O CNJM6 NA IMPRENSA

Edição n.º 6.195 | 12 de Março de 2010 CORREIO DO RIBATEJO 15

Santarém acolhe hoje os Jogos Matemáticos 2010

O Centro Nacional de Exposições (CNE) em Santarém, acolhe hoje, sexta-feira (dia 12) o "Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos 2009/2010", dirigido a estudantes do Ensino Básico e Secundário.

A prática de jogos matemáticos, em particular dos jogos de estratégia, de observação e de memorização, contribui, segundo a organização "de forma articulada para o desenvolvimento de capacidades matemáticas e para o desenvolvimento pessoal e social".

O VI Campeonato procura envolver todas as escolas, dando oportunidade de participação a todos os alunos através das eliminatórias desenvolvidas nas próprias escolas, e oportunidade aos escolhidos em cada escola e por nível de ensino, de participar numa final nacional.

Inscritos 2.100 alunos

Encontram-se inscritos na final do Campeonato cerca de 2.100 alunos, 41 dos quais alunos invisuais ou de baixa visão, provenientes de 400 escolas e que serão acompanhados por, pelo menos, um professor por cada escola. Colaboram na iniciativa cerca de 100 alunos da Escola Superior de Educação de Santarém (ESES), como monitores dos jogos.

O Campeonato disputar-se-á por eliminatórias, jogando em simultâneo 730 alunos. Os restantes terão ao dispor no CNE actividades lúdicas e educativas diversas, umas dinamizadas por docentes e alunos da ESES e outras organizadas pelo Governo Civil de Santarém.

A comissão organizadora dos jogos integra o Governo Civil de Santarém, Instituto Politécnico de Santarém, Departamento de Ciências Matemáticas e Naturais da Escola Superior de Educação de Santarém, Sociedade Portuguesa de Matemática, Associação de Professores de Matemática e a Associação Ludus.

Baixas psiquiátricas crescem entre professores

Há cada vez mais docentes a procurar informação para aprender a lidar com a indisciplina e violência dos alunos na sala de aula P.2 e 3

Jornal de Notícias

www.jn.pt
SÁBADO 13/03/2010

EDIÇÃO FECHADA ÀS 00.15H | 4,50 SFR (S/IVA) €1,30 | Nº 285 | ANO 122 | DIRECTOR JOSÉ LEITE PEREIRA | DIRECTOR ADJUNTO ALFREDO LEITE | SUBDIRECTOR PAULO FERREIRA

VIVA+ PÁG. 62
Moda Lisboa regressa a casa com propostas arrojadas

SONDAGEM UNIVERSIDADE CATÓLICA PÁGINAS 4 E 5

Passos e Rangel quase empatados

Aguiar-Branco parte muito atrasado na corrida pela liderança do PSD

Congresso de hoje em Mafra reduzido para um dia para não desviar atenções

Hoje

HENRIQUES DA CUNHA / GLOBAL IMAGENS

EDUCAÇÃO PÁGINA 32

OS ALUNOS QUE GOSTAM DE MATEMÁTICA

Campeonato Nacional reúne mais de dois mil jovens de todo o país. Este ano, a novidade é a participação de invisuais

POLÍCIA PÁG. 15

Detidos três abusadores de crianças no mesmo dia

"Violador de Benfica" é estrangeiro e foi apanhado

INVESTIGAÇÃO PÁG. 14

Suspeitas sobre licenciamentos também levaram PJ à Câmara de Vila Real

ALMADA PÁGINA 20

Teve de sair da Urgência para salvar - a vida do filho

Criança esperou sete horas com ataque de asma

COMUNICAÇÕES PÁG. 27

Mau serviço das operadoras motivou 10 mil queixas

ALMOÇOS JN PÁGINAS 40 E 41

"Gerir o Boavista é um milagre diário"

"Sou bombeiro voluntário", diz Álvaro Braga Júnior

CASTRO MARIM PÁG. 18

Espanhol morto a tiro após discussão em bar de alterne

NOTICIÁRIO ACTUALIZADO
www.jn.pt/sociedade

MAIS LIDA
Portugueses pessimistas sobre futuro das suas reformas

SOCIEDADE E VIDA

Torneio de jogos matemáticos incluiu dezenas de invisuais

Santarém acolheu a sexta edição do campeonato organizado pela Associação Ludus

ISABEL TEIXEIRA DA MOTA
isabelmota@jn.pt

O gosto pelo raciocínio lógico-matemático foi mais uma vez testado nos alunos do Básico e do Secundário na sexta edição do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos. A novidade deste ano foi a participação de dezenas de alunos com problemas de visão.

