

Tamagrama

Díaz Plauchud, Mariana

2015-12-08

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/1255>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



TAMAGRAMA

The title 'TAMAGRAMA' is rendered in a bold, teal, sans-serif font. The letter 'T' is significantly larger than the others. The text is surrounded by a collection of colorful geometric shapes, including triangles and diamonds in shades of red, green, yellow, blue, purple, and brown, arranged in a decorative pattern above and below the letters.

by Mariana Planchud.

MANUAL

ÍNDICE

ÍNDICE	2
MULTIPLES APRENDIZAJES	3
TANGRAM.....	6
TAMAGRAMA	9
GUÍA DE SILUETAS DE LETRAS:	11
GUIA DE SILUETAS DE NÚMEROS	21
GUÍA DE SILUETAS DE TANGRAM PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO	25
NOTAS:	36
Referencias.....	41

MULTIPLES APRENDIZAJES

El juego escolar es una actividad que tiene características propias.

Se ha observado que el alumno aprende y desarrolla su conocimiento mediante el juego; es decir, se muestra motivado, interesado y gustoso de utilizar material vistoso y agradable para él.

APRENDIZAJE LÚDICO. Es aquél que utiliza como medio el juego para la adquisición de conocimientos.

LUDICO: proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

MANIPULABLES: son materiales flexibles, fáciles de manejar, resistentes. Atractivos al tacto y a la vista.

Didáctica lúdica.

La didáctica lúdica propone actividades interesantes y alegres, que a través de la manipulación de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades. En ésta, quien enseña al alumno es el material junto con el diálogo significativo que el estudiante establece.

El uso de cada una de las piezas del material lúdico didáctico supone una situación de enseñanza-aprendizaje, por tanto requiere límites fijos y se propone logros específicos o desarrollo de habilidades.

A pesar de que los niños estén contentos y satisfechos, no están jugando cuando usan materiales lúdico-didácticos: están aprendiendo.

En este sentido, las personas que orientan los procesos de enseñanza-aprendizaje encuentran en los materiales lúdico-didácticos grandes aliados y estarán bien armadas si cuentan con abundantes objetos atractivos, seriados, secuenciados e inteligentemente contruidos que les permitan alcanzar determinados fines educativos.

Entre muchos otros beneficios, este tipo de ejercicios posibilitan:

- Construcción del conocimiento
- Autonomía, autoconocimiento y conocimiento de otros
- Experiencias sensoriales
- Elección selectiva de temas de aprendizaje
- Repetición diversificada de un mismo ejercicio de acuerdo con las distintas capacidades, necesidades y posibilidades.
- Trabajo individual y en grupos pequeños que propician la reflexión, el respeto a los ritmos de cada persona y el diálogo entre pares
- Especialización diversa en respuesta a las necesidades de usar y desarrollar
- Deseo de formular nuevas preguntas y buscar nuevos conocimientos.
- Surgimiento de talentos especiales.
- Evaluación entre pares
- Aumento cualitativo y cuantitativo del tiempo que el educador puede dedicar a cada uno de los estudiantes

Los juegos de mesa.

Además de permitir que el niño se divierta, van a ser útiles como estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo algunos de sus beneficios los siguientes:

- Desarrollan la atención y concentración.
- Estimulan la creatividad y el lenguaje.
- Ejercitan la inteligencia, la memoria y la intuición.
- Enseñan a respetar normas y turnos.

- Permiten ordenar el espacio, planificar y calcular las respuestas.
- Fortalece los vínculos afectivos y la comunicación.
- Favorecen el aprendizaje de nociones numérico espaciales.
- Mejoran la socialización y el trabajo en equipo.
- Ayudan a tolerar situaciones de éxito y fracaso.
- Fomenta el control físico y emocional.
- Construyen conceptos necesarios para interpretar la realidad.
- Cuando los niños juegan ponen en actividad todas las áreas del cerebro, generando continuamente redes sinápticas que los mantienen rápidos, inteligentes y relajados. Cuando los padres permiten a sus hijos tener la oportunidad de experimentar con los juegos de mesa, le están permitiendo aprender a ser responsables, a saber tomar decisiones y a tener en cuenta a los demás.

TANGRAM

¿Qué es un tangram?

El tangram es un juego nacido chino muy antiguo llamado Chi Chiao Pan, que significa tabla de la sabiduría. Probablemente apareció hace tan sólo 200 o 300 años y los chinos lo llamaron "tabla de sabiduría" y "tabla de sagacidad" haciendo referencia a las cualidades que el juego requiere.

Dice la historia que este juego se extendió fuera de aquel país porque los marineros lo jugaban con los viajeros extranjeros que navegaban en sus barcos. Se cuenta que algunos famosos escritores, como Lewis Carroll y Edgar Allan Poe, eran grandes jugadores del tangram.

Los primeros libros sobre el tangram aparecieron en Europa a principios del siglo XIX y presentaban tanto figuras como soluciones. Se trataba de unos cuantos cientos de imágenes en su mayor parte figurativas como animales, casas y flores... junto a una escasa representación de formas abstractas.

El *rompecabezas* consta de siete piezas o "tans" que salen de cortar un cuadrado en cinco triángulos de diferentes formas, un cuadrado y un paralelogramo. El juego consiste en usar todas las piezas para construir diferentes formas. Aunque originalmente estaban catalogadas tan solo algunos cientos de formas, hoy día existen más de 10,000.

El tangram es atractivo porque representa un desafío a la imaginación de los jugadores, quienes a partir de siete figuras planas pueden construir innumerables imágenes.

Otra característica básica del tangram es que se puede hacer de manera doméstica o materiales sencillos. En función de las figuras resultantes, es importante tener en cuenta que las piezas de tangram tienen que ser de un solo color y no multicolores, pues se rompería el principio visual básico que permite la formación de figuras planas continuas. Los tangram tradicionales son de color café si son de madera, o de color azul si son de cartón o plástico.

En la introducción a un libro publicado en Italia se hacía notar que el tangram se jugaba "en todas partes con verdadera pasión". En efecto, aunque una antigua enciclopedia china lo describía como "un juego de mujeres y niños", el tangram se había convertido en una diversión universal.

Procedimientos y reglas.

Cada vez que queramos jugar, tenemos que usar las siete piezas de tangram, sin dejar ninguna fuera, y no sobreponer las mismas.

Se pueden crear diversas figuras originales con las fichas del juego que pueden registrar en papel cuadriculado. Se sugiere hacer una ficha independiente para cada figura resultante. Existen fichas con doble vista.

Otra manera de jugar tangram es utilizando las fichas arriba descritas para que los jugadores se desafíen mediante el ejercicio de realizar con sus tangrams las figuras de las que sólo conocen sus siluetas y no cómo están colocadas las piezas que las forman. En esta manera de jugar, cada persona puede llegar a la mesa llevando su propio fichero, con sus creaciones particulares.

Algunas variaciones.

A los menores de 6 años les gusta jugar con fichas gigantes. Hay quienes juegan con dos juegos de tangram completos para que su juego es más rico y más variado.

Algunos desarrollos que propicia el juego del tangram.

Los jugadores desarrollan sus capacidades de observar, discriminar visualmente, tener paciencia y valorar el aprendizaje por ensayo y error como parte de las rutinas diarias. El tangram desarrolla especialmente la capacidad de imaginar, de rotar mentalmente las figuras geométricas planas, de preconcebir y de crear.

