

OFICINAS PARA TURMAS DO 6º AO 9º ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

[Inscrição \(CLIQUE AQUI\)](#)

OFICINA	NOME DA OFICINA	VAGAS	RESUMO	PROFESSOR(A)
OFICINA 1	<i>Boia ou afunda?</i>	20	Já brincou de jogar objetos na água para ver se boia ou afunda? Você sabe por que alguns objetos boiam e outros afundam? Venha fazer experiências e descobrir a relação matemática que existe entre Volume e Densidade de objetos.	Felipe Olavo Silva
OFICINA 2	<i>CINEMAT</i>	40	Quem não gosta de cinema? Então, venha assistir um filme muito interessante que envolve curiosidade, resiliência e inovação. Mas, o que isso tem a ver com matemática? É o que vamos descobrir.	Olinda Mioka Chubachi Clara Dock Telles
OFICINA 3	<i>Que conta é essa?</i>	30	Por que fazemos "vai um" contas de adição e "pedimos emprestado" nas subtrações. E nas contas de divisão "Por que baixar o zero e colocar a vírgula?". Aprenda procedimentos alternativos e explicações sobre os algoritmos padrões.	Rafael Filipe Novôa Vaz
OFICINA 4	<i>Múltiplos e divisores com o Jogo Saltos Matemáticos</i>	15	Nesta oficina, você conhecerá o jogo Saltos Matemáticos, que é inspirado num jogo de trilha. O objetivo é aprofundar o conhecimento sobre múltiplos e divisores de números naturais.	Mônica Souto da Silva Dias e Sulamita Christi Sabino Cordeiro Marques
OFICINA 5	<i>Jogo SET</i>	12	É um jogo de estratégia. O baralho do jogo consiste em cartas que possuem 4 características diferentes: Cor, forma, quantidade e preenchimento. O jogador faz um SET quando consegue identificar 3 cartas com características iguais ou diferentes.	Karoline Lucas de Menezes e Gabriela Joia Martinho
OFICINA 6	<i>Fatoração 900</i>	12	É um jogo de tabuleiro. Ganha o jogador que primeiro chegar na casa do número 900. Para isso, você vai precisar fazer a composição de fatores primos.	Mariana Vasconcelos Monteiro e João Pedro Teixeira de Sá

OFICINAS PARA TURMAS DO ENSINO MÉDIO

[Inscrição \(CLIQUE AQUI\)](#)

OFICINA	NOME DA OFICINA	VAGAS	RESUMO	PROFESSOR(A)
OFICINA 7	<i>E agora, Mendel? A genética em números.</i>	15	A oficina tem como objetivo apresentar Gregor Mendel e suas pesquisas, que contribuíram para os estudos da genética. Por meio de exercícios, focando na 1ª lei de Mendel, será visto que a matemática auxilia o estudo da vida.	Karine de Oliveira Bloomfield Fernandes
OFICINA 8	<i>Qual é o lado? Atividades Experimentais com Topologia.</i>	15	Conceitos que usamos diariamente, como fora/dentro, e as propriedades dos objetos são colocadas de um jeito novo. Com elementos da topologia e utilizando materiais concretos vamos explorar os limites de nossa percepção e questionar nossas noções de espaço e forma.	Luiz Mazzei
OFICINA 9	<i>Desvendando a radioatividade através da matemática</i>	20	Se você gosta de ciências e tem interesse em saber mais sobre o tema radioatividade, não pode perder esta oficina. Apresentaremos um pouco sobre cada aspecto que envolve o tema e ainda faremos os cálculos necessários para determinar o decaimento radioativo e o tempo de meia vida (que revela a idade aproximada de um fóssil).	Gisele dos Santos Miranda e Marcelo Marques Monteiro
OFICINA 10	<i>Jogo ACITEMTIRAP</i>	15	Inspirado no jogo Rummikub, o ACITEMTIRAP é um jogo de estratégia. O objetivo do jogo é construir progressões aritméticas com, no mínimo, três termos, isto é, sequência de no mínimo de três cartas.	Pedro Humberto da Costa Rezende e Raphael Paes Oliveira de Carvalho
OFICINA 11	<i>Geometria com Canudos</i>	30	A oficina tem por objetivo construir com os participantes diversos sólidos geométricos com canudos e a partir dessas construções analisaremos algumas propriedades matemáticas dessas figuras, como Relação de Euler, Rigidez do Triângulo, Altura e Diagonal. Vem com a gente aprender na prática!	Ana Paula Cabral Couto Pereira