Aos 10 anos, o Ricardo diverte-se horas a fio de volta do tabuleiro de Konane. Apesar das dificuldades em ver, joga com grande prazer e facilidade o jogo tradicional do Havai, composto de 31 peças brancas e 31 pretas que devem ser capturadas pelos respectivos adversários.

Ricardo Ferreira frequenta o quarto ano no Centro Helen Keller. Vê, com dificuldade, apenas de um olho. Usa um par de óculos que lhe permite fazer a vida normal. Este ano lectivo começou a aprender braile.

Ontem ficou entre os doze melhores jogadores de Konane no Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos que decorreu em Santarém.

A sua participação nos Jogos Matemáticos deste ano só foi possível porque a organização do campeonato decidiu incluir os invisuais e de baixa visão. Foram classificados 44 alunos de escolas de todo o país que competiram em igualdade de circunstâncias com os restantes.

"Sempre que chegava a casa jogava um bocado e dizia-me: 'olha pai correu-me bem hoje'". Quando soube que ia a Santarém, vibrou, conta ao JN o pai, Sérgio Ferreira.

Não é matemática

"Não é matemática. São jogos. Mas o processo mental é muito semelhante. Há quem diga que na nossa cabeça o processo é o mesmo", afirma o professor Jorge Nuno Silva, fundador e organizador do campeonato.

A relação com a matemática existe porque "todos os jogos exigem raciocínio lógico puro, sem factor sorte" e os alunos podem, assim, "desenvolver as capacidades de abstracção, estratégia, superação por tentativa e erro e reflexão". "É óptimo exercício para gostar de pensar. A matemática é o prazer de pensar".

HENRIQUES DA LUNA/GLOBAL IMAGENS

Dois dos participantes do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos que decorreram em Santarém jogam "Hex"

O matemático Jorge Nuno Silva, professor da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, começou a organizar este evento em 2004 (ler caixa em baixo) e nunca mais parou.

"Começámos com 400 alunos na final em 2004. Hoje temos mais de 2000. Mas a maior novidade foi a participação dos alunos com problemas de visão ou cegos", acrescenta, classificando o campeonato como o "maior evento do sistema educativo português".

Carlota Dias, professora de matemática do terceiro ciclo, aceitou o desafio de Jorge Nuno Silva para integrar alunos com baixa visão e cegueira. Há três anos começou o trabalho de preparação. "Verificámos uma coisa fantástica: tivemos o cuidado de não obrigar os alunos sem problemas de visão a jogar com um tabuleiro adaptado. E não houve um único aluno que tenha dito que não aceitava".

> O Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (de tabuleiro) decorreu este ano em Santarém

Os jogos vão variando em cada edição. Para cada ano são seleccionados seis jogos e procede-se também à selecção dos candidatos à final. O processo decorre ao longo do ano lectivo em todas as escolas participantes, públicas ou particulares.

Depois de vários anos de implementação, fazem-se balanços. "Um dos estudos que estamos a fazer é para ver qual o tipo de correlação, se é que existe alguma, entre a prática destes jogos e o desempenho escolar, em particular a capacidade de matemática", afirma Jorge Nuno Silva. A investigação está a ser levada a cabo por colaboradores da Associação Ludus. ■

Curiosidades sobre a 6ª edição dos Jogos

CINCO EDIÇÕES
Os jogos matemáticos começaram em 2004 em Lisboa. Desde então já decorreram em Aveiro, Évora, Braga e Covilhã, sempre associados a instituições universitárias ou politécnicos.

JOGOS DA 6ª EDIÇÃO
Os jogos seleccionados para a edição deste ano do campeonato foram: Avanço, Hex, Konane, Ouri, Rastros e Semáforo.

2000
PARTICIPANTES
Enquanto em 2004 chegaram à final 400 participantes, ontem chegaram mais de dois mil.

12
VENCEDORES
Os resultados da 6ª edição podem ser consultados no sítio da Associação Ludus, em http:/ludicum.org.

INTERESSE POR JOGOS
Os jogos já não são só uma curiosidade do arqueólogo que descobre jogos antigos. Interessam cada vez mais escolas e famílias.