El juego del tangram es un ejercicio que prepara para el estudio de la geometría y desarrolla las inteligencias racional, motriz y espacial.

Cuando se juega tangram en grupos de dos o tres jugadores, éstos tienen la oportunidad de convivir de manera cercana, de mostrar sus creaciones, de conocer las creaciones de otros, de compartir con imaginaciones, de entrar en contacto analítico con los ritmos de otros y con las reacciones que otros tienen ante el proceso de ensayo-error del éxito y el fracaso.

TAMAGRAMA

Es un juego de tangram en tela. Éste consta de las 27 letras del abecedario y dos juegos de números del 1 al 0, siendo así 37 juegos diferentes de tangram en 47 tableros.

Éste será entregado a la Maestra Odeth de la escuela primaria Carmen Serdán, como material didáctico del primer año de primaria. El material ludo-didáctico está pensado para que funcione con las siguientes generaciones, por lo cual cuenta con un manual para las maestras que vayan a ocuparlo.

Cada tablero de TAMAGRAMA consta de 8 piezas:

- Siete fichas de tangram del mismo color con botones de presión o velcro para poder pegarse temporalmente al tablero.
- Tablero en color crudo, con silueta de letra o número al frente y bolsa para guardar las piezas por detrás

Los tableros del juego miden 30 centímetros de alto y el ancho puede variar dependiendo del ancho de la letra. Éstos podrán unirse el uno al otro mediante botones, cierres, botones de presión, broches, ligas y más, para formar así un rompecabezas gigante.

Los tableros serán repartidos en el salón a todos los niños, acompañándolos para que cada uno, en parejas o en equipos de tres, puedan resolver el juego y puedan continuar. En el momento en el que todos los niños tengan su letra o número armado con el tangram, procederá el acomodo de las letras en orden para armar el rompecabezas gigante.

Cada niño será responsable de devolver su tablero íntegro, con todas las fichas guardadas. Las maestras deberán de asegurarse que el material se encuentre completo y en buenas condiciones para que el proyecto pueda seguir creciendo y no pierda su finalidad.

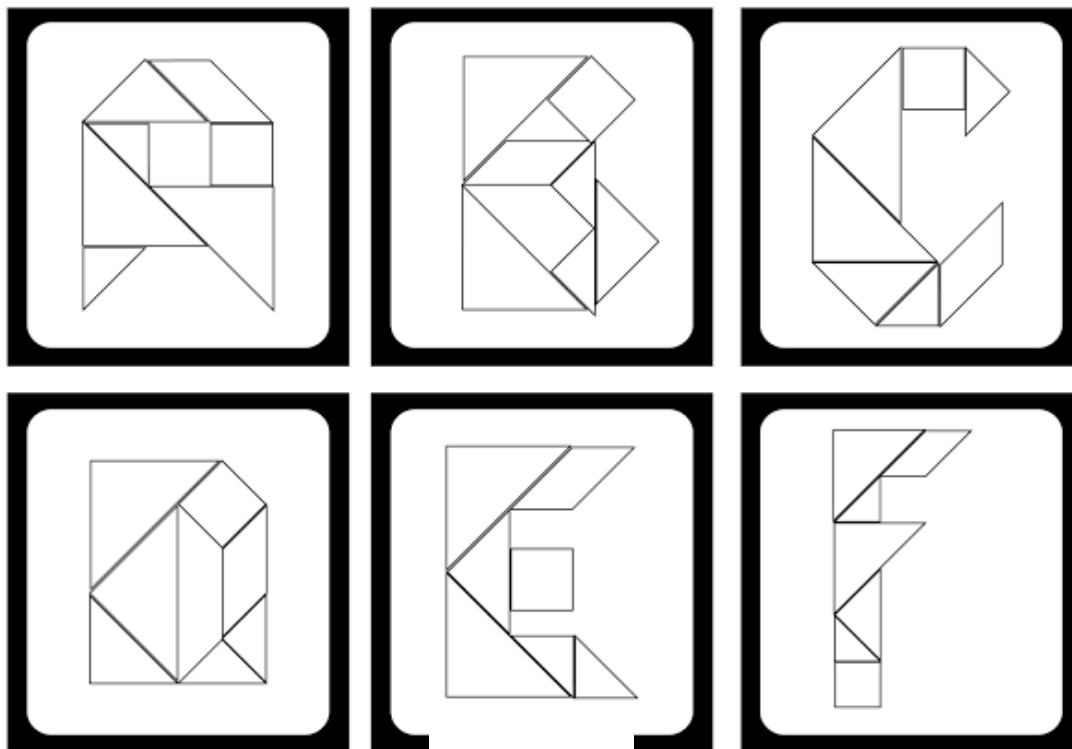
El material es, en un inicio, para el desarrollo individual y posteriormente sirve para la convivencia grupal.

TAMAGRAMA fue desarrollado 100% en base a la necesidad de una comunidad: Valle del Paraíso, empezando por la identificación de los desperdicios, conociendo la escuela,

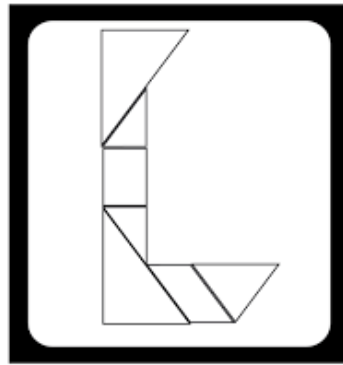
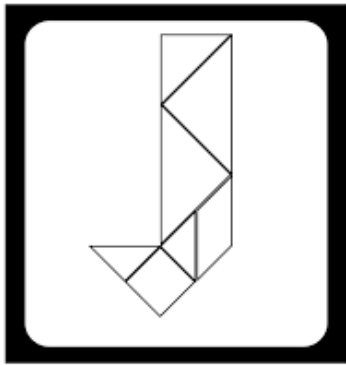
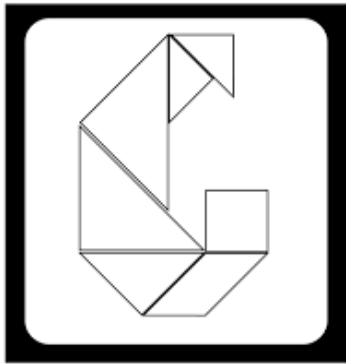
hablando con la profesora interesada e investigando la mejor opción para los estudiantes de primer año.

El TAMAGRAMA no solamente se cierra a la motricidad, ubicación espacial, convivencia y escritura, sino que también invita a las maestras a probar con nuevas formas y juegos a partir del material. El TAMAGRAMA también fue pensado como un elemento más para la lecto-escritura y para poder contar cuentos con las figuras que se inventen con el mismo juego.

