



Torre de Hanói

O que é? É um alquimétrico, ou seja, um brinquedo didático que pode ser produzido pelos próprios estudantes, utilizando materiais recicláveis e alternativos. Um alquimétrico conjuga os conceitos de métrica (medida-exato-técnico) e alquimia (mutante-mágico-transformador). A Torre de Hanói é um quebra-cabeças, divulgado pela primeira vez no Ocidente, pelo matemático francês Édouard Lucas, em 1883.

E na Escola? Esta atividade auxilia no desenvolvimento do planejamento e solução de problemas através de técnicas estratégicas que contribuem com o desenvolvimento do pensamento computacional. Trabalha com os quatro pilares do pensamento computacional: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos. A utilização desse jogo contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico e para a capacidade de resolução de problemas. Esta foi impressa na Impressora 3D, mas pode ser confeccionada, também, com materiais recicláveis ou madeira.



Torre de Hanói

O que é? É um alquimétrico, ou seja, um brinquedo didático que pode ser produzido pelos próprios estudantes, utilizando materiais recicláveis e alternativos. Um alquimétrico conjuga os conceitos de métrica (medida-exato-técnico) e alquimia (mutante-mágico-transformador). A Torre de Hanói é um quebra-cabeças, divulgado pela primeira vez no Ocidente, pelo matemático francês Édouard Lucas, em 1883.

E na Escola? Esta atividade auxilia no desenvolvimento do planejamento e solução de problemas através de técnicas estratégicas que contribuem com o desenvolvimento do pensamento computacional. Trabalha com os quatro pilares do pensamento computacional: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos. A utilização desse jogo contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico e para a capacidade de resolução de problemas. Esta foi impressa na Impressora 3D, mas pode ser confeccionada, também, com materiais recicláveis ou madeira.