EXTRA-CURRICULARES
Os jogos matemáticos são extra-curriculares, nem vão entrar nos currículos. Jorge Nuno Silva defende que os aspectos culturais e recreativos da matemática se desenvolvam fora.

varias vezes nos ultimos tempos.

Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos em Santarém

O Centro Nacional de Exposições, em Santarém, recebe sexta-feira, 12 de Março, o Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos 2009/2010. Uma jornada nacional pedagógica, recreativa e de promoção da ciência que se pretende sublinhar junto da comunidade escolar. A entrega dos prémios está prevista para as 17h00, tendo sido convidados a ministra da Educação e o ministro da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.

in "Ordinante" 11MAR20

Instituto Politécnico de Santarém
Integram o Instituto Politécnico a Escola Superior Agrária de Santarém, Escola Superior de Educação de Santarém, Escola Superior de Desporto de Rio Maior, Escola Superior de Saúde de Santarém e Escola Superior de Gestão e Tecnologia de Santarém

O Ribatejo
12 | Março | 2010

Jogos Matemáticos em Santarém

Campeonato Nacional→ Instituto é entidade local organizadora da iniciativa que vai trazer mais de 2100 jovens ao CNEMA

A alegria de mais de 2100 crianças e jovens de cerca de 400 escolas de todo o país vai inundar o CNEMA em Santarém para a sexta edição do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos. Neste dia, realiza-se a final deste campeonato que é uma organização conjunta do Instituto Politécnico de Santarém, da Associação Nacional de Professores de Matemática, da Sociedade Portuguesa de Matemática e da Associação Ludus.

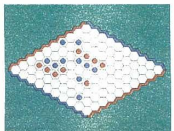
Neste campeonato os jovens e crianças do 1º ciclo ao ensino secundário são chamados a "jogar" seis desafios em forma de jogo de tabuleiro e jogos de estratégia relacionados com o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático. As eliminatórias já decorrem desde o início do ano nas respectivas escolas que podem trazer à final um aluno por cada ano de escolaridade, num total de 12 no máximo por escola.

Após o período da manhã, em que decorrem jogos simultâneos entre os participantes, segue-se a final da parte da tarde em que serão escolhidos os vencedores em cada um dos jogos, num total de três prémios para cada jogo. Os primeiros classificados de cada jogo recebem computadores portáteis, os segundos recebem máquinas fotográficas digitais e os terceiros recebem impressoras. Há também prémios para os jogadores cegos e com deficiências visuais, que serão 44, e que vão receber relógios despertadores, porta-chaves especiais e jogos de damas adaptados às suas necessidades. Todos os finalistas recebem diciopédias da Porto Editora e há um outro computador portátil para entregar ao jogador que inventar o jogo mais original. A sessão de entrega dos prémios realizar-se-á às 17h no auditório do Cnema.

O programa das actividades é da responsabilidade de professores e estudantes dos vários departamentos da Escola Superior de Educação em colaboração com o Governo Civil de Santarém e outras entidades que se disponibilizaram para o efeito, incluindo jogos, workshops, projecção de filmes e divulgação dos projectos que estão a desenvolver na região e para a região.

A comissão organizadora local, coordenada pela professora Maria José Pagarete

Jogos para vários níveis Os seis jogos têm níveis diferentes e alguns vão ser jogados por alunos de diferentes níveis de ensino. Aqui fica o resumo das principais regras destes jogos. A totalidade das regras e mais detalhes sobre cada jogo no site da Associação Ludus, em **http://ludicum.org.**



HEX

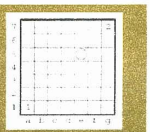
Joga-se com um tabuleiro composto por um conjunto de hexágonos e com 100 peças (50 de cada cor). O objectivo é que cada jogador consiga criar um caminho que una as duas margens do tabuleiro com a sua cor. Pelo meio vai encontrando peças do adversário com as quais terá que lidar.

AVANÇO

Joga-se num tabuleiro quadrado com 7 por 7 casas. Cada jogador tem 14 peças (brancas para um e pretas para outra) e o objectivo é mover as suas peças para uma casa vazia tentando capturar as peças do adversário chegando com, pelo menos, um dessas peças à linha mais recuada.

