

Festival Nacional da
MATEMÁTICA

impa



**GUIA DO
VISITANTE**

Programação Palco Inovação 2

 Dia 5 de setembro 2

 Dia 6 de setembro 5

 Dia 7 de setembro 8

Experiências 11

Espaço Parceiro Estratégico 15

Espaço Parceiros 16

Mapa do Local 20

Informações Úteis 21

Patrocinadores e Parceiros 24



09:00

09:45



Abertura do Evento

Palestra

Apresentação IMPA

⌚ 45min

09:45

10:15



Vinícius Mano

Firjan SESI

Como a utilização de ferramentas “gamificadas” apoiou a aprendizagem em Matemática na Escola Firjan SESI

Palestra

⌚ 30min

10:15

10:45



Quiz OBMEP

Equipe OBMEP

Palestra

⌚ 30min

09:45

10:15

Meninas Olímpicas do IMPA (MOI)

Emanuella
CarneiroAnna Luisa
SáEstrela
FontesVitória dos
SantosLetícia
RangelMesa
Redonda

⌚ 45min

11:30

12:00



Asla Sá

IMPA TECH

Buscando ver o invisível

Palestra

⌚ 30min

12:15

13:00

Projeto Xenolinguística

Criando o que não existe para compreender o que existe e/ou compreendendo o que existe para criar o que não existe.



João Victor
de Oliveira



Felipe Giehl



Daphny
Selchea Santos



Suelen Veiga de
Oliveira Luiz

Mesa
Redonda

⌚ 45min

13:00

13:30



Marco Moriconi

Universidade Federal Fluminense - UFF

A Ciência de Onde Estamos

⌚ 30min

Palestra

13:30

14:00



Francis Borges

Firjan SESI Nova Friburgo

Workshop - Dinâmicas e Jogos
para a Aula de Matemática

⌚ 30min

Palestra

14:00

14:30



Carolina Araujo

IMPA

Matemática e Criptografia

⌚ 30min

Palestra

14:30

15:15

Cinema 360 graus

Processo de criação, desenvolvimento e
produção do vídeo de Realidade Virtual
Neferhotep 360.



Bernardo
Alevato



Pedro Von
Seehausen



Sergio Azevedo

Mesa
Redonda

⌚ 45min

15:30

16:00



Quiz OBMEP

Equipe OBMEP

Palestra

⌚ 30min

16:30

17:45



Peça de teatro: Os números e a vida

Coletivo Comum

Apresentação

⌚ 1h15min

18:00

18:30



Henrique Carvalho

FGV

Cubo de Rubik, um passeio pelo número de Deus

Palestra

⌚ 30min

18:30

19:00



Benedito Fialho

Show Matemágico

Palestra

⌚ 30min

09:00

09:45



Quiz OBMEP

Equipe OBMEP

Palestra

⌚ 30min

09:45

10:15



Leonardo Almeida

Google

Inovação e Inteligência Artificial
Generativa

Palestra

⌚ 30min

10:15

10:45



Paulo Duarte e Hostilio Ribeiro Jr

PD7 Tech

Explorando o futuro com Robôs!

Palestra

⌚ 30min

10:45

11:30

Games

O poder dos jogos: como criar jogos pode
transformar vidas!



Luca Alves
Afroreggae



Marcos Vinicio
Afrogames



Beatriz Santos
Afrogames



Onivaldo Pereira
Afrogames

Mesa
Redonda

⌚ 45min

11:30

12:00



Fábio La Selva

Google

Educação em Tecnologia e
Cultura Google

Palestra

⌚ 30min

12:15

13:00

Mesa
Redonda

Projeto Xenolinguística

Criando o que não existe para compreender o que existe e/ou compreendendo o que existe para criar o que não existe.



João Victor
de Oliveira



Bianca Zavadisk
de Abreu



Tomaz de Lucena
Cavalcante

45min

13:00

13:30

Palestra



Marcelo Vasconcellos

Fundação Oswaldo Cruz

Jogos, Cultura e Participação

30min

13:30

14:00

Palestra



João Luiz Almeida Glioche

Firjan SESI Maracanã

Lendas Matemáticas

30min

14:00

14:30

Palestra



Cristiana Maranhão

Por que a diversidade é fundamental nas carreiras de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEAM) no Brasil?

