

 THE
INVENTORS

PROGRAMA EXTRACURRICULAR PRÉ-ESCOLAR

2025/26



JUNTA-TE
À NOSSA
EQUIPA!

**OS
INVENTORES**

**DE PEQUENOS INVENTORES
A SUPER-HERÓIS DA CIÊNCIA!**

Este é um programa com uma metodologia baseada em projetos, com foco nas áreas **STEAM**

SPACE PAINTER

Há robots que dançam como se estivessem numa discoteca, enquanto criam arte como se vivessem num museu.

EXPLORADORES ROBOTICOS

Uma missão em equipa, onde a noção do espaço, permite identificar os caminhos certos.

BRAÇO ROBÓTICO

A coordenação motora como um superpoder tecnológico, que ajuda a resolver problemas.

ARQUITETOS GRAVITACIONAIS

Um desafio com berlines, onde a velocidade sente uma atração incontrolável pela diversão.

ROTA DA AVENTURA

Embarcar numa aventura, onde a estratégia é a chave para contornar os obstáculos e chegar ao destino.

MAGIA DA ENERGIA

Viagem ao universo dos circuitos elétricos, onde LEDs, breadboards, buzzers e botões de pressão têm diferentes missões.

ILHA TROPICAL

Um mergulho no mar da curiosidade, para descobrir um tesouro que se afundou num barco de piratas.

GEOMETRIAS CRIATIVAS

A imaginação ganha formas e contornos onde toda a criatividade é flexível.

ONDE ESTÁ O GATO?

Um jogo de cartas e dados, onde a observação e noção de espaço são trunfos que ajudam a descobrir... o gato!



CORRIDA DE BERLINDES

Construir uma pista de berlindes, para realizar uma corrida onde a diversão rola sem limites.

**CORES EM MOVIMENTO**

Conjugar a motricidade fina com a criatividade, enquanto se observa o comportamento dos materiais.

**ESTRELA DE NATAL**

Projetar um natal, onde, como em qualquer filme de super heróis, são as estrelas que mais brilham.

**AMIGO BOT**

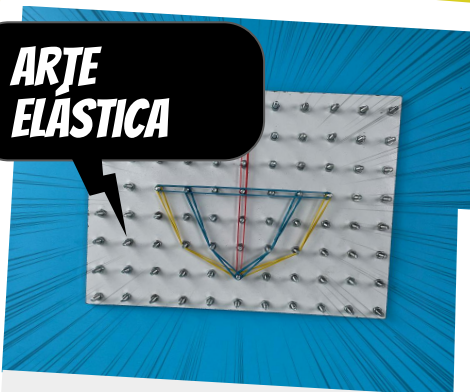
Uma amizade com um robot pode ser bem divertida, mas é importante conhecê-lo e ensiná-lo a mover-se.

**GIRA QUE GIRA**

Um festival colorido, onde se explora o conceito de força centrífuga e aceleramos a criatividade.

**PESCA COM TODOS**

Todos querem um mundo mais virado para a ecologia e para isso há que pescar o lixo e atraí-lo para fora deste universo.

ARTE ELÁSTICA

Dar elasticidade à imaginação, criando padrões e formas geométricas usando elásticos.

**LAGARTIXA**

A arte é o equilíbrio entre a imaginação e concentração. Se a isto juntarmos lagartixas, a diversão também faz parte do plano.

**ANTI-RAMOTOS**

Criar estruturas resistentes ~ que resistem a qualquer abalo sísmico.



ACELERA 2033

Construir um carrinho 3D incrível, e deixar a física acelerar a imaginação e curiosidade.

IMAGINA E CONSTRÓI

Explorar formas e cores, colocando a imaginação ao serviço da criatividade.

QUERO PESCAR

Desenvolver habilidades de observação e comunicação, através de um jogo de pesca, onde se aprende sobre cores, números e formas geométricas.

**PANDA DO CÓDIGO**

Uma viagem no mundo tecnológico e digital, ajudando um Panda a interagir.

PLASTICINA CONDUTORA

Conduzir a eletricidade através de uma espécie de autoestrada colorida de plasticina.

DISCO JUNIORS

Juntar a criatividade com ritmos e melodias, qual DJ numa festa de amigos.

RATÃO DA PROGRAMAÇÃO

Colocar um robot atraído por queijo, numa dinâmica onde as noções de direção são fundamentais.

CONSTRUÇÕES 3D

Fazer da imaginação um superpoder coletivo, para criar as melhores construções tridimensionais.



PROGRAMA EXTRACURRICULAR PRÉ-ESCOLAR

2025 / 26

ATIVIDADES E PROJETOS HANDS-ON QUE INSPIRAM OS INVENTORES DO MUNDO!

O presente programa não está disposto cronologicamente e pode estar sujeito a alguma alteração ou ajuste durante o decorrer do ano letivo.
As fotos apresentadas são meramente demonstrativas. Os projetos reais poderão ter a sua apresentação final alterada.



**THE
INVENTORS**

Maker Toolbox, Lda

Madan Parque Sul
2825-149 Caparica - Portugal

www.theinventors.io

