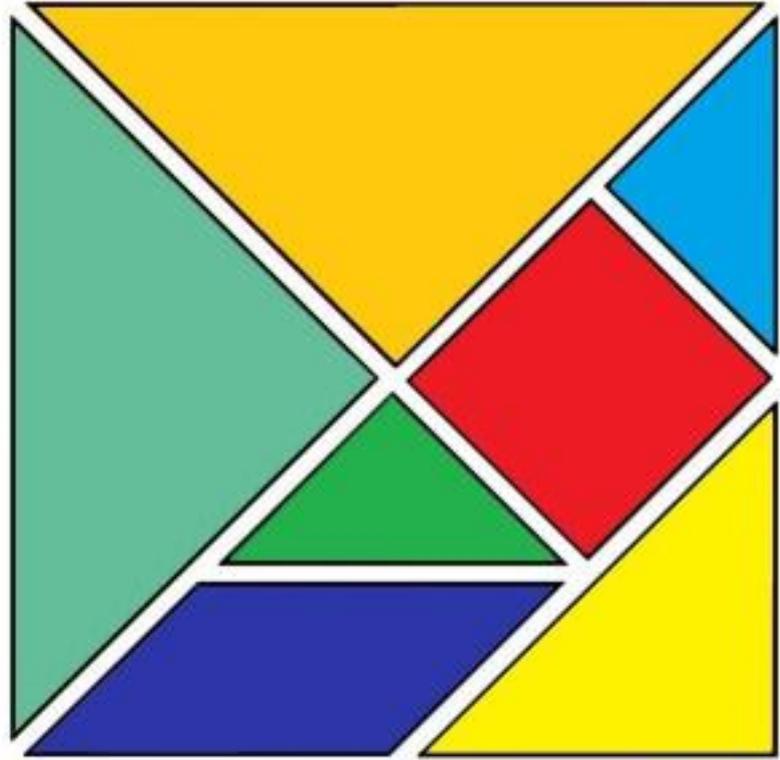
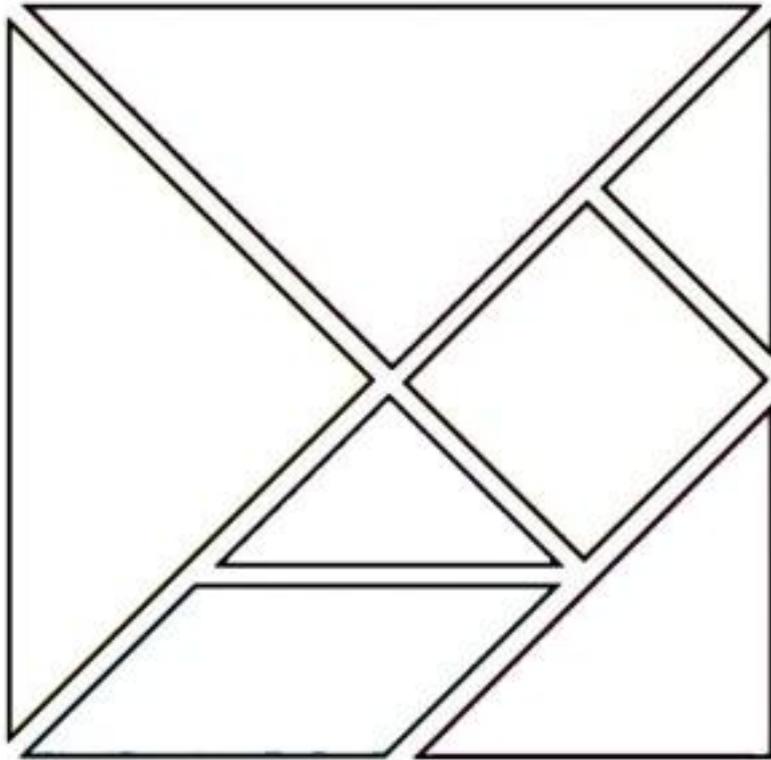


TANGRAM

- **1. QUÉ ES UN TANGRAM**

Un Tangram es un juguete intelectual tradicional de china, que se compone de un cuadrado formado por siete piezas, que pueden unirse para crear diferentes formas. Las siete piezas se forman a partir del cuadrado, el cual se divide en tres formas geométricas: cinco triángulos (dos pequeños, dos grandes y uno mediano), un rectángulo isósceles, un cuadrado y un romboide... siete piezas que están dispuestas para hacer una casi infinita variedad de objetos de mayor o menor dificultad de realización, tales como figuras geométricas, animales, puentes, casas, torres, etc... incluso números y letras del abecedario.