KONAME

Num tabuleiro de 8 por 8, cada jogador tem 31 peças (pretas e brancas) que tem que mover alternadamente na vertical e na horizontal, à semelhança do jogo de damas. Devem haver captura de peças em todas as jogadas e ganha quem realizar a última jogada. Jogo tradicional havaiano.

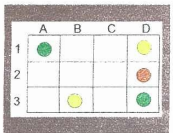


RASTROS

Um tabuleiro quadrado de 7 por 7, peças pretas para serem jogadas pelos dois jogadores e uma peça branca que deve ser deslocada por ambos com o objectivo de transportar para a sua casa final. Ao deslocar a peça branca, o sítio onde ela se encontrava é preenchido com uma das peças pretas.

OURI

Joga-se com 48 "sementes", ou outros objectos pequenos, num tabuleiro com 14 buracos. O objectivo é que cada jogador consiga recolher mais "sementes" do que o adversário. Vence o jogador que conseguir 25 ou mais sementes, seguindo uma distribuição matemática e lógica.



SEMÁFORO

É jogado com 8 peças verdes, 8 amarelas e 8 vermelhas (cores dos semáforos) que são partilhadas por ambos os jogadores. O objectivo é que o jogador consiga ser o primeiro a conseguir uma linha de três peças de cor diferente ordenadas de acordo com a sequência de luzes de um semáforo.

6º Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos é hoje, em Santarém

A 6ª edição do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos realiza-se este ano no CNEMA, em Santarém e conta com o Instituto Politécnico de Santarém como o responsável pela final do campeonato.

O campeonato destina-se aos alunos do ensino básico e secundário, quer seja público ou privado, distribuídos por 4 categorias: 1ª - do 1º ao 4º ano; 2ª - 5º e 6º ano; 3ª - do 7º ao 9º ano e 4ª categoria - ensino secundário.

A Comissão Nacional é composta por elementos da Associação de Professores de Matemática (APM), da Sociedade Portuguesa de Matemática (SPM) e da organizadora Associação Ludus.

Os melhores alunos encontrados pelas escolas, irão jogar jogos de tabuleiro, que têm como objetivo desenvolver nas crianças e jovens o raciocínio lógico-matemático.

Hoje, dia 12, a 1ª fase do campeonato realiza-se entre as 10h00 e as 13h00. No final dessa fase é selecionado um número de jogadores, por jogo e por ciclo, para participar nas finais, que terão lugar depois do almoço. A sessão de entrega dos prémios realizar-se-á às 17h no Auditório do CNE, contando com a presença de várias entidades e patrocinadores.

Mais de 400 professores acompanharão os 2.120 participantes, dos quais 44 são cegos ou com baixa visão, que participam em jogos adaptados às suas condicionantes.

Todos os alunos que participem na parte da tarde receberão a Diciopédia 2010, da Porto Editora. As crianças cegas ou com baixa visão recebem um jogo de damas. Haverá prémios por jogo e por categoria para os 1º, 2º e 3º classificados, que consistem, respetivamente, em computador portátil, máquina fotográfica digital e impressora portátil. Para os cegos ou com baixa visão, os prémios para os vencedores serão despertadores e porta-chaves falantes.

Para a concretização deste evento o IPS apresentou uma candidatura ao Ciência Viva e procurou patrocínios, tendo já recebido apoios do Governo Civil e da Câmara Municipal de Santarém, da Equitejo, da Sojormédia, da Caixa Geral de Depósitos, da Porto Editora, da Beltrão Coelho, da Unicer, da Compal, do Turismo de Lisboa e Vale do Tejo, do IPJ, do Pingo Doce e do CNE.

Para a cerimónia foram convidados a ministra da Educação, o ministro da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior e a diretora da Agência Nacional para a Cultura Científica e Tecnológica.

EMPENHO. Mais de mil alunos estiveram em Santarém a colocar os neurónios à prova foto O MIRANTE

Ases da matemática acertam contas em Santarém

Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos bateu recorde de participação

Santarém foi por um dia capital da matemática. O número de participantes bateu o recorde e um estudante da região evidenciou-se.

Jorge Afonso da Silva

Faltam dez minutos para as 14h30. Hora marcada para o "acerto de contas". Aos poucos, os 170 finalistas aproximam-se da entrada do recinto onde se vão disputar os jogos decisivos. Entre eles está o ribatejano André Duarte, 17 anos, estudante na Escola Profissional de Ourém.

