

Renata Couto, José Baptista e Alexandre Raposo Três alunos das 'Laranjeiras' vão à conquista em Coimbra de medalha de ouro de Matemática

Os campeões do CRJM3 têm acesso directo à final do oitavo Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos que se realiza em Coimbra, no Estádio Universitário, no dia 9 de Março, uma vez que o departamento de Matemática, com os patrocínios da **Ordem de Engenheiros Técnicos** e da Direcção Regional da Juventude, garantiu a presença dos campeões da escola, premiando a dedicação e o gosto destes jovens pela Matemática.

Seis alunos da Escola Secundária das Laranjeiras obtiveram medalhas no 3º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos, CRJM3, que se realizou a 20 de Janeiro de 2012 no Pavilhão do Complexo Desportivo da Ribeira Grande.

Este ano, a sorte e o engenho bafejaram os alunos das Laranjeiras, que conquistaram três medalhas de ouro, José Pedro Batista (Hex - secundário); Alexandre Raposo (Rastros - secundário); Renata Couto (Hex - 3º ciclo) e três de prata, António Fernandes (Hex - 3º ciclo); Miguel Melo (Rastros - 3º ciclo) e Beatriz Silva (Ouri - 3º ciclo).

Em entrevista ao nosso jornal, os três medalhados de ouro confessaram que o gosto pelos jogos de matemáticas foram lhes sendo inculcados, ao longo dos vários anos lectivos, pelos docentes daquela disciplina. "Foi a minha professora que me começou a incentivar. Gosto de ver qual a reacção dos meus colegas, tentar adivinhar que tática ou jogada vão fazer a seguir. Gosto especialmente deste aspecto dos jogos", salienta Renata que, no 9º ano de escolaridade e com 14 anos de idade, sonha conseguir, em Coimbra chegar mais longe. Pratica, quando pode, em casa, o Hex, o jogo que lhe deu a medalha de ouro no campeonato regional. Aluna de quatro, reconhece o apoio que a família lhe tem dado. "Querem que vá mais longe. Vou tentar fazer o meu melhor".

José Baptista, por seu turno, é já um habitué por estas andanças. Tem 16 anos e diz que gosta de Matemática desde criança. Foi medalha de ouro no ano passado e este ano repetiu a façanha. "Vou tentar regressar com a medalha de ouro. Considero-me uma pessoa competitiva e como tal a esperança é que consiga o melhor para mim e para a escola que represento". Aluno de vinte valores a Matemática, José não esconde que "os adversários regionais não estão tão bem preparados como os nacionais. O nível exigido é outro, reconheço, mas sinto que estou preparado para avançar", conclui.

Alexandre Raposo, campeão em título de Rastros é o outro aluno do 11º



Campeões e docentes da Escola das Laranjeiras vão estar nos Jogos Nacionais de Matemática em Coimbra daqui a um mês

ano das Laranjeiras que vai até Coimbra competir no nacional, tentando trazer mais uma medalha de ouro. "Gosto, mas depende um pouco da matéria que nos é dada", resume.

Desmistificar a Matemática

Desde que, em 2010, se realizou o primeiro Campeonato Regional que o departamento de matemática da escola das Laranjeiras tem incentivado os alunos a participarem, organizando um campeonato anual para apurar os alunos que têm representado a escola nos campeonatos regionais.

Para Segismundo Martins, presidente do Conselho Executivo das Laranjeiras, "é um motivo de orgulho ter estes alunos premiados na escola e vê-los ir representar a escola e a região no campeonato nacional, abrilhantando e dando o seu contributo para que os resultados sejam o melhor possíveis. No entanto, há que referir que estes alunos contaram com a motivação e o estímulo das suas professoras de Matemática e da coordenadora

de departamento, Carla Couto, Maria João Soares e Sandra Dutra, respectivamente".

Trata-se "do coroar de um trabalho de um ou mais anos de trabalho da nossa escola no âmbito da Matemática, uma disciplina que, apesar de tudo o que se possa dizer, é acessível a qualquer aluno, como se pode comprovar pelos testemunhos dos mesmos", acrescenta Segismundo Martins.

Acima de tudo, refere o presidente, "é necessário retirar esta má fama que a Matemática tem ainda hoje. Os resultados, quer dos exames nacionais quer os internos, têm demonstrado que a realidade, hoje, já é outra, especialmente devido ao acompanhamento e monitorização que tem sido feita pelos docentes junto dos nossos alunos".

A opinião é partilhada pelas docentes Maria João Soares e Sandra Dutra (também coordenadora de departamento) que adiantaram à nossa reportagem que "estes alunos fazem com que continua a fazer sentido apostarmos na juventude e nos valores que estes representam. Este

tipo de jogos já é uma prática corrente, em termos de leccionação, na nossa escola. Gostamos de investir neles, especialmente porque estes jogos, de raciocínio e estratégia acabam por ser o mote para o desenvolvimento destas capacidades na aprendizagem da Matemática e no próprio crescimento humano e intelectual de cada qual que os pratica".

Os campeões do CRJM3 têm acesso directo à final do oitavo Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos que se realiza em Coimbra, no Estádio Universitário, no dia 9 de Março, uma vez que o departamento de Matemática, com os patrocínios da Ordem de Engenheiros Técnicos e da Direcção Regional da Juventude, garantiu a presença dos campeões da escola, premiando a dedicação e o gosto destes jovens pela Matemática.

Jogos que exigem estratégia e não sorte ou azar

O Hex é um jogo matemático que foi concebido de forma independente por dois matemáticos em datas distintas. Inventado por Piet Hein, matemático, físico e poeta dinamarquês, o jogo apareceu pela primeira vez no jornal diário "Polytiken" de 26 de Dezembro de 1942, com o nome de "Polígono". Em 1948, o matemático JOHN NASH, sem ter conhecimento da invenção de Piet Hein, inventou de novo o jogo. Naquela época, o jogo do Hex adquiriu grande popularidade.

Bill Taylor concebeu o Rastros em 1992. Trata-se de um jogo de posição. Neste jogo ganha o jogador que colocar a peça branca na sua casa final ou seja capaz de bloquear o adversário, impedindo-o de jogar. Joga-se num tabuleiro, em forma de quadrado, com 7 por 7 quadrados. No canto inferior esquerdo a casa encontra-se marcada com o número um e na casa superior direito a casa encontra-se marcada com o número dois. O objectivo é ser o primeiro a conseguir atingir a sua casa marcada.