30min

14:30

15:00

Palestra



Tadeu Classe

Unirio

Jogos Digitais: sua ciência exata e aplicações sociais no mundo moderno

30min

15:00

15:30



Sergio Krakowski

Show-Palestra Matemática Aplicada ao Pandeiro

⌚ 30min

Apresentação

15:30

16:00



Quiz OBMEP

Equipe OBMEP

⌚ 30min

Palestra

16:30

17:45



Peça de teatro: Os números e a vida

Coletivo Comum

⌚ 1h15min

Apresentação

18:00

18:30



Guilherme Wilson

RioCard Mais

O Uso da Matemática na Projeção de Demanda e Seus Impactos nas Tarifas de Transportes Públicos

⌚ 30min

Palestra

18:30

19:00



Quiz OBMEP

Equipe OBMEP

⌚ 30min

Palestra



10:15

11:30



Peça de teatro: Os números e a vida

Coletivo Comum

⌚ 1h15min

Apresentação

11:45

12:15



Luca Alves

Afroreggae/Afrogames

Como a matemática te ajuda a desenvolver jogos

⌚ 30min

Palestra

12:15

13:00

Centro de Projetos e Inovação IMPA

Apresentação dos projetos desenvolvidos pelo Centro Pi.



Francisco Ganacim



Leonardo Voltarelli



Marcelo Carneiro



Melvin Poveda



Rodrigo Schuller

⌚ 45min

Mesa Redonda

13:00

13:45

Ensino de programação criativa no curso de design na ESDI/UERJ - Estudantes em perspectiva



Ana Julia Mello



Gustavo Pinheiro



Oli de Borba



Rafaela Costa



Vinicius Correa



Alice Tavares Figueiredo



Jesus Pereira



Barbara Castro



Julyana Salvador



Christopher Gomes

⌚ 45min

Mesa Redonda

13:45
14:30

A inovação na história da matemática e na linguagem literária



Carla Almeida



Marcelo Viana



Marcella Faria

Mesa Redonda

⌚ 45min

14:30
15:15

Inovação em Medicina

Técnicas de Impressão 3D, Realidade Virtual e Realidade Aumentada em Medicina Fetal



Jorge Lopes
INT/PUC/
Biodesign



Heron Werner
Biodesign Lab
Dasa/PUC-Rio



Vinicius Arcoverde
DASA



Marcela Castro Giffoni
Biodesign
Lab/PUC-Rio

Mesa Redonda

⌚ 45min

15:15
16:00

Lugares de Mulher



Ana Paula Nascimento
Pretas na Ciência



Karin Menéndez
UFRJ



Manuela Fantinato
Unirio

Mesa Redonda

⌚ 45min

16:00
16:30



Tiago Novello
IMPA

A matemática por trás da computação gráfica

Palestra

⌚ 30min

16:30
17:00



Sergio Krakowski

Show-Palestra Matemática Aplicada ao Pandeiro

⌚ 30min

Apresentação

17:00
17:45

Games

O poder dos jogos: como criar jogos pode transformar vidas!



Luca Alves
Afroreggae



Marcos Vinicio
Afrogames



Beatriz Santos
Afrogames



Onivaldo Pereira
Afrogames

⌚ 45min

Mesa Redonda

17:45
19:00



Entrega do Prêmio IMPA de Jornalismo

⌚ 1h15min

Apresentação

19:00
20:00

Matemática e ciência são notícia!



Marcelo Viana
IMPA



Sabine Righetti
Labjor-Unicamp/
Bori



Marília Marasciulo
Revista Galileu

⌚ 45min

Mesa Redonda



Programação com Lego



Aprenda programação de forma lúdica com LEGO! As crianças aprenderão conceitos básicos de codificação, como sequenciamento e loops, enquanto fazem o trem parar, mudar de direção, tocar a buzina e muito mais!

Tangran



Mergulhe nas infinitas possibilidades do Tangran! Participe desta divertida oficina e descubra as relações matemáticas por trás das figuras formadas.

