

# Módulo Informático

## ESCHER ARTE E MATEMÁTICA (3º ciclo e secundário)

Da exposição Escher, faz parte este módulo informático que contém um CD-ROM de atividades, que os alunos podem desenvolver com o computador.



Programas:

- Escher
- Tesselmania

De seguida apresentamos uma das atividades que se pode desenvolver neste módulo informático.

M.C. ESCHER-Arte e Matemática

Programa Tesselmania©

- Cria a tua pavimentação. Mas vai pensando:  
Qual o número mínimo de cores necessário para que duas peças com fronteira comum tenham cores diferentes?  
Quais as isometrias utilizadas no tipo de pavimentação que escolheste?
- Observa as animações sobre a transformação do teu polígono de base e a construção da tua pavimentação.
- Grava e imprime a tua pavimentação. Se quiseres estampá-la numa *T-Shirt*, entrega a folha impressa à organização.

Associação de Professores de Matemática