

matata studio



Matata Studio

Inovação para a Educação STEAM

matata studio

Desde 2017, a **Matata Studio** tem vindo a transformar a forma como as crianças aprendem, oferecendo soluções de educação STEAM que estimulam a curiosidade, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas.

Acreditamos que preparar os alunos para os desafios do futuro passa por desenvolver competências essenciais desde cedo, promovendo uma mentalidade de crescimento.

+30M
alunos

Mais de 30 milhões de alunos utilizam as nossas soluções educativas

+200,000
escolas

Mais de 200 mil escolas adotaram os nossos produtos

+210
países

As nossas soluções são utilizadas em mais de 210 países

+8
inovação

Pioneiros nas tecnologias educativas



Competição Mundial de Robótica Matata

MWRC



MatataWorld Robotics Competition

A Competição Mundial de Robótica Matata (MWRC) é um evento global que procura melhorar as competências gerais das crianças através de atividades divertidas e desafiantes.

Com tarefas estimulantes, esta competição foi concebida para aumentar a autoconfiança das crianças nas áreas da ciência e tecnologia, ajudando-as a aplicar os conhecimentos adquiridos na resolução de problemas reais e a explorar e criar um novo mundo à sua medida.

Em Portugal, esta competição realiza-se desde 2024, organizada pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, trazendo para o nosso país uma experiência única que combina aprendizagem, criatividade e espírito de equipa.

Desde a sua chegada, centenas de alunos de toda a região de Portugal já participaram, mostrando talento e inovação. As equipas vencedoras têm ainda a oportunidade de competir com os vencedores de outros países na grande final internacional, que decorre na China, tornando esta experiência verdadeiramente global.

Para mais informações sobre como participar com os seus alunos nesta grande competição, entre em contacto com a Areal Editores.



matata
studio

Tale-Bot Pro

Cód. 783473

Criar as suas próprias histórias e trazê-las à vida através da programação: Matatalab Tale-Bot Pro é um robot educacional, indicado para iniciantes a partir dos 3 anos.

Tecnologia inovadora, uma vasta gama de acessórios interativos e interdisciplinares, os alunos vão aprender os princípios da programação; inseridos numa metodologia de brincadeira lúdica.

Potencia o desenvolvimento de competências de comunicação e linguística, socio emocionais, pensamento computacional, entre outras competências para o Séc. XXI.

- **Programação sem ecrã** – Controlo simples através de botões, para uma experiência intuitiva.
- **Aprendizagem baseada em histórias** – Cartões de atividades intercambiáveis que tornam cada desafio único.
- **Feedback por voz multilingue** – Apoio para alunos de todo o mundo, promovendo a inclusão.
- **Expansão ilimitada** – Compatível com mapas e conjuntos temáticos para horas de exploração.
- **Versatilidade total** – Perfeito para salas de aula, jardins de infância e também para aprender em casa.



Vídeo demonstrativo deste conjunto

Programação tangível, como funciona?

A programação tangível Matatalab é ideal para as crianças a partir dos 3 anos. Sem necessidade de qualquer tipo de ecrã, a programação é feita nos botões físicos do Tale-Bot. Os blocos de programação são os botões. Cada botão tem uma cor diferente. A sequência de programação pode ser visualizada através dos leds coloridos, de acordo com a cor dos botões.



Características



Programar com *loops* e sequências



Feedback áudio em 8 línguas diferentes



Gravar os próprios áudios dos alunos



Múltiplos acessórios compatíveis com LEGO® DUPLO®



Programar para fazer desenhos ou até para dançar



Possibilidade de ver a programação e corrigir algum passo

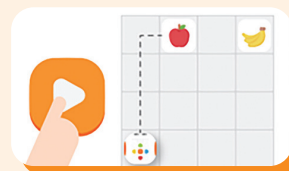
Como Programar?



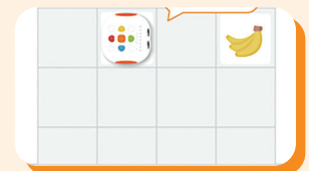
1. Planear o percurso



2. Inserir a programação no Tale-Bot



3. Carregar no play para iniciar



4. Interagir com as indicações dos mapas interativos



Activity Box

Cód. 783476

Caixa de atividades e acessórios para o Tale-Bot (robot não incluído) com 10 mapas temáticos interativos, incluindo 2 mapas brancos personalizáveis e reutilizáveis. A caixa inclui ainda 98 autocolantes interativos (são lidos pelo sensor do Tale-Bot), e 32 cartas de direção e programação.