Debido a su estructura simple, fácil de manejar y fácil de entender, ya está muy extendido en el mundo, con el fin de desarrollar facultades relacionadas con la inteligencia en los niños.



- **2. HISTORIA DEL TANGRAM**

El Tangram es un invento chino cuya historia se remonta al menos al siglo I a. C. hacia la dinastía Ming, donde se empezó a usar en su forma más básica con cerca de un centenar de tipos de gráficos de figuras. Era uno de los juegos de entretenimiento orientales más antiguos. Durante el siglo XVIII el rompecabezas se extendió y despertó gran interés. Algunos extranjeros jugaban toda la noche, y lo llamaron “Tangram”, que significa “rompecabezas chino.”

- **3. INSTRUCCIONES PARA USAR TANGRAM**

Se deben utilizar las siete piezas siempre que se realice una figura, y no deben superponerse entre sí.

- **3.1. TIPOS DE TANGRAM**

A. En el nivel más fácil, sólo hay que colocar las piezas sobre las plantillas de diseño opaco (color gris). Se trata pues de adivinar el lugar que ocupa cada pieza, colocando cada una en su lugar correspondiente, encima de la figura gris, hasta completarla, para obtener la figura que se indica. Por ejemplo: un barco.

B. En el nivel medio mostraremos al niño/a la figura en color del objeto y le pediremos que la forme, usando las siete piezas y teniendo a ésta como referencia visual.

C. En el nivel más difícil, sólo se muestra una silueta opaca del objeto y el niño/a tiene que volver a crearla utilizando el Tangram.

D. También pueden ser utilizadas las piezas del tangram de una manera más creativa para que los niños/as puedan hacer sus propios diseños.

E. Otro uso del tangram se refiere a su aplicación la geometría o para resolver algunos problemas matemáticos, complementándolos de forma práctica y visual.

- **4. BENEFICIOS DEL TANGRAM**

Jugar con Tangram reporta muchos beneficios para los niños/as, al tiempo que éstos se mantienen ocupados de una forma lúdica. Entre las ventajas más importantes que aporta este juego se pueden destacar las siguientes:

a) MEJORA LA CONCENTRACIÓN

Realizar actividades con tangram es un ejercicio apropiado para aumentar el nivel de concentración en aquellos niños/as que tienen problemas para concentrarse.

b) DESARROLLA LA CAPACIDAD ANALÍTICA

Trabajando con Tangram se obtiene una capacidad analítica mejorada. Una de las cuestiones que impiden la niño/a resolver correctamente los problemas en el área de matemáticas es la falta de pensamiento analítico. Debido a esto suelen buscar una rápida solución al mismo, sin tomarse el tiempo requerido para ello. Las piezas del tangram le harán mejorar su capacidad analítica a la hora de resolver problemas metodológicos.

Tangram también puede enseñar a los niños a reconocer los colores, para guiarlos a entender la segmentación y síntesis de gráficos, mejorando así la inteligencia, la paciencia y la observación en ellos.