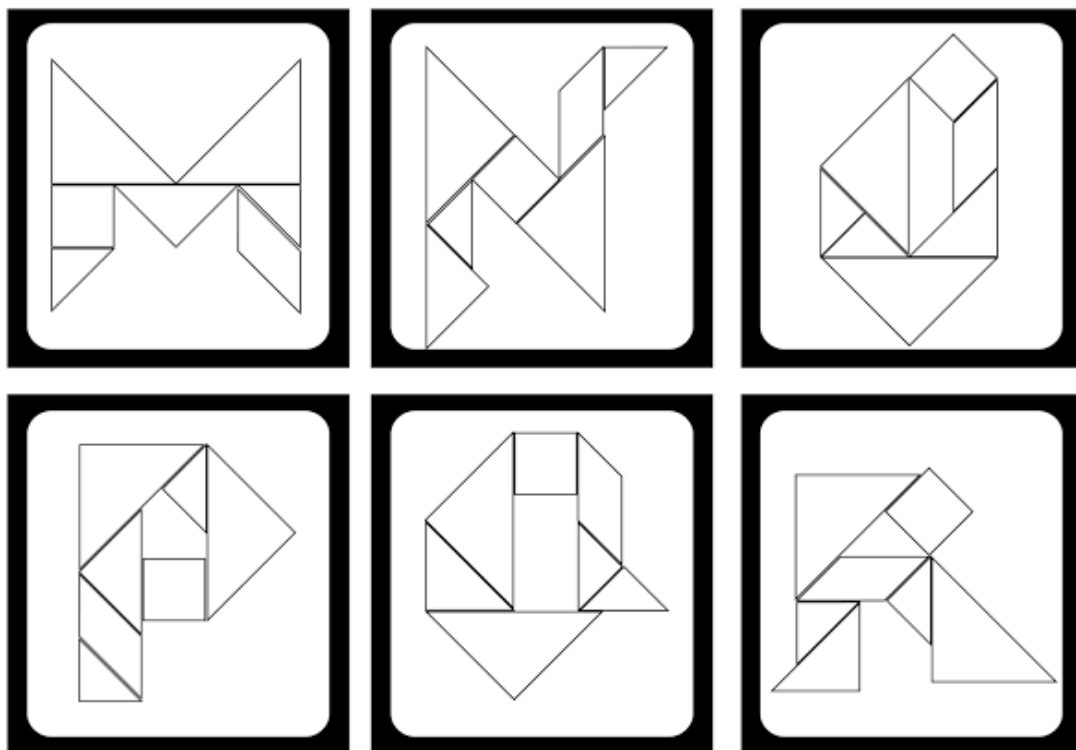
GUÍA DE SILUETAS DE LETRAS:

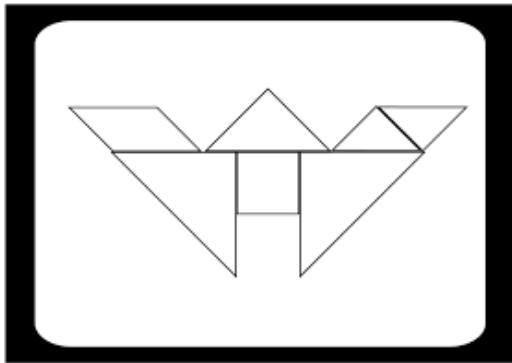
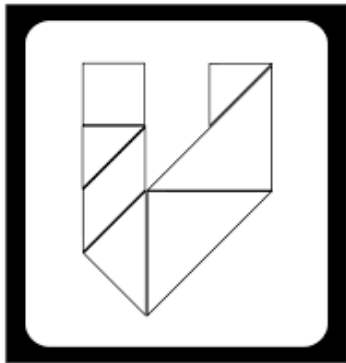