- 1. Mapa Branco 1
- 2. Mapa Branco 2
- 3. Jogo de Contagem
- 4. Ciclo da Vida da Rã
- 5. Frutas e Vegetais
- 6. Polinização
- 7. Música
- 8. Os 5 sentidos
- 9. Itinerários
- 10. Formas Geométricas
- 11. Ciclo da Vida do Girassol
- 12. Visita ao Zoológico

Tale-Bot Pro Conjunto de Sala de Aula

Cód. 784520

Conjunto de 6 Tale-Bot Pro e respetivos acessórios, armazenados numa caixa resistente e de fácil transporte. Inclui também um guião com múltiplas propostas de atividades.



4 Razões para querer o Tale-Bot Pro na sua sala de aula:

- Design Robusto, adequado às idades dos seus alunos
- Tecnologia interativa, simples, sem complicações
- Inovação e divertimento, com gravação de áudios
- Repetições e sequências, apenas com um botão



Coding Set Pro

Cód. 783477

Permita que os alunos desenvolvam as competências cognitivas necessárias à programação: Matatalab Coding Set é o conjunto ideal para alunos os alunos desenvolverem a sua imaginação, criatividade e outras competências para o Séc. XXI. Infinitas possibilidades de programação tangível com blocos e feedback instantâneo. Aprender a programar com o Pro Set é fácil!



Dentro da Caixa

MatataBot

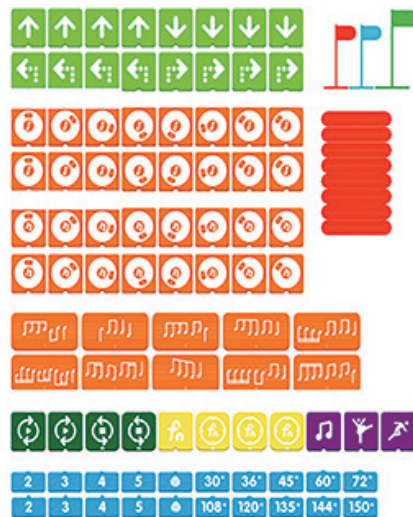


Torre de comando

Placa de programação



Blocos de movimento, música, melodias, loops, funções, dança, números e ângulos



Bandeiras



Mapas e 3 livros de atividades



Principais Características:

- **Não é necessário dispositivo para programar!** Os alunos desenvolvem as suas competências lógicas e de programação usando apenas as mãos para programar com os blocos.
- **Simbologia intuitiva!** Não é necessário saber ler para aprender a programar com os blocos.
- **Gamificação!** Os alunos aprendem enquanto brincam, ganhando a confiança de que programar é fácil.



Vídeo demonstrativo deste conjunto



Coding Set

Cód. 780019

Uma versão simplificada do Coding Set Pro, pensada para situações de Ensino Doméstico, Ensino Individual, Atividades de Tempos Livres, ou simplesmente como um presente divertido e com valor pedagógico. Não inclui blocos de música, artes e geometria, podendo ser adquiridos separadamente nos Add-Ons de extensão.

Add-ons & Acessórios Coding Set



Add-On Música

Cód. 783479

Aprender notas e tempos musicais usando a programação. Com combinações livres, os alunos podem compor as suas músicas favoritas, ou até mesmo criar as suas próprias músicas.

O Pro Set já inclui estes elementos.

Pontos-Chave:

- Aprender notas e tempos
- Compor música
- Criar música



Add-On Desenho

Cód. 783480

Desenhar gráficos, imagens ou figuras geométricas através da programação. Para isso os alunos terão de desenvolver as suas competências de matemática, geometria, lógica e usar toda a sua criatividade. Inclui 3 marcadores laváveis.

O Pro Set já inclui estes elementos.

Pontos-Chave:

- Desenhar figuras
- Aprender conceitos matemáticos
- Aprender Geometria



Add-On Sensores

Cód. 783481

Este *add-on* confere potencialidades avançadas de programação. O Matatabot pode agora detetar e reagir a obstáculos, cores e até som! Inclui o Matatacontroller. Este é um *add-on* para o Pro Set ou Coding Set.

