



Sociedad Aragonesa
«Pedro Sánchez Ciruelo»
de Profesores
de Matemáticas



VI TORNEO de TANGRAM

El programa Conexión Matemática, surgido del convenio existente entre la Sociedad Aragonesa de Profesores de Matemáticas y el Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón convoca el **VI Torneo de tangram** según las siguientes bases.

BASES

1. ¿Quién puede participar?

El concurso está dirigido al alumnado de los centros educativos de la Comunidad Autónoma de Aragón, distribuidos en tres categorías:

- ✓ *Primaria*: de 1º a 6º de primaria.
- ✓ *Secundaria*: de 1º a 4º de secundaria y formación profesional básica.
- ✓ *Adultos*: cualquier nivel educativo de los centros de personas adultas.

La participación se hará a título individual.

2. ¿En qué consiste el concurso?

El concurso consta de dos fases.

Fase previa. Los participantes jugarán al tangram resolviendo las figuras planteadas en la aplicación online que se encuentra enlazada en la página web del programa Conexión Matemática:

<http://conexionmatematica.catedu.es/tangram/>

Los jugadores tratarán de resolver las 50 figuras propuestas con el menor número de ayudas, según se explica en las [instrucciones](#). La puntuación se obtiene sumando los puntos obtenidos por cada figura resuelta.

Fase final. El alumnado con las mejores puntuaciones en las categorías *Primaria* y *Secundaria* disputarán una fase final. En el caso de que no pudiera ser presencial, sería telemática. Los jugadores tratarán de resolver las 9 figuras propuestas con el menor número de ayudas y en el menor tiempo posible.

Para participar en esta fase hay que resolver en la fase previa al menos 30 figuras y conseguir como mínimo 1500 puntos. En cada categoría, se elegirá al alumnado con mayor puntuación (un alumno/a por centro) entre aquéllos que cumplan las dos condiciones indicadas, con un máximo de 8 participantes (8 de *Primaria* y 8 de *Secundaria*). Si no se cubren las plazas, se hará una segunda ronda.



3. Jurado y premios

Los tres primeros clasificados en la fase final de cada categoría recibirán un premio. El participante que consiga la mayor puntuación en la fase final será declarado ganador del concurso y recibirá un magnífico rompecabezas. Si varios participantes resuelven las 9 figuras sin utilizar ayudas, el ganador será el que haya empleado menos tiempo. En otros casos con igualdad de puntuación, para desempatar se recurrirá a un sorteo.

El alumnado de la categoría *Adultos* que consiga la mejor puntuación recibirá un bonito obsequio, con la condición de que resuelva al menos 25 figuras y obtenga como mínimo 1000 puntos.

El Jurado estará formado por los coordinadores del programa Conexión Matemática.

4. Profesorado responsable del centro

Para que el alumnado de un centro pueda optar a los premios, tendrá que contar con un profesor/a responsable. Su labor será hacer difusión del concurso, atender las posibles dudas de su alumnado, y, si se da el caso, acreditar la identidad del ganador.

[Enlace al formulario](#) para darse de alta como responsable.

Para comunicarse con nosotros se puede utilizar la página de [contacto de la web](#) o el correo conexionmatematica4@gmail.com.

5. Fechas de comienzo y terminación del concurso

La fase previa del torneo comienza el **1 de febrero de 2021** y concluye el día **9 de abril de 2021**. El alumnado clasificado para la fase final recibirá las oportunas instrucciones a través de sus profesorado responsable. Está previsto que la fase final tenga lugar el día **30 de abril de 2021** en horario vespertino.

Si fuera posible una entrega de premios presencial sería en horario vespertino en una fecha próxima al **12 de mayo**, Día Escolar de las Matemáticas.

6. Aceptación de las bases

La participación en el concurso implica la aceptación de las presentes bases y las resoluciones del Jurado.