A Matemática das cores



Explore a fascinante conexão entre matemática e cores! Divirta-se com suportes interativos, crie novas cores somando primárias e aprenda sobre o código HEX dos pixels. Traga as crianças para criar formas coloridas e veja suas silhuetas ganharem vida em diferentes tons!

Origami



Aprenda a arte do origami e crie objetos incríveis! Veja uma exposição dos diversos usos do origami, incluindo sua aplicação em mobiliário.

Atelier 3D



Dê vida aos seus desenhos! Pinte ilustrações em preto e branco, digitalize-as e veja suas criações se transformarem em animações 3D, compondo um cenário virtual colaborativo e personalizado.

Compondo com Matemática



Experimente a magia de compor músicas usando a matemática! Manipule frações, BPM e frequências para criar novas melodias e compartilhe suas criações com a hashtag [#FestivaldaMatemática2024](#).

FESTMAT Quiz



Desafie seus conhecimentos em matemática e inovação no nosso quiz multiplayer! Ganhe prêmios e mostre sua habilidade em responder perguntas no melhor estilo dos jogos de TV.

Espaço Imersivo Centro Pi



Conheça os principais projetos do Centro Pi em um ambiente imersivo.

Espaço de Realidade Expandida Space-XR



Transporte-se para o Egito Antigo na visita virtual à tumba de Neferhotep criada em parceria pelos laboratórios Visgraf (IMPA), Lapid (Museu Nacional), BioDesign (PUC-Rio) e INT.

Escape Room



Participe do nosso escape room virtual! Resolva problemas de raciocínio lógico e matemática em 3 ambientes desafiadores. Junte-se a outros jogadores e veja quem escapa primeiro!

Espaço MOI (Meninas Olímpicas do IMPA)



Desafios matemáticos MOI: quebra-cabeças e jogos que estimulam de forma divertida o raciocínio matemático;

BotsMoi: apresentação dos protótipos de robótica em Arduino desenvolvidos no âmbito do MOI.

Desenhando em 3D: representação a partir de “desenhos” tridimensionais feitos com canetas de impressão.

Mosaico de cubos mágicos: composição de mosaicos a partir de faces diversas de cubos mágicos.

Matemática para Todos



Euclides Path:

Os jogadores andam sobre um enorme mapa da antiguidade ocidental enquanto ajudam Euclides a espalhar o conhecimento contido em Os Elementos.

Vectrun:

Quatro jogadores se enfrentam numa arena na qual controlam motos que deixam rastros de luz. Para movimentar devem usar cartas de vetores.

SymmyS

Enquanto buscam replicar padrões com peças de Lego os jogadores devem notar os eixos de simetria.

Whole

Uma competição de alquimistas para ver quem é capaz de produzir a poção perfeita através de partes fracionadas.

Resto Ataque:

Enquanto viajam no tempo derrotando monstros que invadiram pontos importantes da matemática, os jogadores tem que calcular os restos de algumas divisões para poderem atacar.

TriangleZone:

Os jogadores devem associar características de triângulos a diferentes classificações para completar um conjunto ganhador.