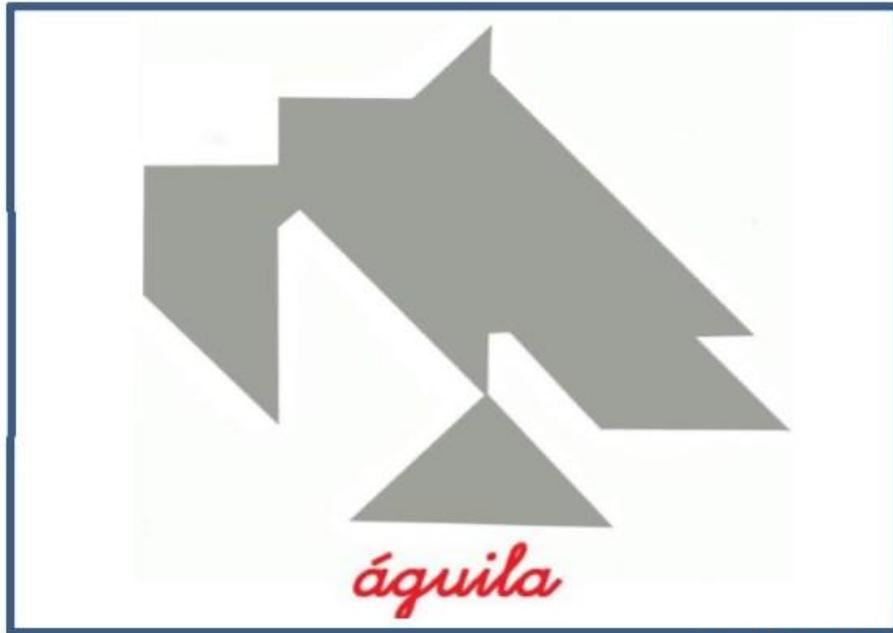
c) FOMENTA LA CREATIVIDAD

Las piezas de un tangram son herramientas poderosas a la hora de impulsar la creatividad de los niños que tienen que resolver un rompecabezas. La mayoría de los puzzles no son fáciles de resolver. Por lo tanto se trabajan habilidades mentales diversas y se juega con modalidades de soluciones diferentes. Cuando las soluciones que se presentan no son las adecuadas, el niño/a se verá impulsado a buscar nuevos y diferentes enfoques.

- **d) DESARROLLA LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS**

Desarrolla la capacidad de resolución de problemas y habilidades de pensamiento lógico y muchos conceptos matemáticos tales como congruencia, simetría, área, perímetro, y la geometría en general. Hace pensar y mirar los puzzles desde diferentes ángulos. Lo más importante, quizás, es que el hecho de jugar al Tangram contribuye al cambio de perspectiva de las matemáticas, que pasan de ser algo aburrido para los niños/as para convertirse en una actividad creativa y divertida, lo que lleva a un deseo de hacer frente a las matemáticas más avanzadas. De hecho, el uso de Tangram es una de las principales recomendaciones que hago para mejorar las habilidades matemáticas y el pensamiento de los niños/as.

Sería una excelente alternativa para los docentes habilitar en el aula una mesa con un Tangram disponible, donde los niños/as pudiesen ir a realizar actividades o rompecabezas si terminan sus trabajos antes que sus compañeros de clase.