notebook da prof^{ta}

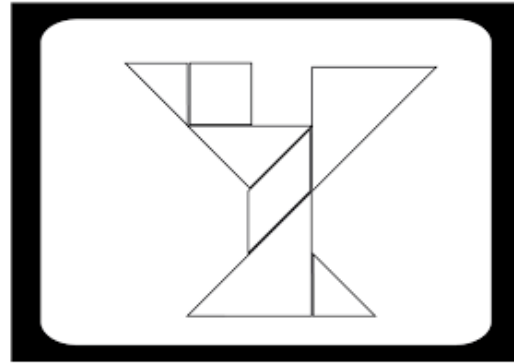


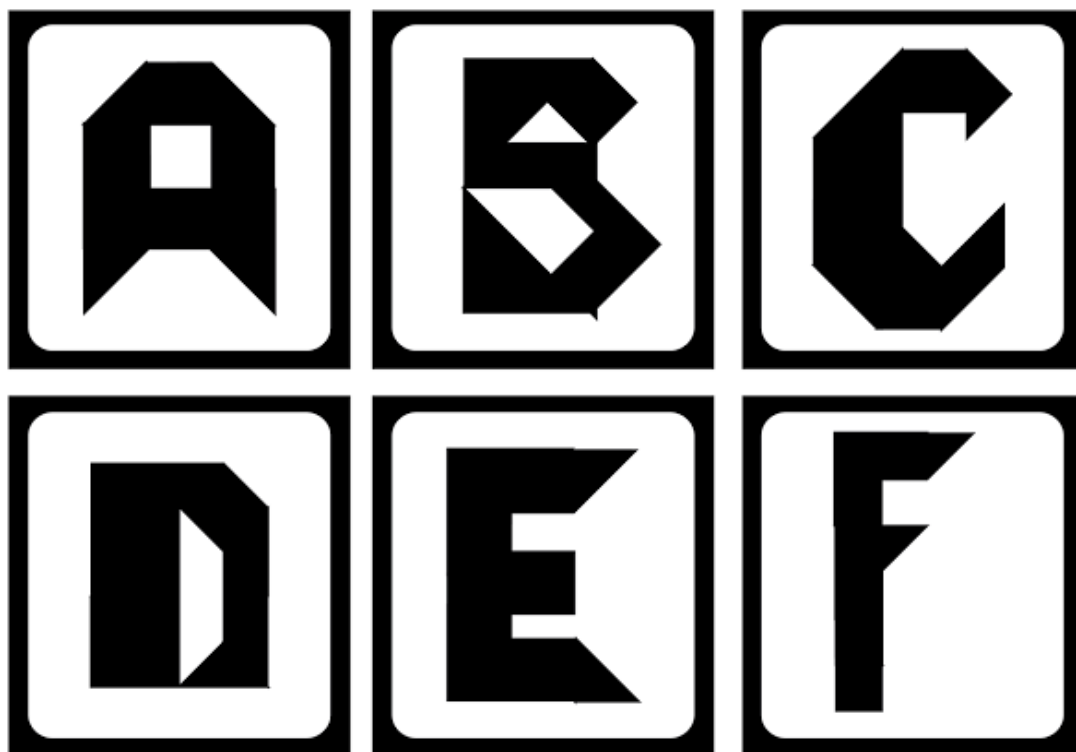
notebook da prof^a



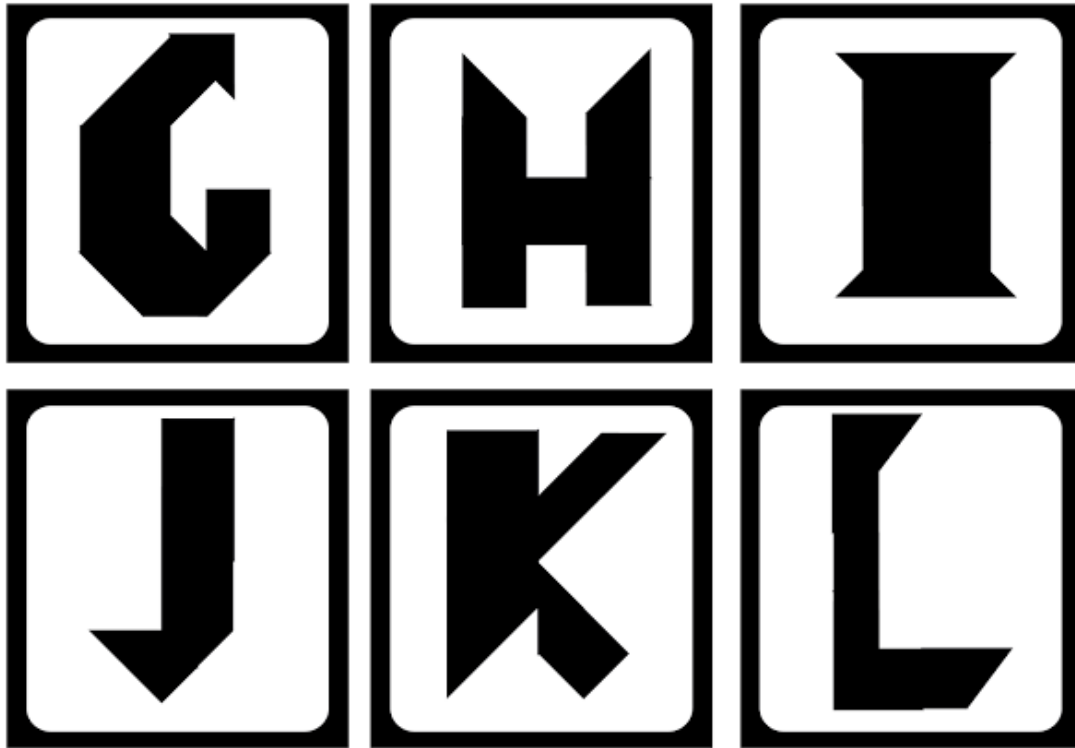


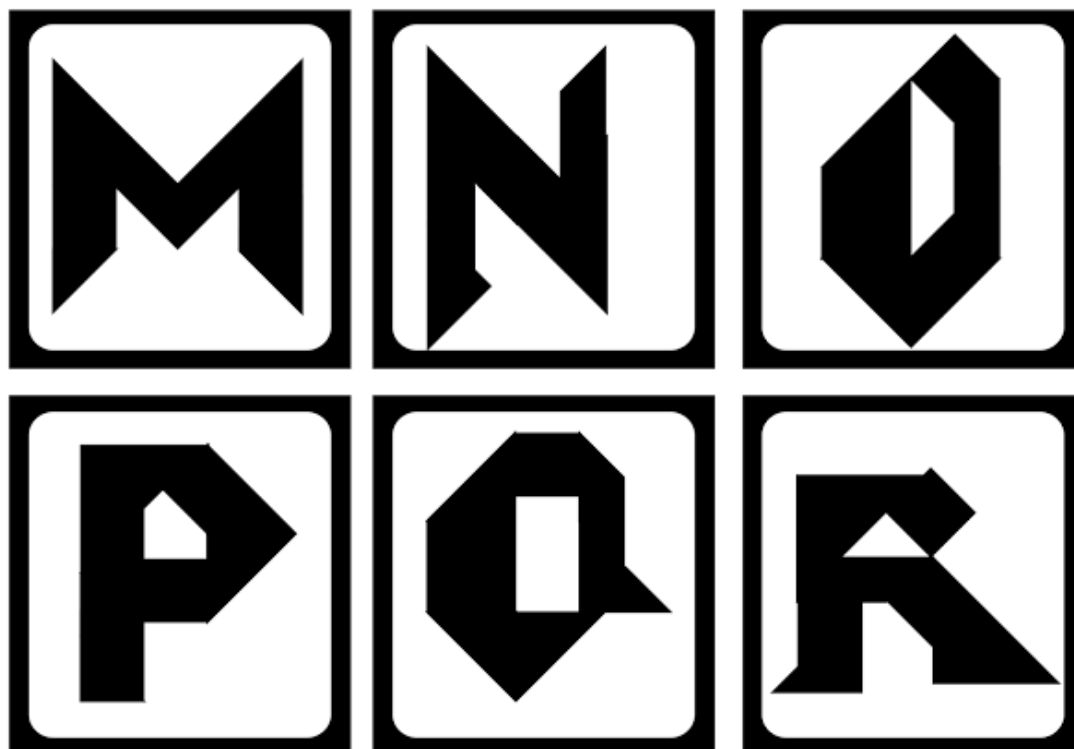
notebook da prof^a



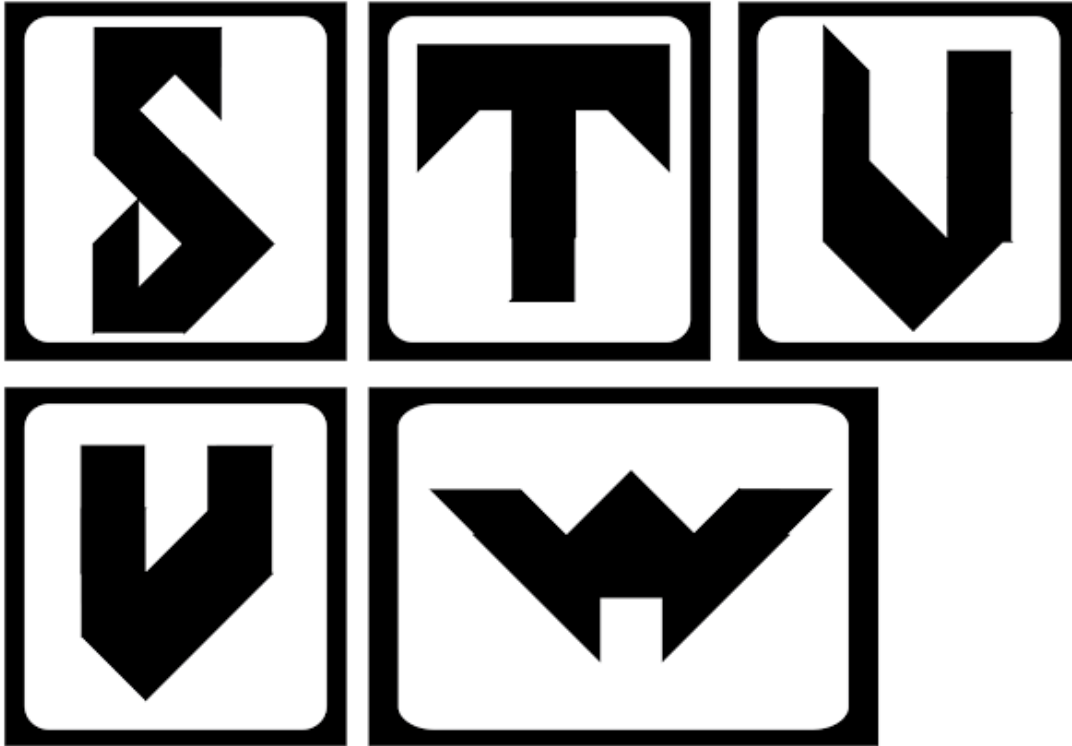