"Isto não tem muito a ver com números. São mais jogos de lógica e raciocínio. Pensar, ter uma estratégica. É como jogar damas ou xadrez. São quebra-cabeças mas relacionados com a matemática", esclarece o jovem, confiante em fazer boa figura na final do jogo do Avanço.

Durante a manhã já se tinha realizado a primeira fase do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos, que apurou os melhores de cada escalão entre primeiro ciclo e ensino secundário nos seis jogos matemáticos de estratégia, observação e memorização.

"Há pessoas que são mais preguiçosas a pensar. E a matemática obriga a pensar. Só havendo motivação e interesse é que se aprofunda conhecimentos, seja em que área for. Acima de tudo, a matemática treina-se e pratica-se", defende André Duarte, antes de ser chamado pelos monitores a ocupar o seu lugar na mesa com mais onze jogadores. No final ficou combinado um encontro com o jovem ribatejano para saber o seu resultado.

A poucos metros dali está João Maltieiro, 8 anos, estudante do terceiro ano na EB1 de Aveiras de Cima, Azambuja. O jovem passou a primeira fase e vai disputar a final do Jogo do Semáforo. Confiante, diz-nos que apesar de ser a primeira vez que participa, contava ser um dos finalistas. Tímido e de poucas palavras a sua opinião sobre a matemática é bem mais simples do que a própria ciência. "Não é difícil. Sempre gostei de fazer contas e de jogar. Costumo praticar em casa e na escola. Os professores motivam-me", revela o pequeno João no meio dos seus "rivais".

Enquanto se disputam as várias finais no amplo espaço da Nave 1 do Centro Nacional de Exposições e Mercados Agrícolas (CNEMA), em Santarém, fomos sentir o pulsar da bancada amovível, completamente cheia de docentes, alunos e familiares. Sentado ao lado da professora está Guilherme Henriques, 9 anos, aluno do Agrupamento de Escolas de Rio Maior que não chegou à final do Jogo do Semáforo. "Comecei a gostar de matemática no 4º ano quando a professora começou a ensinar-me coisas diferentes", afirma Guilherme, que não sabe por que é que os portugueses não lidam bem com a matemática. Mas sempre lá vai adiantando com um sorriso maroto, que talvez seja porque "exige esforço e pensamento".

Descontrair os neurónios ao sol

Se no interior os sinais de nervos e tensão eram visíveis, no exterior do CNEMA muitos aproveitavam a tarde solarenga para descontraírem os neurónios na relva. Para outros, era hora de partir e rumar ao destino nas dezenas de autocarros que viajaram até Santarém de Norte a Sul do país.

Na entrada para o auditório, onde iria decorrer a entrega de prémios, encontramos quatro estudantes do Colégio Andrade Corvo de Torres Novas. Afonso Caldeira tem 10 anos. Não chegou à final mas gosta muito de matemática. Para quem não é adepto tem uma explicação. "É uma disciplina que às vezes se torna cansativa. As pessoas têm que fazer as contas e depois ficam cansadas, chateadas e sem paciência. Por isso desistem", vaticina. Já a sua colega, Catarina Rainha, 11 anos, considera que "pode-se fazer tudo com a matemática" e é algo que se vai "aprendendo e praticando".

Como combinado aguardamos por André Marques. Acompanhado pela professora e mais dois colegas, era visível a satisfação quando disse que tinha ficado em segundo lugar no Jogo do Avanço. O jovem encaminhou-se depois para o auditório onde recebeu o merecido prémio.

A sexta edição do Campeonato Nacional dos Jogos Matemáticos realizou-se sexta-feira e contou com a participação de 1850 alunos de 400 escolas de todo o país, batendo todos os recordes de participação até agora. De registar a participação de 41 alunos invisuais ou de baixa visão.