Firjan Sesi

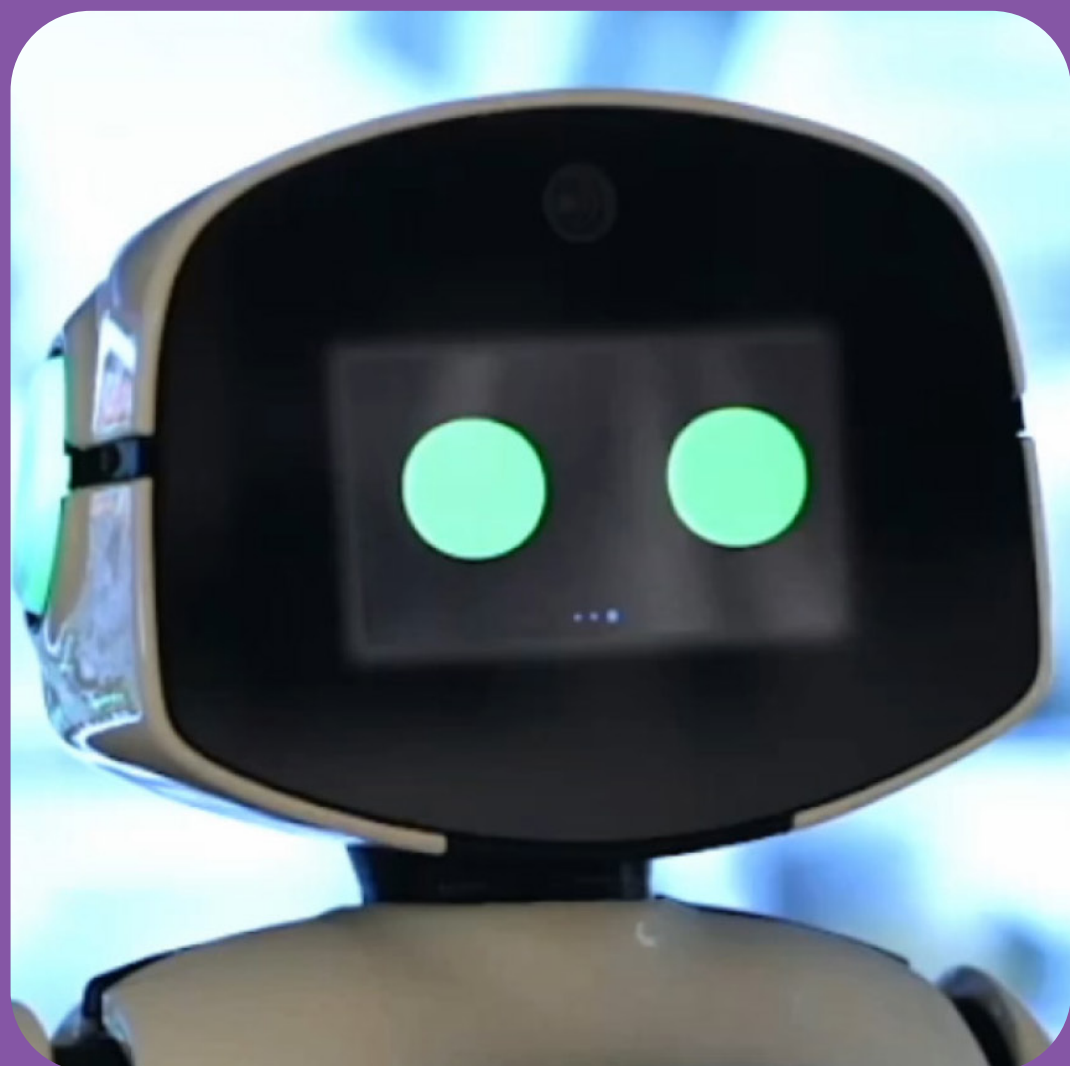
Roda Quadrada

Você consegue fazer o circuito pedalando nesses triciclos? Aceite o desafio! Nessa atividade, as rodas são quadradas e têm diferentes tamanhos, com lados de comprimentos iguais aos das curvas para garantir um passeio como você nunca viu!

Desvende Padrões em 3D

Desafie seus amigos para desvendar formas em três dimensões, em uma emocionante corrida em tamanho real de modelagem matemática e percepção visual.

PD7 Tec | Robótica



Parceria:



Demonstração dos robôs “Tito Cerimonialista e “Robô Cão”

Tito Cerimonialista

Tito ficará no palco principal, interagindo com o apresentador

Robô Cão

Ele circulará pelo evento, interagindo com os participantes. No espaço do estande, o robô cão demonstrará suas habilidades, como subir escadas, entre outras.

StudioMETA.ai - Crie seu Avatar



Parceria:



Venha para o mundo mágico da matemática! Crie seu próprio avatar e tire uma foto inesquecível com ele. Explore como a matemática, através de algoritmos e fórmulas, dá vida aos avatares, unindo tecnologia e criatividade. Não perca essa chance de ver a matemática em ação de forma divertida e inovadora!

Afroreggae/Afrogames | Arena Games



Divirta-se na nossa arena gamer com consoles retrô e modernos, fliperamas, PCs de última geração e muito mais. Venha jogar, competir e se divertir em um ambiente cheio de ação!

