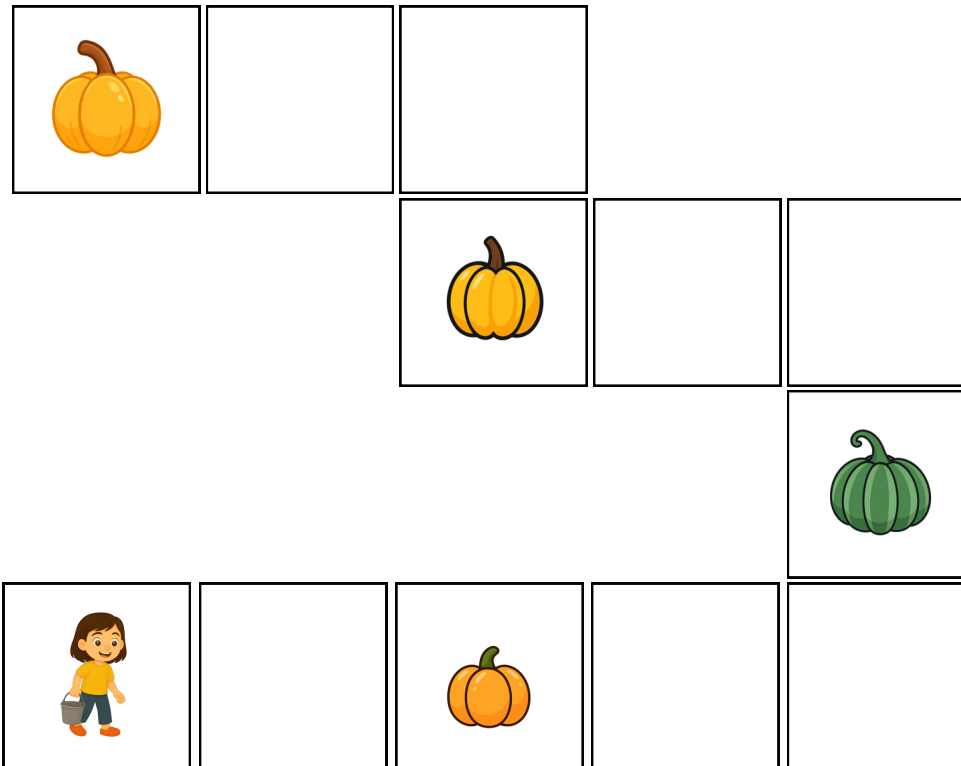
Completa a sequência de forma aleatória, mas por grupos (por exemplo, olhos, braços, e nariz). Observa o exemplo em cima.

Nota: podemos começar por um grupo diferente.

0	0	3	3	0	0	0	0
0	0	0	3	0	0	0	0
0	2	2	2	2	2	2	0
2	2		2	2		2	2
2			2	2			2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2					2	2
2	2	2			2	2	2
0	2	2	2	2	2	2	0

Pinta as quadrículas
de acordo
com o seguinte código:

0 - branco
 1 - preto
 2 - laranja
 3- verde



Ajuda a Matilde a recolher as abóboras.
Utiliza estes comandos.