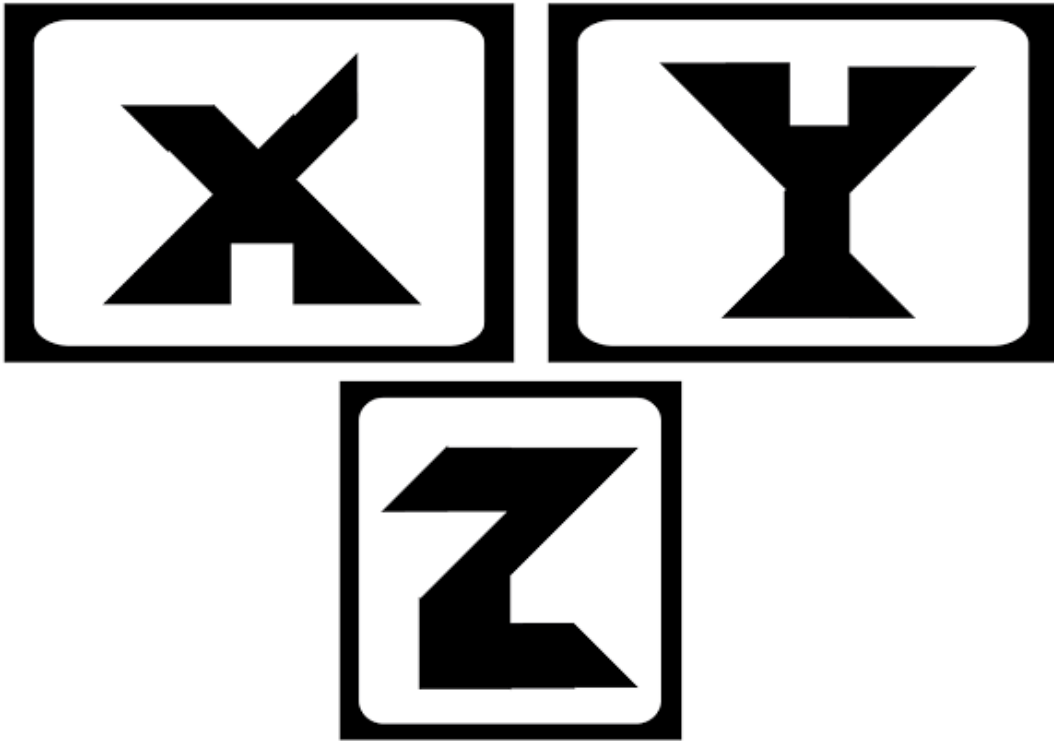
notebook da prof^{ra}





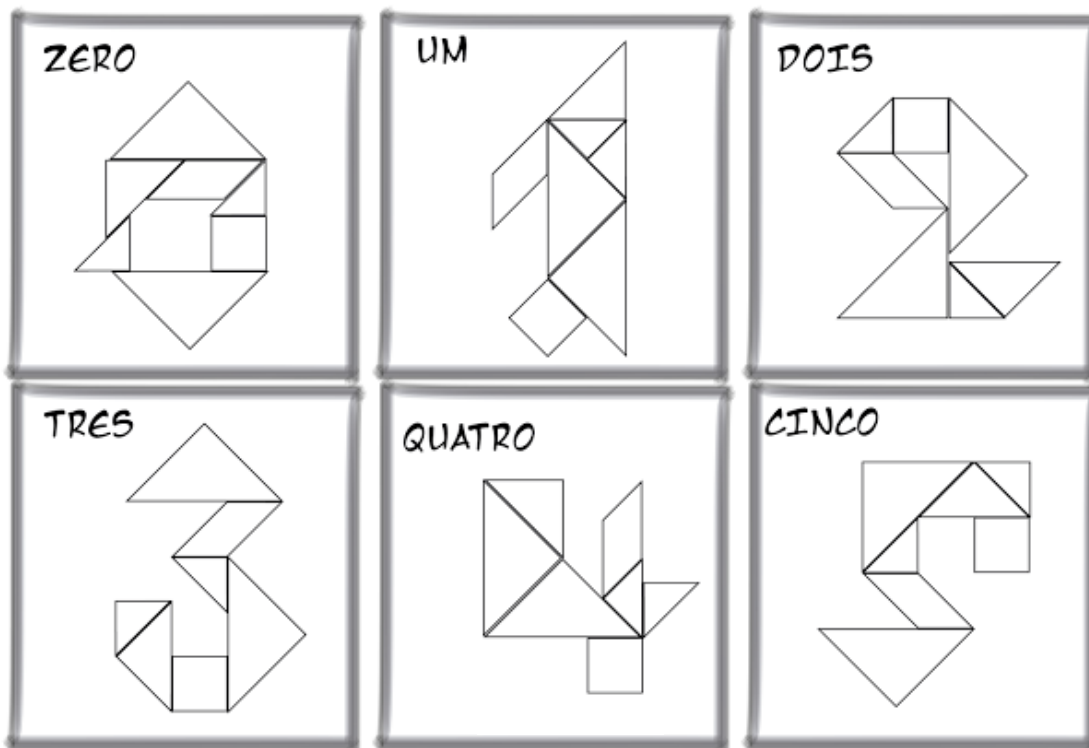
notebook da prof^ª



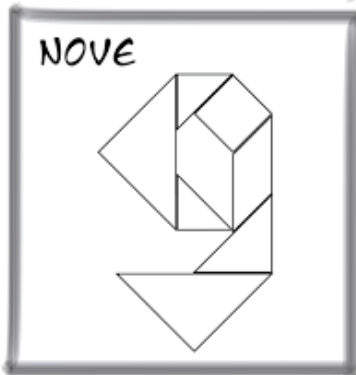
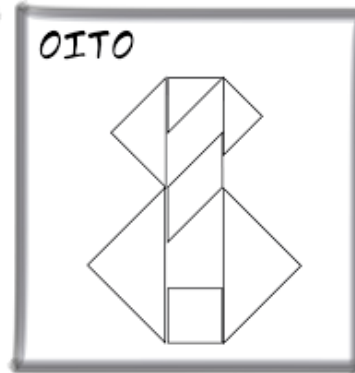


notebook da prof[®]

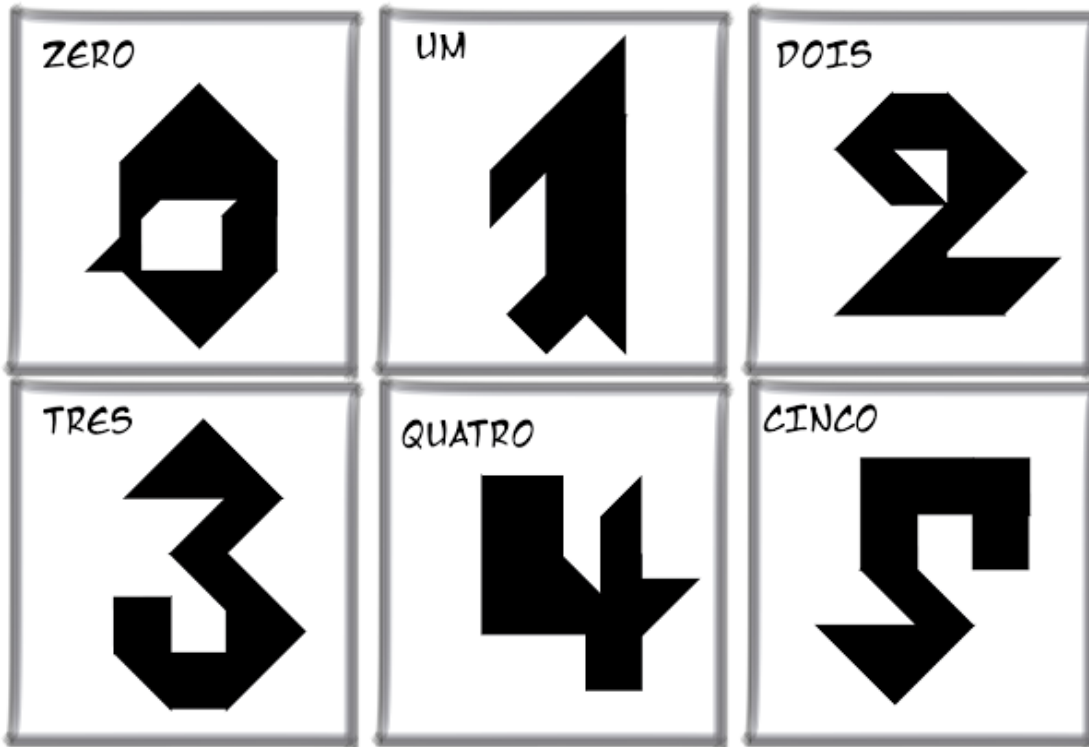
GUIA DE SILUETAS DE NÚMEROS:



notebook da profª



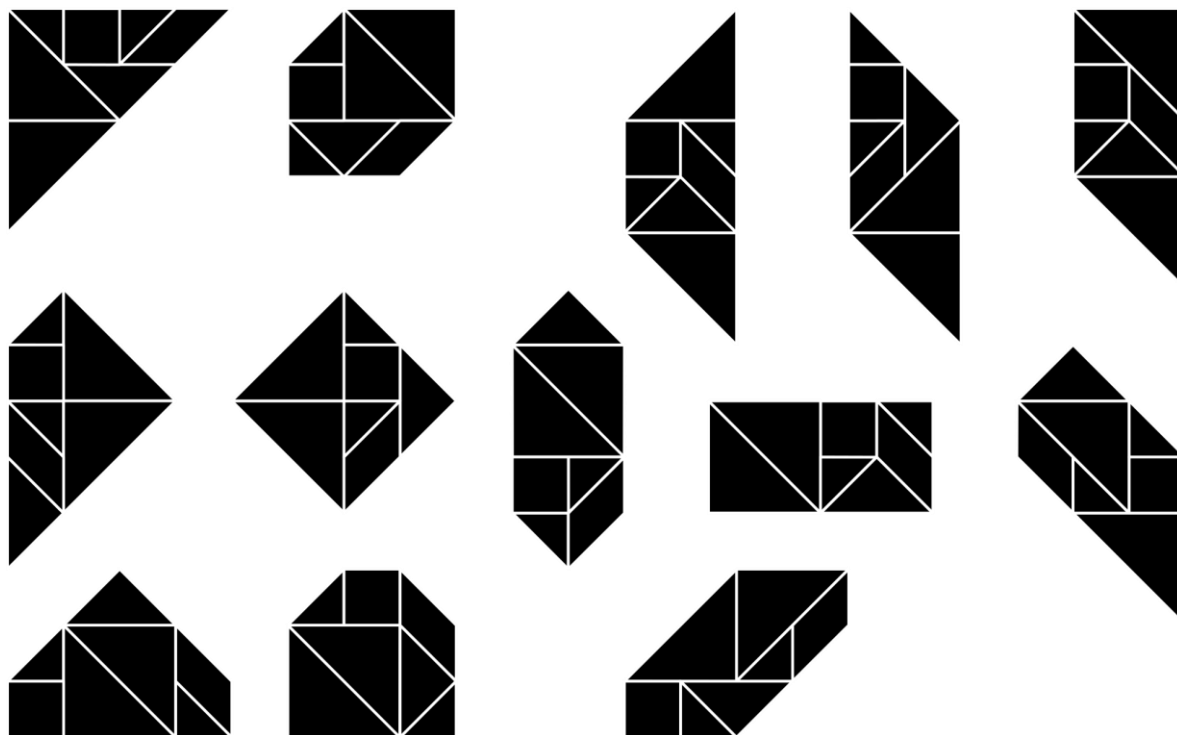
notebook da prof^ª

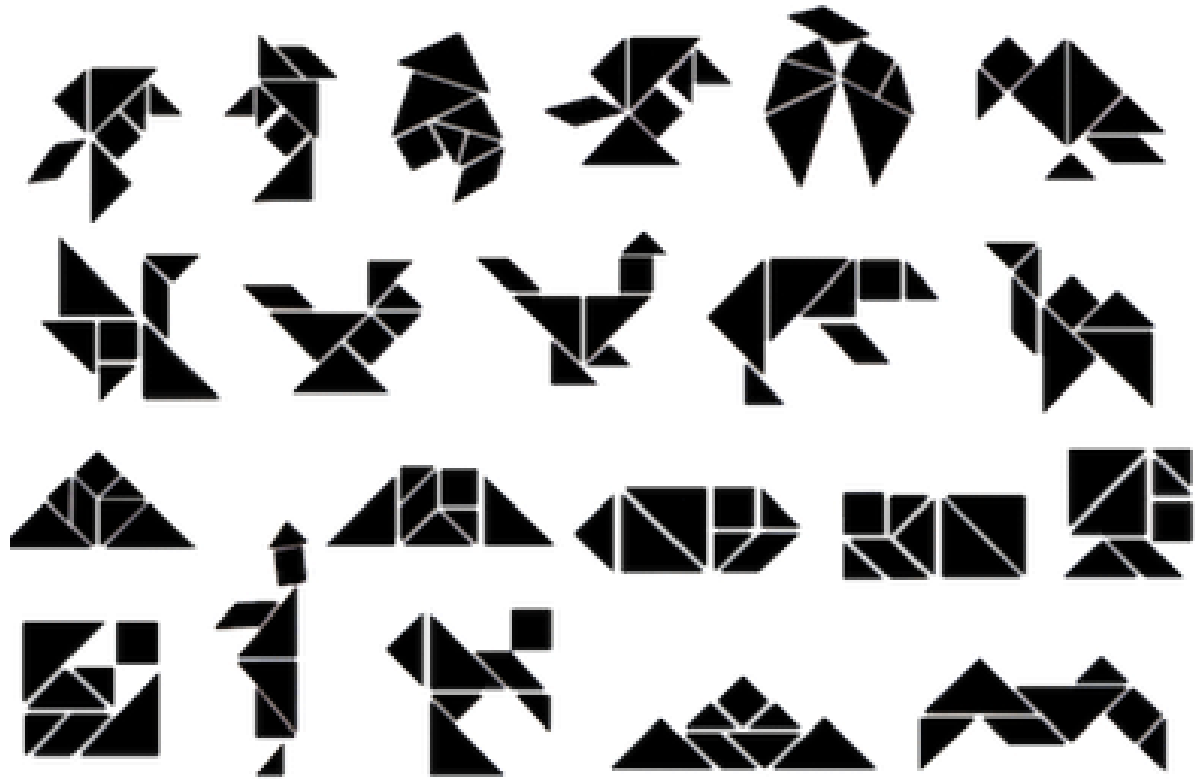


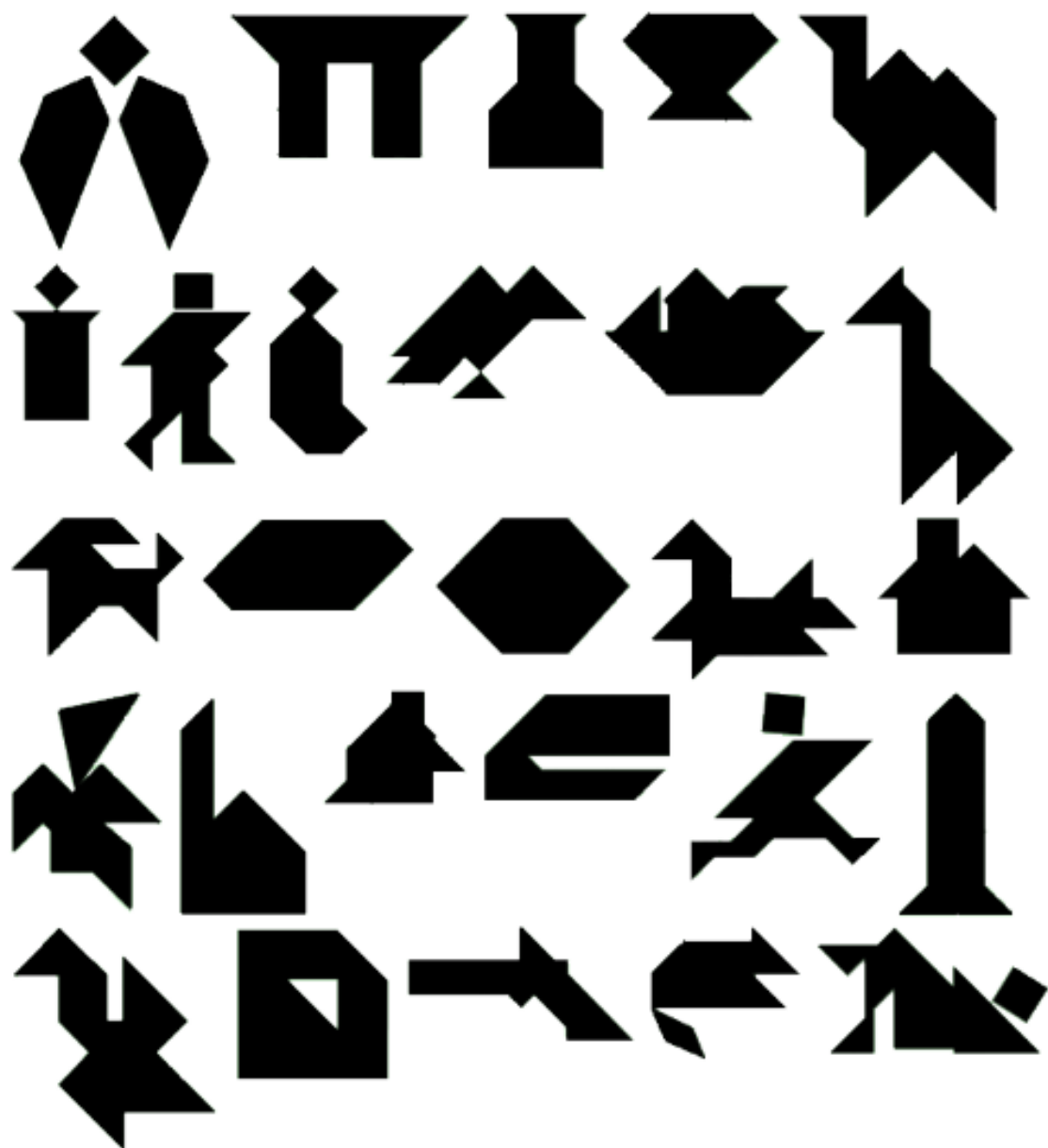