Parceria:

AfroReggae AfroGames

IME | Futebol de Robôs

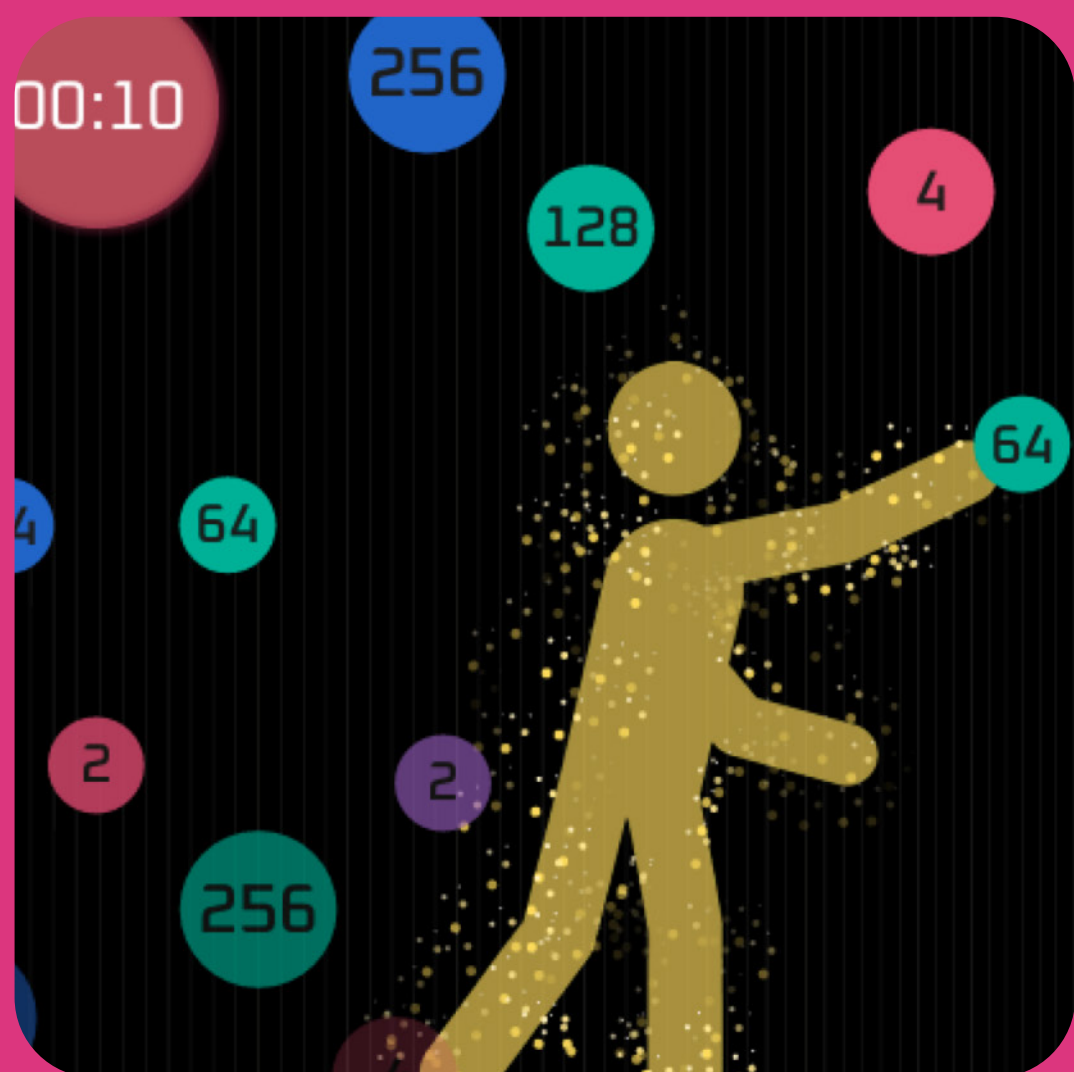


Divirta-se com as partidas de futebol com robôs. Durante os intervalos, haverá apresentações especiais sobre robótica, mostrando o potencial e a criatividade que essa tecnologia oferece.

Parceria:



MediaLAB UERJ | Instalação Interativa e Mostra de Cartazes



Instalação interativa 2024 Números Mágicos

Jogo no qual os visitantes usam movimentos corporais com kinect para manipular números e realizar operações matemáticas em uma disputa ágil e divertida.