cisne



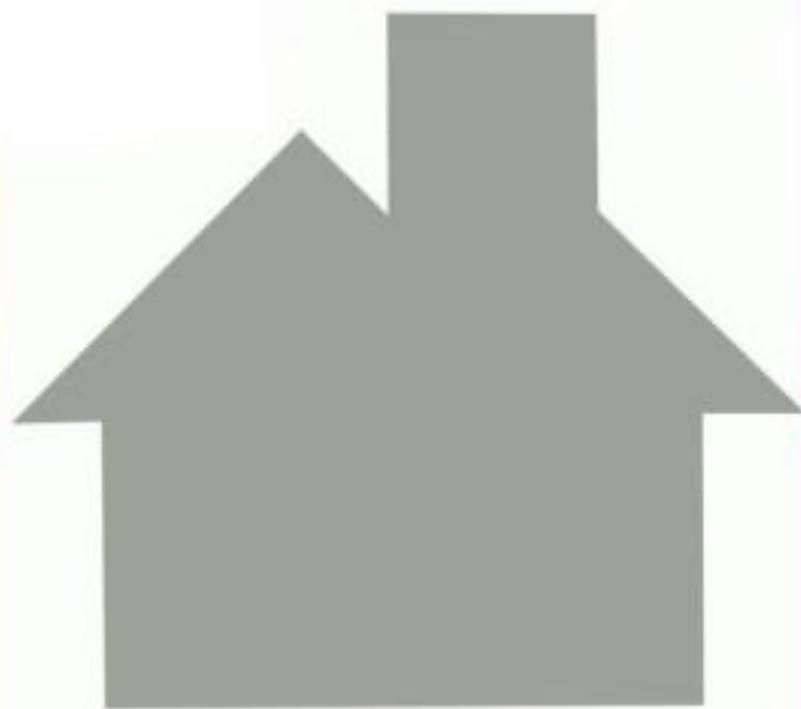
cisne



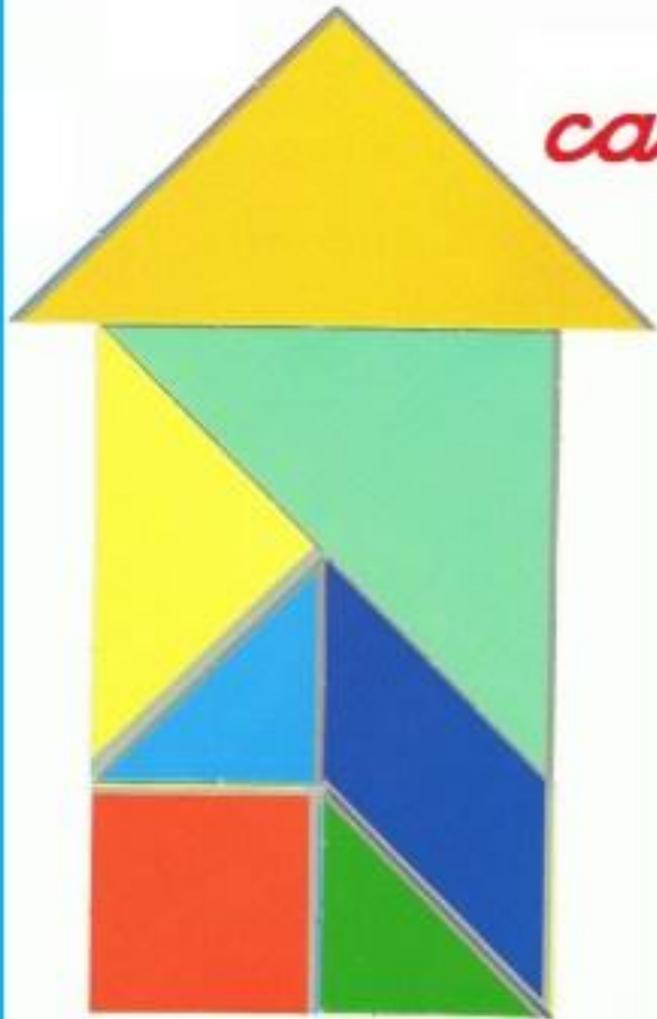
casa



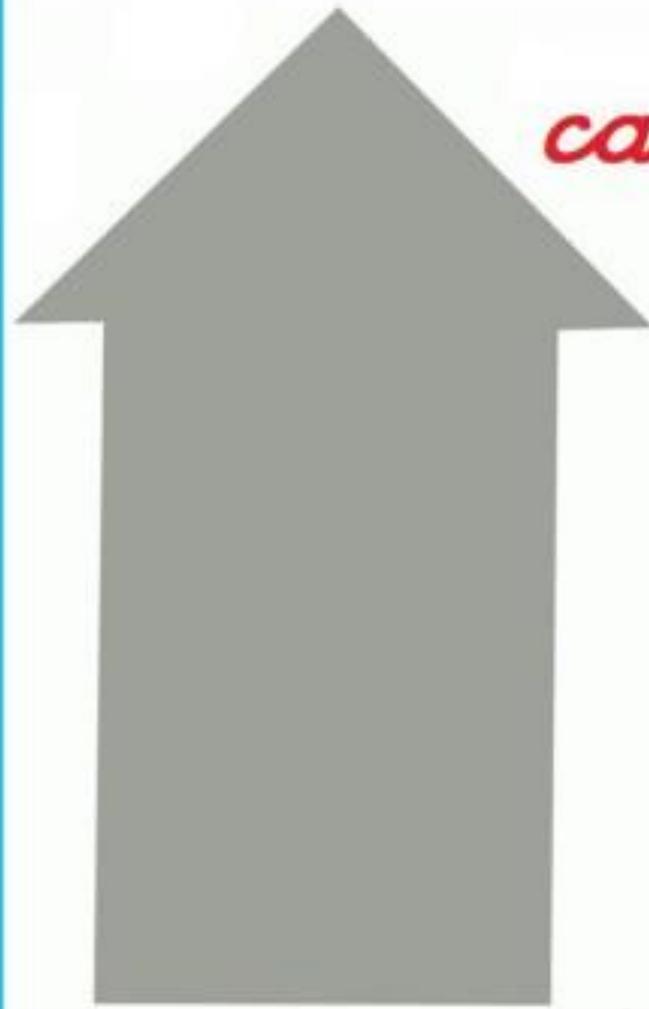
casa



casa



casa



casa

Algunas actividades

- Guarda los triángulos, ¿qué queda?¿
- Saca solo los triángulos ¿cómo son?
- Hacemos cuadrados, triángulos, romboide...
- Figuras escondidas
- Fracciones: cuarto, octavo, dieciseisavo
- Tablas =1 euro

[https://es.slideshare.net/rocioflores23
/presentacion-tangram-5367085](https://es.slideshare.net/rocioflores23/presentacion-tangram-5367085)