

O projeto **"Trilha da Matemática"** é uma parceria entre o Espaço Arte, Ciência e Cultura (EACC) e o Colegiado de Mestrado Profissional em Matemática (Profmat) da Univasf, realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

As atividades foram desenvolvidas com o objetivo de abordar a matemática de forma lúdica e interativa, facilitando a compreensão da matéria e tornando seu aprendizado divertido! Pessoas de todas as idades podem curtir os jogos e instalações e compreender um pouco mais sobre como a matemática está em tudo!

O evento é direcionado para alunos do ensino fundamental e médio, bem como para o público em geral interessado no tema.

A "Trilha da Matemática" será realizada de 26 a 28 de Fevereiro de 2018 no Centro de Cultura João Gilberto, Juazeiro/BA, nos períodos da manhã e da tarde – 9 às 12 h e 14 às 17 h.

Esperamos que todos aproveitem o evento e que vejam que a matemática não precisa ser uma matemonstrik! :)

A MATEMÁTICA ESTÁ EM TUDO!

T.R.I.L.H.A MATEMÁTICA

Realização:



Apoio:



PARA
MAIORES
INFORMAÇÕES
SOBRE O EVENTO,
O EACC OU O PROFMAT
ACESSE:



www.eacc.univasf.edu.br



www.facebook.com/eaccunivasf



DE 26 A 28 DE
FEVEREIRO DE 2018

NO CENTRO DE CULTURA
JOÃO GILBERTO
JUAZEIRO-BA

MATEMONSTRIKA
UMA AVENTURA NA TRILHA DA MATEMÁTICA

COM ATIVIDADES VARIADAS
E APRESENTAÇÃO DA PEÇA:



SEMANA
NACIONAL DE
CIÊNCIA E
TECNOLOGIA



LOUNGE DA MATEMÁTICA

O lounge da matemática é uma sala de jogos na qual as pessoas podem se divertir e ao mesmo tempo treinar suas habilidades matemáticas!



MATEMONSTRIKA

UMA AVENTURA NA TRILHA DA MATEMÁTICA



Roteiro: Alison M. V. D. L. Melo
Direção: Ana Cecília Araújo
Elenco: Ramon Ranieri,
Itala Soares, Tático e Ana Cecília Araújo

Matemonstrika Na trilha da matemática

Acompanhe a jovem Maryan, uma adolescente humana que foi educada pelos monstros milenares Hipátia, Grot e Erdos, grandes matemáticos que vivem em um bosque e se divertem resolvendo os mais variados enigmas.

O desaparecimento de um dos monstros faz com que Maryan saia em uma aventura de resgate, onde conhecerá as criaturas mais estranhas e acabará descobrindo mais sobre si mesma e sobre o mundo em que vive.

Neste trajeto, a matemática será sua grande arma para superar diversos obstáculos e entender que conhecimento é poder, inclusive para mudar o mundo.

INSTALAÇÕES

As instalações são maneiras interativas do público ver na prática como funcionam alguns teoremas matemáticos!



ALAVANCA
Instalação que mostra que podemos tornar a vida mais leve – literalmente – apenas mudando a distância de aplicação da força em relação ao ponto de apoio! Princípio de máquina simples de Arquimedes



PONTE DE PALITO
O experimento é comum nos cursos de engenharia e demonstra os conceitos dos triângulos usados na construção civil.

GEODÉSICA
Esta estrutura monumental demonstra as relações matemáticas estruturais presentes nos triângulos.

CONCHAS ACÚSTICAS
O experimento consiste em antenas parabólicas que permitem aos visitantes se comunicar a uma certa distância.



ESPELHOS
Este conjunto de experimentos permite a visualização das relações de ângulos nos espelhos, além de ser muito divertido.

GEOPLANO
Com o auxílio de elásticos o visitante aprenderá a calcular áreas de figuras irregulares em um geoplano.

OFICINAS

Por meio de atividades práticas as oficinas visam um entendimento mais profundo da matemática envolvida no tema proposto.



Matemática na Música

Esta oficina consiste em mostrar a correlação entre matemática e música por meio das frações musicais pitagóricas e de garrafas de vidro, além de contar com um monocórdio para a demonstração da formação da escala musical tradicional.



Sólidos Geométricos

A oficina de construção de sólidos geométricos é indicada para todas as idades. Utilizando canudos e linhas, os visitantes têm a oportunidade de montar diversos sólidos geométricos regulares e compreender os cálculos de volume e área de forma divertida.

MONTY HALL e TÁBUA DE GALTON
Estas duas instalações demonstram como a probabilidade pode nos ajudar a tomar decisões mais assertivas.