Pontos-Chave:

- Detetar sons, cores, luz, infravermelhos, sensor *gyro* e de toque, enviar e receber mensagens
- Programar os leds do Matatacontroller



Add-On Animação

Cód. 783482

Este *add-on* confere potencialidades avançadas de movimentos e desenho. Permite ainda programar os *leds* dos olhos do Matatabot com diferentes cores.

Este é um *add-on* para o Pro Set ou Coding Set.

Pontos-Chave:

- Desenhar círculos e linhas curvas de diferentes tamanhos
- Movimentos novos como inversão de marcha
- Controlar as cores dos *leds*



Matata Friends

Cód. 783484

3 capas de silicone que transformam o Matatabot em diferentes personagens: Unicórnio Azul, Coelho Cor-de-Rosa e Gato Laranja.

Estas capas têm uma cauda gancho, compatível com elementos LEGO DUPLO!

Pontos-Chave:

- 3 novas personagens
- Possibilidade de personalização do Matatabot
- Cauda com gancho compatível com LEGO DUPLO



Matata Maps

Cód. 783483

Este conjunto inclui 16 porta-cartas magnéticos (10 x 10 cm) e 6 conjuntos de cartas (6 temáticas diferentes) para que possa construir o mapa personalizado aos conteúdos que quer trabalhar com os alunos. Como são magnéticos até poderão construir em 3 dimensões!

Pontos-Chave:

- Encaixes magnéticos permitem construir cenários em 3D
- Cartas temáticas (letras, números, animais, frutas, sistema solar e floresta).



VinciBot

Cód. 783475

VinciBot é um robot de aprendizagem para alunos a partir do 3.º ano do 1.º ciclo. É o ideal para quem está a começar a aprender programação baseada em blocos (*Scratch*). Mas também permite aprender Ciências da Computação e aumentar a confiança dos alunos em temáticas STEAM.

Aprendizagem *hands-on* e *minds-on*, projetos com relevância para a vida real, de abrangência curricular desenvolvendo competências de matemática, engenharia, ciências, artes, música e até dança.

O VinciBot permite também desenvolver competências avançadas de programação. Os alunos poderão optar por programar com uma linguagem baseada em texto (Python) desenvolvendo competências de pensamento computacional, *design* e de engenharia. Dotado de sensores de som, luz, infravermelhos, cor, *gyro*, este robot é compatível com elementos LEGO clássicos e Technic permitindo aos seus alunos realizarem projetos criativos.



Vídeo demonstrativo deste conjunto



3 Modos predefinidos



Dentro da Caixa



VinciBot x1



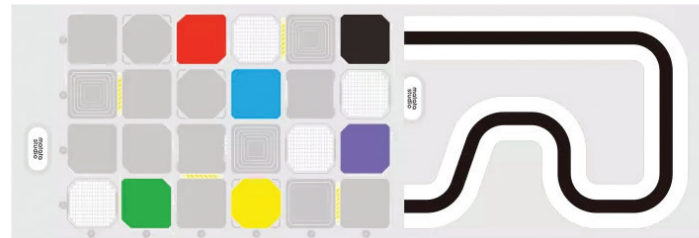
Controlo Remoto x1



Livro de Desafios x1 (com 18 atividades)



Guia do Utilizador x1



Mapa dupla-face x1 (mapa em branco / mapa para seguir linhas)



Marcador Lavável x1



Cabo USB-C x1



Guião de atividades

Os professores têm acesso a um PDF com 75 diferentes propostas de atividades, com grau de dificuldade progressivo, organizadas em 5 unidades:

| A | B | C | D | E |
|---|---|---|--|----------------------------------|
| 15 activities | 15 activities | 15 activities | 15 activities | 15 activities |
| Sequences | Events (Basic Events) (Subroutine) | Conditionals (wait until) (repeat until) (if then) | Conditionals (if then) (if else) | Conditionals (Nested if else) |
| Loops (Repeat Forever) (Repeat X) | Loops (Repeat X) (Stacking Loops) (Nested Loops) | Function (Basic Function) | Variables | Infrared Communication |
| | | | Function (multiple function) | Line Following |



Add-ons & Acessórios VinciBot

VinciBot – Conjunto de Sala de Aula

Cód. 784518

Novo

Para toda a turma, conjunto de 6 VinciBot e respetivos acessórios, armazenados numa caixa resistente e de fácil transporte.

