

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](http://www.eacc.univasf.edu.br)



[www.facebook.com/eaccunivasf](https://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:



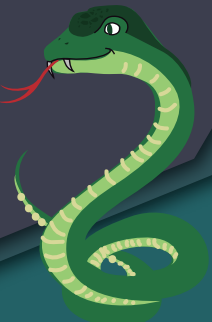
# LOUNGE DA MATEMÁTICA

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.