

# Arranha-céus

## Objectivos:

Praticar e melhorar as competências numéricas e de dedução lógica.

## Sugestões:

Pode começar com um tabuleiro 3x3 casas.

## Descrição comentada dos materiais a utilizar:

Arranha-céus é um puzzle em que 16 edifícios (4 de cada altura) são colocados num tabuleiro 4x4.

## Sugestões:

É possível construir uma versão com multilink ou impressora 3D.

## Estratégias:

Depois de resolver alguns desafios fáceis, guiamos os alunos através de algumas configurações básicas, em que uma simples dedução fornece mais informações. Aumentamos o nível de dificuldade dos puzzles e deixamos que os alunos produzam a sua própria abordagem lógica aos puzzles.

## Sugestões:

Há dois tabuleiros, o que tem os números 4 é mais fácil do que o outro.

## Avaliação dos alunos:

Utilizamos um conjunto de puzzles com diferentes graus de dificuldade.

## Sugestões:

Pode cronometrar o tempo que demora a completar o mesmo quadro em diferentes ocasiões.

### **Avaliação da aula:**

Comparamos a competência dos alunos na resolução dos puzzles SkyScrapers no início e no fim da aula. Além disso, tentamos perceber qualitativamente se os alunos apreciam a abordagem lógica aos desafios intelectuais.

### **Encerramento:**

Examinamos as nossas acções e objectivos para podermos identificar os pontos fortes e fracos da nossa atividade e da sua implementação. Registamos as nossas impressões para uso futuro no processo de melhorar cada vez mais..

### **Sugestões:**

Pode ter uma dúzia de grelhas em papel ordenadas por nível de dificuldade, para que qualquer pessoa que queira possa desafiar-se a si própria.