

Posted by Comunicação NAPSoL on Wed, 05/08/2013 - 17:02

## **Palestra aborda interação entre cubo mágico e aprendizagem** <sup>[1]</sup>

# **Palestra aborda interação entre cubo mágico e aprendizagem** <sup>[1]</sup>

O recordista sul-americano, Rafael Cinoto, ministrou a palestra Cubo Mágico: Desafios e Soluções, no último dia 10, no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP em São Carlos.

O recordista sul-americano, Rafael Cinoto, ministrou a palestra Cubo Mágico: Desafios e Soluções, no último dia 10, no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP em São Carlos. O evento, que foi uma iniciativa do Núcleo de Apoio à Pesquisa em Software Livre (NAPSoL), mostrou os desafios e ações para a resolução do cubo mágico e os algoritmos envolvidos na sua criação.

Formado em Psicologia e estudante de Matemática, Rafael Cinoto, é o atual recordista sul-americano na resolução de cubo mágico com os pés, levando 33,02 segundos para encaixar suas peças. O interesse, tido como uma brincadeira, surgiu na infância até chegar ao primeiro campeonato. ?Participei pela primeira vez em Sumaré, no ano de 2007. Treinava uma hora por dia e conforme a data do campeonato se aproximava, praticava durante duas horas?.

Atualmente Cinoto faz parte da delegação brasileira da World Cube Association (WCA), associação oficial que organiza competições no mundo apoiada pelos representantes de cada país. O recordista também faz oficinas em escolas para auxiliar no aprendizado da matemática através da resolução do cubo mágico.

?O aluno, ao aprender a resolver o cubo mágico, melhora sua relação social além de desenvolver o raciocínio lógico. Principalmente o que é mais introspectivo, pois é uma forma de interagir com o outro que também gosta da atividade e quanto mais treino, mais rápido o aluno consegue resolver? afirma Cinoto.

O cubo mágico foi criado em 1974 por Ernő Rubik na Húngria. É um quebra-cabeça mecânico e tridimensional que apresenta 26 peças em uma estrutura de 3x3x3, a mais comum, e unido por uma peça central, permitindo que cada face seja movimentada. Cada face possui uma cor entre o branco, amarelo vermelho, laranja, azul e verde. É conhecido como jogo de permutação por ser moldado na permutação ou movimento das partes do quebra-cabeça. A ideia é ordenar suas partes em um arranjo predefinido e está relacionado à análise combinatória.

## Campeonato de Cubo Mágico na USP São Carlos

Será realizado o I Campeonato de Cubo Mágico de São Carlos, no dia 16 de março de 2013, das 9h às 20h, na USP em São Carlos sendo aberto à comunidade USP e demais interessados. O evento é organizado pelo Núcleo de Apoio à Pesquisa em Software Livre (NAPSoL), sediado no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) e o programa EESC Com Vida da Escola de Engenharia de São Carlos (EESC). Mais informações e inscrições serão divulgadas em breve no site [www.ccsl.icmc.usp.br/cubos/](http://www.ccsl.icmc.usp.br/cubos/) [2]

**Mais informações:** [comunicacaonapsol@gmail.com](mailto:comunicacaonapsol@gmail.com) [3]

## Syndicate



---

**Source URL:** <http://napsol.icmc.usp.br/en/node/7>

### Links:

[1] <http://napsol.icmc.usp.br/en/node/7>

[2] <http://www.ccsl.icmc.usp.br/cubos/>

[3] <mailto:comunicacaonapsol@gmail.com>