Dentro da Caixa:

- 6× VinciBot
- 6× Comando infravermelho
- 6× Mapas de dupla-face
- 6× Marcadores laváveis
- 6× Cabo USB-C
- 1× Guião de Atividades
- 1× Booklet de Desafios
- 1× Guião de utilização



Inventor Kit – Pack de Expansão do VinciBot

Cód. 784137

Novo

O Inventor Kit facilita a aprendizagem de conceitos eletrônicos e sistemas interativos com o VinciBot. Proporciona experiências criativas com 7 projetos guiados que combinam construção, eletrônica e programação.

Além de blocos de construção compatíveis com LEGO, inclui também um servo digital de 360°, um sensor de angulo rotativo, um sensor de temperatura e humidade, um joystick, uma tira LED RGB e um módulo de ligação para integrar motores e sensores externos como Arduino ou Microbit.



Creator Kit – Pack de Expansão do VinciBot

Cód. 784137

O Creator Kit vem numa caixa de arrumação resistente e inclui mais de 400 blocos de construção compatíveis com LEGO. Inclui também um motor e um adaptador, assim como um Guião de Construções e um Manual de Utilizador.

Possibilita o desenvolvimento de competências avançadas de engenharia, soluções de *design*, programação, resolução de problemas, pensamento crítico, imaginação e criatividade.

Novo

AI Vision Kit

Cód. 785478

Novo

O Vision Kit confere ao VinciBot capacidade de visão computacional e de IA, permitindo desenvolver projetos com modelos de IA e conceitos de TinyML. Inclui camara com capacidade de reconhecimento e acompanhamento de rostos humanos e de *AprilTags*.



Novo

Estação de Carregamento

Cód. 784521

10 portas, 50W, 2.4º/1A .

Permite carregar até 10 dispositivos em simultâneo. Compatível com qualquer dispositivo de carregamento USB.





Vídeo demonstrativo
deste conjunto



Smart Sports Kit 3 em 1 – Pack de Expansão do VinciBot

Cód. 784519

Novo

O Smart Sports Kit 3 em 1 é um *pack* de expansão do VinciBot desenhado para unir o mundo da robótica e da programação ao universo do desporto. Explora 3 modalidades desportivas: Futebol, Basquetebol e Atletismo, proporcionando múltiplos desafios em cada área.

Este *kit* inclui centenas de componentes como os tapetes de jogo, em tecido lavável e resistente, elementos de construção compatíveis com LEGO para as 3 modalidades, inclui acessórios específicos como balizas, tabelas de basquetebol, obstáculos, etc. Inclui também motores e adaptadores compatíveis com elementos LEGO, assim como um Guia de Construção e de programações para os desafios.

Este *kit* não inclui o VinciBot.

Para participar na Matata World Robotics Competition (MWRC) é necessário para cada equipa:

- 1x Smart Sports Kit 3 em 1
- 2x VinciBot



Para mais
informações
sobre esta
competição,
consultar a
página 00.





Nous AI Set

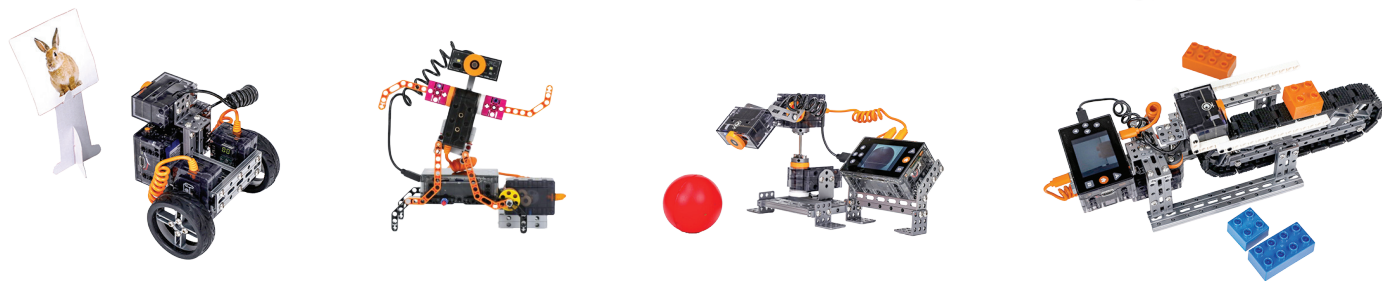
Novo

Cód. 784677

O **Nous AI Set** é um **kit** modular de robótica educativa concebido para escolas de 3.º Ciclo e Secundário, que combina **inteligência artificial com programação prática**. Permite estudar tecnologias como *machine learning*, redes neuronais, visão computacional, reconhecimento de voz, ChatGPT-AIGC e condução autónoma, cobrindo todo o ciclo de recolha de dados, treino de modelos e *deployment*. Com uma estrutura metálica robusta e compatível com blocos LEGO, incentiva a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas através de montagem de protótipos e programação em Scratch ou Python.