Mostra de Cartazes Interativos

A mostra de cartazes interativos é uma seleção de exercícios de programação criativa realizados por estudantes do curso de design da UERJ sobre conceitos matemáticos com a linguagem Processing.

Parceria:



Planetário do Rio | Observação do Sol

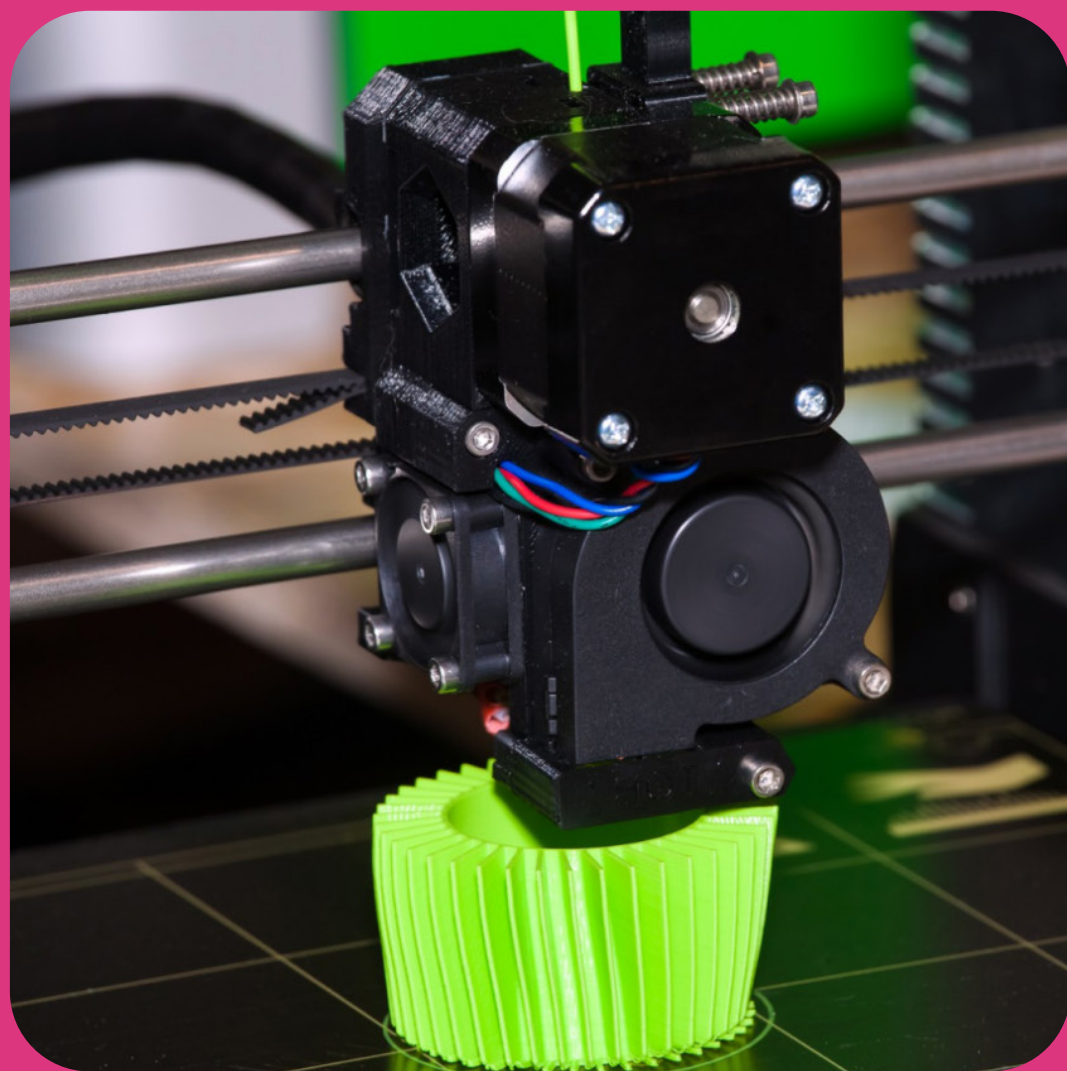


Neste período de grande atividade solar, a observação do Sol ao telescópio permitirá contato com proporcionalidade entre os tamanhos do Sol e da Terra.

