



# //Sociedade 60% dos alunos do 9º ano tiveram negativa no exame do ano passado

 <b>Francisco Salgueiro</b> 1.º CICLO Vencedor do jogo "Semáforo"	 <b>João Valente</b> 3.º CICLO vencedor do jogo "Hex"	 <b>Ruben Guerra</b> SECUNDÁRIO vencedor do jogo "Hex"
 <b>Leonardo Guerreiro</b> 1.º CICLO Vencedor jogo "Cães e Gatos"	 <b>João Casalão</b> 3.º CICLO Vencedor do jogo "Ouri"	 <b>João Lino</b> SECUNDÁRIO vencedor do jogo "Rastos"
 <b>Carlos Oliveira</b> 1.º CICLO vencedor do jogo "Ouri"	 <b>Duarte Fernandes</b> 3.º CICLO Vencedor do jogo "Rastos"	 <b>Warton Cravid</b> SECUNDÁRIO vencedor do jogo "Avanço"

## “Calculadora devia ser proibida até ao 4º ano”

- **Presidente** da Sociedade de Matemática diz que máquina não deve substituir a nossa cabeça
- **Jogos** matemáticos juntaram, ontem, 2500 alunos em Coimbra

**Miguel Gonçalves**  
miguelgoncalves@jn.pt

O presidente da Sociedade Portuguesa de Matemática defendeu ontem a proibição do uso de calculadoras até ao 4.º ano. Para Miguel Abreu, “é mau depender de uma máquina para fazer o que a nossa cabeça deve aprender”.

O líder da SPM - que falava, em Coimbra, no decorrer do VIII Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos, que juntou 2500 crianças e jovens de 500 escolas nacio-

nais - considera que o nosso país não merece, a matemática, mais do que nota suficiente. Contudo, Miguel Abreu diz que temos vindo a melhorar. E dá um exemplo: “este ano, a prova dos exames nacionais do segundo ciclo terá uma componente que é para ser feita sem o uso de máquina de calcular. Isso é já um passo importante”.

O presidente da SPM classifica de “totalmente desnecessário” e diz ter “consequências negativas para o ensino da matemática” o uso de calculadoras entre os alunos dos primeiros, segundo e terceiro ciclos.

“Sem qualquer máquina de calcular, mas com muito en-



### Quarenta e cinco foram a jogo

Nesta 8.ª edição do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos, a grande novidade foi a presença de 45 crianças e jovens cegos ou com dificuldades de visão. Para que pudessem concorrer ao mesmo nível dos demais jogadores em competição, a organização - Associação Ludus, Associação de Professores de Matemática, Sociedade Portuguesa de Matemática e Ciência Viva - preparou tabuleiros especiais. Alguns cegos e amblíopes chegaram à final, mas nenhum ganhou primeiros prémios nas quatro classes etárias a concurso. Não obstante, Carlota Dias, professora responsável pela presença das crianças, defende que “só a participação no campeonato é já uma enorme vitória”.

tusiasmo, milhares de alunos de escolas do ensino básico e secundário de Norte a Sul do país disputaram, durante todo o dia de ontem, no Estádio Universitário de Coimbra, jogos - na sua maioria de tabuleiro - que, embora aparentemente ser lúdicos, obrigaram a exercitar o raciocínio matemático.

Para Elsa Barbosa, da Associação Portuguesa de Matemática, “são competições como esta que aproximam da matemática alunos que nunca gostaram da disciplina”. “Há jovens que, com estes jogos, desmistificam a ideia preconcebida de que a matemática é um bicho papão”.

Ana Noronha, diretora do Centro de Ciência Viva, lembra que “os jogos matemáticos induzem o cérebro em processos que incentivam a concentração e o raciocínio matemático, que depois são úteis para aprendizagem da matemática”. ●

## PÉSSIMOS RESULTADOS NOS EXAMES NACIONAIS

► Nos exames nacionais do ano passado, a média das notas de Matemática do 12.º voltou a descer para valores negativos - de 10,8 em 2010 para 9,2. A percentagem de negativas também cresceu de 13 para 20%. Com um quinto dos alunos a reprovar, foi a disciplina com piores resultados na primeira fase dos exames do ano passado.

► Na segunda fase, foi ainda pior: a média desceu para 8. Quase 64% dos 26 mil alunos que fizeram o exame tiveram negativa e 26% chumbaram mesmo à disciplina.

► Quase 60% dos alunos do 9.º ano tiveram negativa no exame de Matemática no ano passado. Apesar da percentagem recorde de negativas nos exames, como as provas contam 30% da nota final, só 31% dos alunos chumbaram efetivamente à disciplina. Em 2010, a taxa de retenções tinha sido 26%.



FLASH



## “Cem mil jovens envolvidos nestes jogos”

**Jorge Nuno Silva**, especialista em jogos matemáticos

### Qual a mais-valia destes jogos para o conhecimento da Matemática?

É uma mais-valia indireta que advém do exercício do raciocínio abstrato. A matemática, mais do que outra coisa qualquer, deve ser o prazer de pensar. E esta é uma outra maneira de promover o prazer de pensar. A matemática não é fácil e estes jogos também não o são, mas privilegiam o gosto de pensar.

### Por isso é que atrai milhares de jovens?

Sim. Estimamos que, para chegarem até esta final, cerca de cem mil jovens tenham participado nas eliminatórias.

### Como define estes jogos disputados pelos alunos?

São o prazer de pensar num tabuleiro. Quem joga xadrez com seriedade percebe o que quero dizer. São jogos altamente sofisticados, abstratos, que resultam do estudo feito por uma equipa que temos na Associação Ludus vocacionada para a idealização de jogos que conferem alto prazer intelectual.

*“Esta é uma outra maneira de promover o prazer de pensar”.*