Vídeo demonstrativo deste conjunto



- Design modular:** o robô apresenta um *design* modular que permite fácil personalização e expansão.
- Tecnologias de IA abrangentes:** incluindo aprendizagem automática, redes neurais, visão artificial, reconhecimento de voz, MatataChat, AIGC e capacidades de condução autónoma.
- Estrutura metálica durável:** permite montagem e personalização criativas, promovendo uma experiência de aprendizagem prática e envolvente para alunos que exploram robótica e IA.
- Ciclo de vida de dados integrado:** desde a recolha de dados, treino de modelos de IA e implantação, o Nous oferece uma compreensão prática das aplicações de IA no mundo real.

Aplicações de IA no mundo real

| | | | | | | | |
|------------|------------|---------------------------|-----------------------|-------------------|-------------------|------------------------------|--------------------------|
| | | | | | | | |
| MatataChef | MatataDraw | Reconhecimento de Imagens | Reconhecimento de Voz | Piloto Automático | Detecção de Rosto | Reconhecimento de Caracteres | Reconhecimento de Gestos |



APP's e Plataforma de Programação

MatataCode

O MatataBot e o Tale-Bot podem ser programados de forma tangível, sem necessidade de ecrãs. Contudo, poderá expandir as potencialidades de aprendizagem destas soluções, usando-as de uma forma avançada, com a *app* MatataCode.

Matatacode é uma *app* de programação gráfica baseada em blocos (Scratch). Os seus alunos poderão aplicar toda a sua imaginação para criar infinitas possibilidades divertidas e com aplicação na vida real!



13

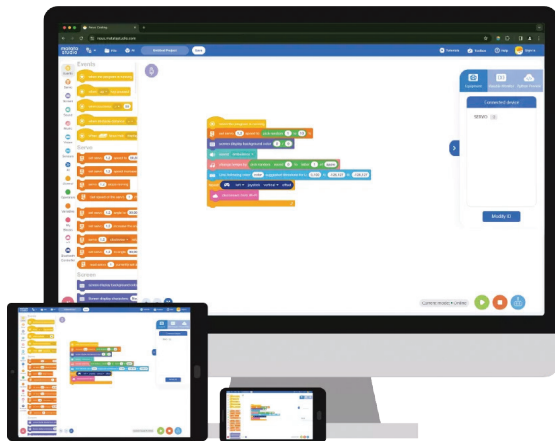
MatataCode para o VinciBot

Aplicação para programar o VinciBot, em linguagem baseada em blocos (Scratch) ou baseada em texto (Python). Permite guardar e gerenciar as suas programações e controlar múltiplos VinciBot.

<https://vinci.matatastudio.com>



MatataCode para o NOUS



Aplicação para programar o NOUS, em linguagem baseada em blocos (Scratch) ou baseada em texto (Python). Permite guardar e gerenciar as suas programações e controlar múltiplos VinciBot.

<https://nous.matatastudio.com>



Microscópio Digital MT3-4 MatataXplore

Novo

- Ecrã IPS de 7 polegadas
- Observação abrangente
- Pode tirar fotografias e gravar vídeos
- Alta definição e ampliação
- Fonte de luz incidente e transmitida, com ajuste
- 10 idiomas

Compatível com cabos USB-C e HDTV para ligação a ecrãs maiores

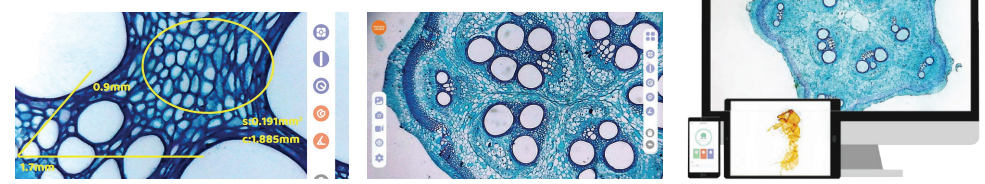


Vídeo demonstrativo deste conjunto



MT3-4
Cód. 784754

Software



- Download chromeOS
- Download macOS
- Download Windows
- Download on the App Store
- GET IT ON Google Play