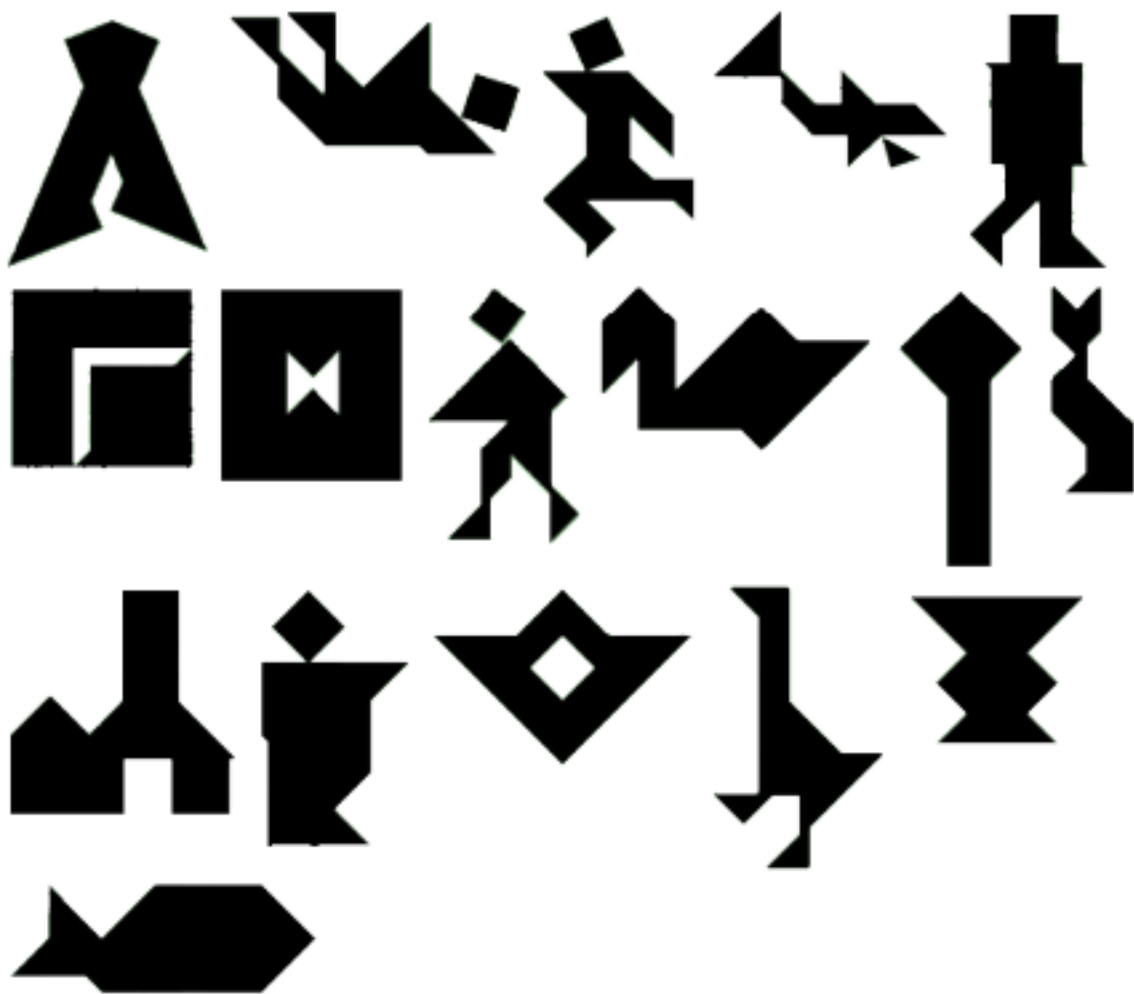
notebook da profª

GUÍA DE SILUETAS DE TANGRAM PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO:

