



Sociedad Aragonesa
«Pedro Sánchez Ciruelo»
de Profesores
de Matemáticas



VII TORNEO de TANGRAM

La Sociedad Aragonesa “Pedro Sánchez Ciruelo” de Profesores de Matemáticas convoca el **VII Torneo de tangram** según las siguientes bases.

BASES

1. ¿Quién puede participar?

El concurso está dirigido a los alumnos 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:

[Enlace al Torneo](#)

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. Los alumnos con las mejores puntuaciones en las categorías *Primaria* y *Secundaria* disputarán una fase final. Como en las ediciones anteriores se realizará de forma telemática, bien desde el centro educativo o desde el domicilio del participante. 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 a los alumnos con mayor puntuación (un alumno 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 alumno 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 tres miembros de la Junta directiva de la SAPM.

4. Profesor responsable del centro

Para que los alumnos de un centro puedan optar a los premios, tendrán que contar con un profesor responsable. Su labor será hacer difusión del concurso, atender las posibles dudas de sus alumnos, 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 el correo gomezlafuentepedro@gmail.com.

5. Fechas de comienzo y terminación del concurso

La fase previa del torneo comienza el **5 de abril de 2022** y concluye el día **20 de mayo de 2022**. Los alumnos clasificados para la fase final recibirán las oportunas instrucciones a través de sus profesores responsables. Está previsto que la fase final tenga lugar el día **27 de mayo de 2022** en horario vespertino.

6. Aceptación de las bases

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