O Politécnico de Santarém foi o responsável local pela organização, sendo a Associação Ludus - que reúne os maiores especialistas portugueses em jogos matemáticos - a Associação de Professores de Matemática e a Sociedade Portuguesa de Matemática os grandes promotores da iniciativa

VER VÍDEO www.omirante.pt

Ensino da matemática com nota negativa

A matemática e a forma como a disciplina é leccionada nas escolas portuguesas merecem nota negativa por parte do presidente da Sociedade Portuguesa de Matemática (SPM). De acordo com Nuno Crato, o ensino da disciplina não está, na sua generalidade, a seguir o melhor caminho e aponta um novo rumo. "É preciso que os programas sejam mais claros sobre o que se pretende e também mais exigentes. Que haja uma avaliação mais sistemática sobre o que os alunos sabem em cada momento da aprendizagem. É ainda importante e necessário, cuidar da própria formação dos novos professores que estão aí", defende o matemático a O MIRANTE antes da entrega de prémios aos vencedores.

O presidente da SPM acrescenta que Portugal, à semelhança de outros países, como os Estados Unidos da América, Espanha ou Itália, sofre actualmente as consequências de opções tomadas no passado, reflectindo-se no facto das pessoas não lidarem bem com os números nem com a matemática. "Estes países seguiram uma série de orientações pedagógicas que se estão a revelar más. Foi-se perdendo aos poucos a ideia de um currículo organizado e exigente", denuncia o responsável.

No seu entender a matemática aprende-se com muito trabalho, transpiração e alguma inspiração. "Não basta só incentivarmos os nossos alunos. É também importante que aprendam. Se não aprenderem não se entusiasmam. Sei que os melhores alunos, os que trabalham mais e têm a sorte de ter bons e exigentes professores, têm tendência para melhorar. Mas na grande maioria dos casos não vejo tendência nenhuma. Embora tenha esperança que as coisas mudem", conclui Nuno Crato.

Filipa Vacondeus e Chefe Silva em "Jantar Solidário"

O Centro de Recuperação Infantil Ouriense (CRIO) realiza dia 26 um "Jantar Solidário", no objectivo de recolher fundos para as novas instalações da instituição. Como convidados de honra vão estar presentes Filipa Vacondeus e o Chefe Silva. O jantar decorre no Complexo D. Nuno, em Boleiros, freguesia de Fátima, e conta com a animação do grupo de vozes "Voice Mail" e dos "Criolitos", o grupo de danças do CRIO.

Jogos Matemáticos juntaram 2200 alunos

Santarém → Politécnico acolheu a edição deste ano numa iniciativa que juntou alunos do 1º ciclo ao secundário no Cnema

E se a matemática fosse um jogo de estratégia divertido e ao mesmo tempo pedagógico? Foi este o desafio lançado pelo Campeonato Nacional dos Jogos Matemáticos que decorreu na sexta-feira, dia 12 de Março, no Cnema em Santarém.

Este concurso, que já vai na sexta edição, realizou-se pela primeira vez na região numa iniciativa do Instituto Politécnico de Santarém e juntou mais de 2200 alunos de escolas do 1º ciclo ao ensino secundário de todo o país. A iniciativa foi organizada pela Sociedade Portuguesa de Matemática, pela Associação de Professores de Matemática e pela Associação LUDUS, cujo responsável, Jorge Silva, classificou a importância destes jogos como "um apelo à inteligência e ao raciocínio lógico", referindo ainda que podem ajudar a melhorar o desempenho escolar dos alunos.

Este campeonato contou também com uma representação de 43 alunos com deficiências visuais e que, pela primeira vez, jogaram em conjunto com alunos sem deficiências. Uma iniciativa pioneira como salientou Jorge Silva, visto que dá oportunidades iguais de participação a alunos com diferentes formas de abordar a matemática. Entre os alunos vencedores dos seis jogos que estiveram a ser praticados na nave do Cnema, esteve o aluno André Duarte no 3.º ano do Curso Profissional de Técnico de Cozinha/Pastelaria da Escola Profissional de Ourém, que ficou em 2.º lugar no jogo "Avanço" entre 250 participantes oriundos. Até chegar a esta final nacional, o André passou as duas eliminatórias internas realizadas entre os alunos desta escola.

Nuno Crato da Sociedade Portuguesa de Matemática na entrega de um dos prémios

A iniciativa contou com os apoios pelo Governo Civil de Santarém, da Ciência Viva, da Câmara de Santarém, da Equitejo, da Caixa Geral de Depósitos, da Porto Editora, da Unicer e ainda do Jornal O Ribatejo que patrocinou um dos prémios que foram entregues aos alunos no final do dia., numa cerimónia que contou com a presença do conhecido matemático Nuno Crato, entre outros convidos.