135° Flexível

Cartão SD

Botão de ajuste coaxial macrométrico

Luz LED

Controlo de intensidade da iluminação LED

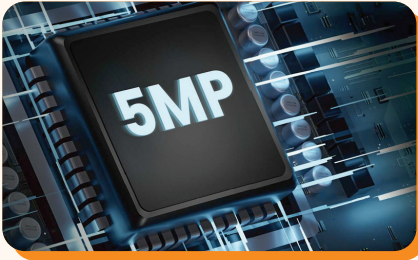
Botão para Foto/Gravação

Configuração de hardware

- Conceção ótica: Biológica
- Objetivas: 4x, 10x, e 40x
- Ampliação ótica: 40x a 400x
- Ecrã LCD: Dobrável, 7 polegadas
- Sensor: CMOS Aptina de 5 MP
- Formatos de imagem: JPEG
- Formatos de vídeo: MOV (Codec: MJPEG)
- Função de medição: Linha simples
- Iluminação LED para luz transmitida
- Luz refletida regulável
- Saída HDMI (para TV ou monitor)
- Tomada USB
- Inclui 1 cartão SD de 8 GB e 1 bateria recarregável de 2000mAh



Alta definição e grande ampliação



Chip sensor CMOS de alta definição, com 5 MP, garantindo imagens nítidas e de excelente qualidade. Imagens de precisão com restauração de alta qualidade.



Três conjuntos de lentes objetivas ópticas facilmente intercambiáveis. Experiências visuais diversificadas.

Precisão máxima na observação

Paquímetro de precisão milimétrica ajustável

- Ajuste em todas as direções:** para cima, para baixo, à esquerda e à direita
Pinças micro ajustáveis para afinações precisas durante a observação.
- Ajuste coaxial macrométrico**
Ajuste o zoom verticalmente para se adaptar a diferentes cenários de visualização.



Ajuste da iluminação incidente e transmitida



- Fonte de luz incidente**
Luz incidente para observar o objeto real.
- Fonte de luz transmitida**
Luz transmitida para observar a amostra.
- Ajuste do brilho**

O que está incluído

Novo



Saco de armazenamento para microscópio



Microscópio



10 amostras



Bateria 18650



Cartão de memória 8G



Cabo de dados tipo C



Cabo de dados HDTV

Microscópio Digital Portátil MX2-A

Novo

- Ecrã Digital 4,3 polegadas
- Multiplataforma
- Ampliação 100-1600x
- Zoom Infinito
- Medição de foto e vídeo
- Botão digital



MX2-A
Cód. 785068



Vídeo demonstrativo deste conjunto

- **Design 2-em-1:** Conveniente para observação em ambientes interiores e exteriores.
- **Imagem de alta definição:** Fornece imagens e vídeos de alta resolução para garantir que os detalhes são claramente visíveis.
- **Ampliação digital:** Função de ampliação em vários níveis para responder a diferentes necessidades de observação.
- **Fontes de luz duplas:** Luz incidente e luz transmitida para observar objetos físicos ou transparentes.
- **Coloração inteligente:** Sete cores de luz transmitida para realizar coloração inteligente.
- **Pré-visualização em tempo real:** Visualização imediata das imagens no ecrã ou ligação fácil via USB/Wi-Fi a um computador ou dispositivo móvel.
- **Preservação de dados:** Suporta a gravação de imagens e vídeos para análise e registo posterior.
- **Sistema inovador de zoom infinito:** Dentro da gama de ampliação ótica de 0,5x – 4x, o sistema de zoom pode ser ajustado continuamente para obter imagens com diferentes ampliações.

O que está incluído

| | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------|---------------------------|-----------------------------|--|
| | | | | |
| Microscópio Digital MX2-A | Cabo de dados tipo C | Caixa de Petri | Cartão de memória 8G | |
| | | | Novo | |
| Régua de calibração | Manual de exploração | Guia de utilização | | |

