



Zéfiro Explorador

Ficha técnica

O jogo "Zéfiro o Explorador" foi concebido por Cristiana Vidal Accioly e Sónia Catarina Amaral, alunas do Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, no âmbito do projecto "Aprender a Brincar" do Hospital Pediátrico de Coimbra (www.mat.uc.pt/aprender). Adérito Araújo e Sílvia Barbeiro, professores do mesmo Departamento, acompanharam o processo de criação do jogo. As ilustrações são da autoria de Yann Thual.

No projecto "Aprender a Brincar" estão envolvidas as seguintes entidades:

CHC – Hospital Pediátrico de Coimbra

DMUC – Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra

PHYSIS – Associação Portuguesa de Estudantes de Física

Agrupamento de Escolas Martim de Freitas

NEMATEG/AAC – Núcleo de Estudantes de Matemática e Engenharia Geográfica da Associação Académica de Coimbra

NEDF/AAC – Núcleo de Estudantes do Departamento de Física da Associação Académica de Coimbra

O Zéfiro

O Zéfiro é um jovem curioso e não recusa um desafio. É ele quem nos vai acompanhar na descoberta da Matemática!

O seu nome vem da palavra Árabe para zero, sifr, que significa vazio. Por tradução sifr transformou-se, no Latim, em zephyr ou zephyrus. A palavra zephyrus significa também "vento do Oeste" em Latim. Com a vulgarização do uso do zero surgiram palavras derivadas de sifr e zephyrus para referir cálculo, bem como o conhecimento privilegiado ou códigos secretos, como, por exemplo, cifra - que significa dígito, algarismo ou número - e cifrar - codificar ou encriptar.