

25 e 26
outubro
2019

VI Feira da Matemática

Dia 25
especial
escolas
10h-17h

Dia 26
público
geral
11h-18h

entrada livre
e participação gratuita
em todas as atividades

**Museu Nacional
de História Natural
e da Ciência**
Universidade de Lisboa

BANCAS/EXPOSITORES

#M@T_Robótica

Apresentação de trabalhos realizados pelos alunos do 7.º e 8.º anos abordando os temas: Quadriláteros e Triângulos; Grafos e Robótica.

Dinamização: Escola do Grémio de Instrução Liberal de Campo de Ourique

MATEMÁTICA E IMPRESSÃO 3D

Mostra de objetos matemáticos impressos em 3D: sólidos regulares, estruturas geométricas complexas e puzzles matemáticos. Todas as peças impressas estarão disponíveis para manipulação pelos visitantes. Estará disponível uma impressora 3D para demonstração.

Dinamização: Instituto Superior de Engenharia de Lisboa - Dep. de Matemática

DESENHOS ATÉ AO INFINITO COM PROGRAMAÇÃO PYTHON

A programação é uma arte que deve estar ao alcance de todos, pois permite desenvolver o raciocínio lógico e matemático. Assim, utilizando a linguagem de programação Python e a Matemática, vamos criar figuras geométricas e outras menos geométricas, como pentagramas, a espiral de Fibonacci, o floco de neve do Koch, o triângulo de Sierpinsky, o infinito e muito mais...

Dinamização: INETE - Instituto de Educação Técnica

DEMONSTRAÇÃO DE ROBÓTICA

Demonstração de robots móveis que seguem linhas e desviam-se de obstáculos.

Dinamização: INETE - Instituto de Educação Técnica

ALOHA MENTAL ARITHMETIC

O ALOHA é uma atividade extracurricular e curricular, que tem por objetivo estimular cognitivamente as crianças. Através de aulas dinâmicas e muito divertidas, o ALOHA ensina os alunos a realizar todo o tipo de operações matemáticas no ábaco soroban, estimulando o cálculo mental das crianças, assim como muitas outras capacidades (concentração, criatividade, memória fotográfica, observação espacial).

Dinamização: ALOHA Portugal

ALFII, VAMOS JOGAR?

A alfii, uma marca portuguesa de jogos educativos que se baseia no lema “aprender a jogar” para criar jogos recreativos de elevado valor pedagógico, está presente com o Multipli e o Quadrado Preto. O Multipli é um jogo que potencia o desenvolvimento do pensamento lógico e conhecimentos básicos de tabuada. O Quadrado Preto, por sua vez, é um jogo que se baseia na aplicação da tabuada para lançar desafios que desenvolvem não só o raciocínio matemático como também habilidades de observação. Venha descobrir estas duas divertidas propostas pela mão de Ana la Féria, a criadora, de todos os jogos alfiii. Verá que não resiste a levar consigo para casa estas novidades. Verá que não resiste a levar consigo para casa estas novidades.

Dinamização: Alfii!