Parceria:



Prefeitura do Rio de Janeiro | Inovação e Tecnologia na Educação Carioca



Parceria:



PREFEITURA DO RIO
Secretaria Municipal
de Cultura

A Secretaria Municipal de Educação, com as equipes dos Ginásios Educacionais Tecnológicos (GETs) apresenta os projetos o BONDE CONTA e o RECONHECIMENTO FACIAL.

O projeto o Bonde Conta tem o objetivo apresentar a cultura maker dos Ginásios Educacionais Tecnológicos (GETs) ao público em geral, demonstrando como os alunos aplicam os conteúdos de matemática apresentados em sala de aula na prática do cotidiano.

O projeto de Reconhecimento Facial utilizando a placa de prototipagem Arduíno com programação em PYTHON, objetivou desenvolver um sistema de reconhecimento facial para controlar o acesso à escola, permitindo ou negando a entrada de pessoas com base em uma lista de imagens faciais autorizadas.



Posto Médico 

Banheiros 


Elevador

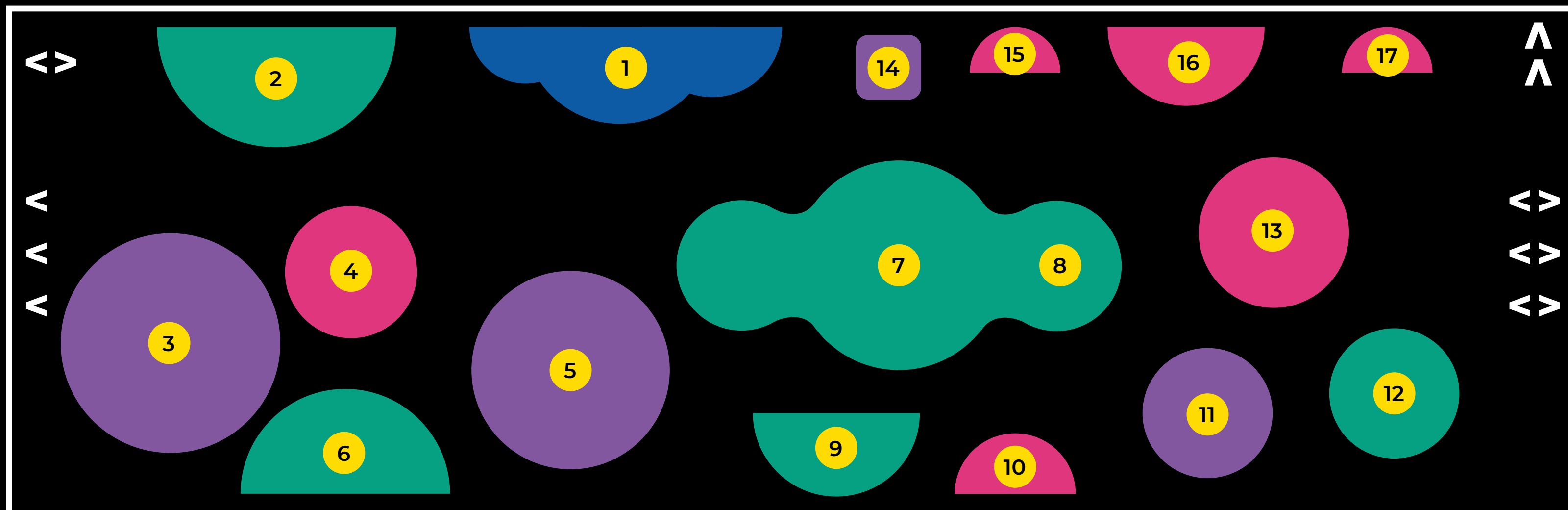
ACESSO

Firjan SESI 
Planetário do Rio 

Alimentação 

Banheiros 

SAÍDA DE EMERGÊNCIA 



Entrada e Saída

CRENCIAMENTO

Entrada Marina da Glória

- 1 IMPA
- 2 IME - Futebol de Robôs
- 3 Praça de Alimentação
- 4 Afroreggae/Afrogames - Arena Games
- 5 Palco Inovação
- 6 Escape Room e Compendo com Matemática

- 7 Experiências
- 8 Firjan SESI
- 9 MediaLAB UERJ - Instalação Interativa e Mostra de Cartazes
- 10 Espaço MOI (Meninas Olímpicas do IMPA)
- 11 Espaço de Realidade Expandida Space-XR
- 12 Espaço Imersivo Centro PI

- 13 FESTMAT Quiz
- 14 Espaço Vídeos
- 15 Editora
- 16 Prefeitura do Rio de Janeiro
- 17 PD7 Tech - Robótica

Política de Visitação

Visitação Escolar

Visitação somente nos dias 5 e 6/09/2024.

É necessário estar inscrito pela escola no sistema do Festival. A entrada é gratuita.

É necessário ir acompanhado pelo responsável da escola.

É necessário ter autorização por escrito dos pais.

O transporte dos alunos é de responsabilidade de cada escola.

O Festival realizará captação de imagens audiovisuais e fotográficas. Ao fazer a inscrição, os participantes e/ou seus responsáveis autorizam a captação e utilização das imagens pela organização do evento.

Solicitamos aos responsáveis dos grupos escolares, que tenham em mãos os contatos dos motoristas, para agilizar o retorno dos ônibus no momento da saída do evento.

Visitação Grande Público

Visitação somente nos dias 6 e 7/09/2024

No dia 6 de setembro, a entrada do público geral estará disponível apenas no período da tarde. O turno da manhã será exclusivo para a visitação escolar.

É necessário se inscrever no sistema de inscrição do Festival. A entrada é gratuita.

Menores de idade, somente acompanhados pelo responsável.

O Festival realizará captação de imagens audiovisuais e fotográficas. Ao fazer a inscrição, os participantes e/ou seus responsáveis autorizam a captação e utilização das imagens pela organização do evento.

Ficou com dúvidas sobre como proceder para visitar o Festival? Envie um e-mail para visitacao@festivaldamatematica.org.br



Alimentação

O evento contará com uma praça de alimentação com opções diversificadas para o consumo.

1. Ducara Pão de Alho Sanduicheira e Churrasco
2. Bom Profit Crepes
3. Bistrô Allium Hambúrguer e Refeições
4. Allium Cafeteria
5. Zé Colmeia Doces
6. Ravis Sorveteria
7. Looping Chips



Fotos

Queremos muitas!! Convidamos todos a fotografar e filmar sua visita, desde que seja para uso pessoal. Não esqueça de marcar **#festivalnacionaldamatematica**



Fumar

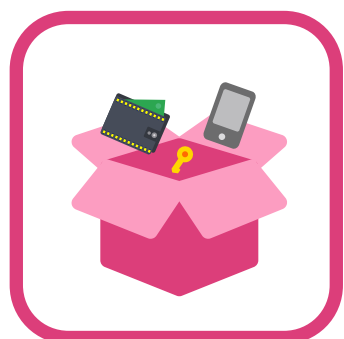
Por determinação da Lei nº 9.294, de 15 de julho de 1996, a restrição ao fumo aplica-se às áreas total ou parcialmente fechadas e aos locais de circulação ou permanência de visitantes.

Os fumantes devem dirigir-se à parte externa da Marina da Glória.



Animais

Não será permitida a entrada de animais, exceto cães guia devidamente identificados, que visem a atender portadores de deficiência visual.



Achados e Perdidos

Esqueceu ou perdeu algo no Festival?
Dirija-se ao check in do evento para falar com a produção, ou entre em contato conosco através do e-mail **contato@festivaldamatematica.org.br**

Manteremos os objetos achados por até 5 dias após o término do evento, após esse prazo os mesmos serão doados.

Festival Nacional da MATEMÁTICA



PATROCÍNIO

VISTA CAPITAL



PREFEITURA DO RIO
Secretaria Municipal
de Cultura

PARCERIA ESTRATÉGICA



PARCERIAS

AfroReggae AfrOGames



LIVRARIA
DA
TRAVESSA

7 PD7Tech

riocard
mais

STUDIO
META.i



TRABALHO
E RENDA

PLANETÁRIO

REALIZAÇÃO



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO