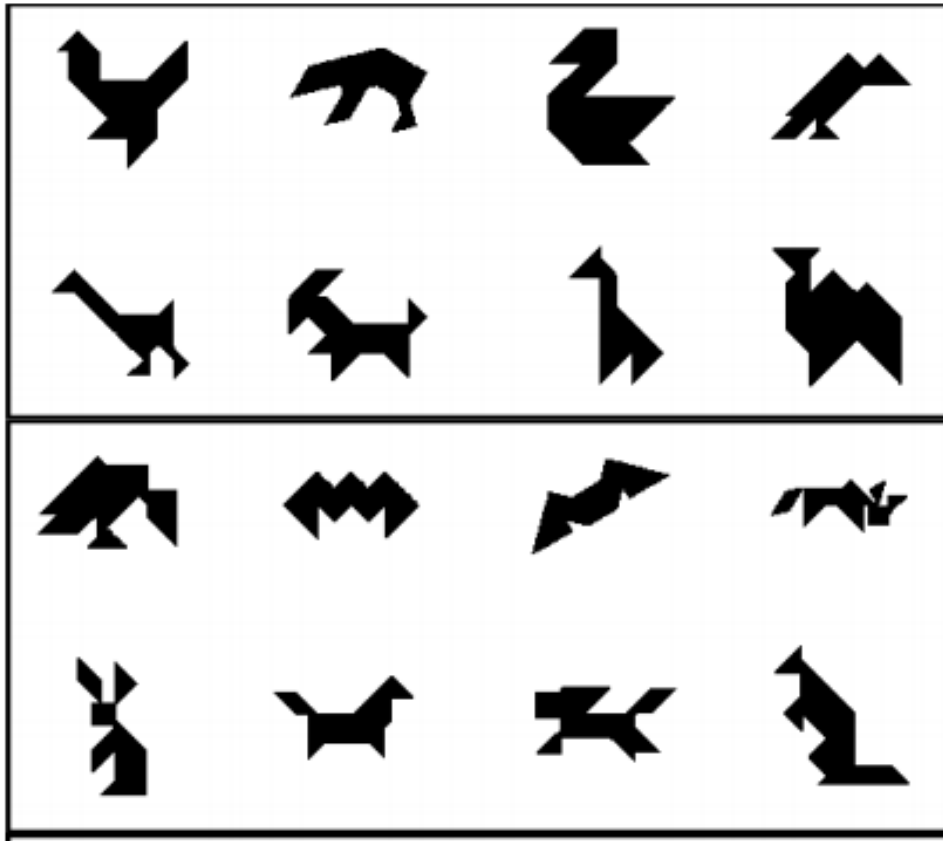


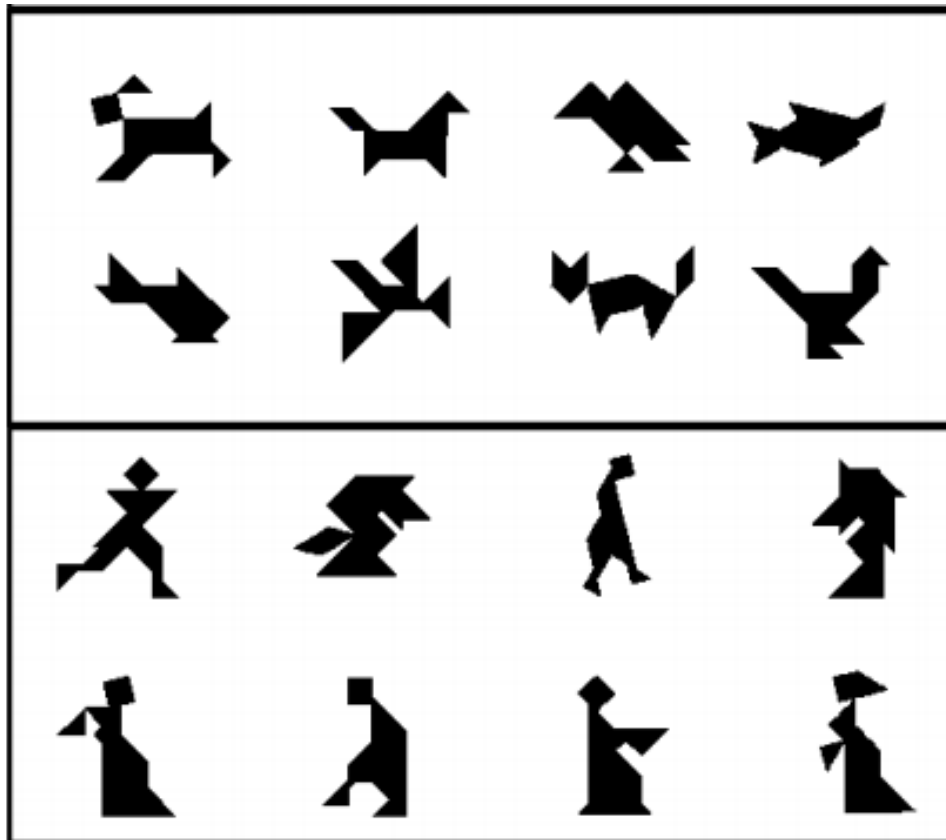


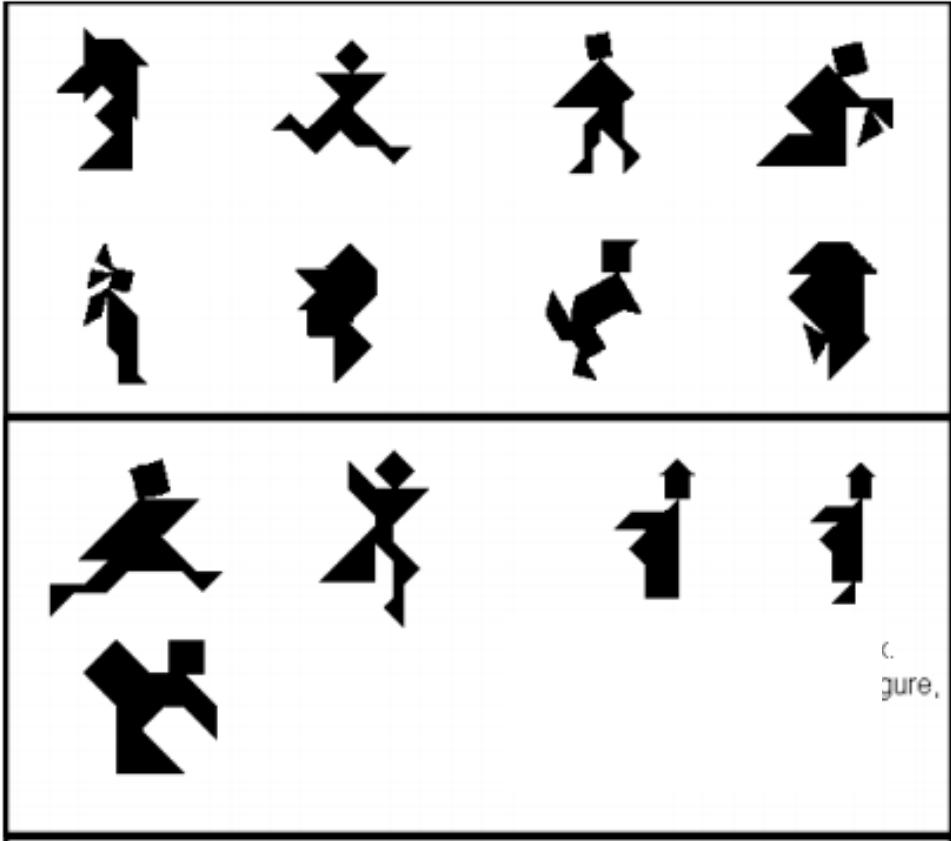


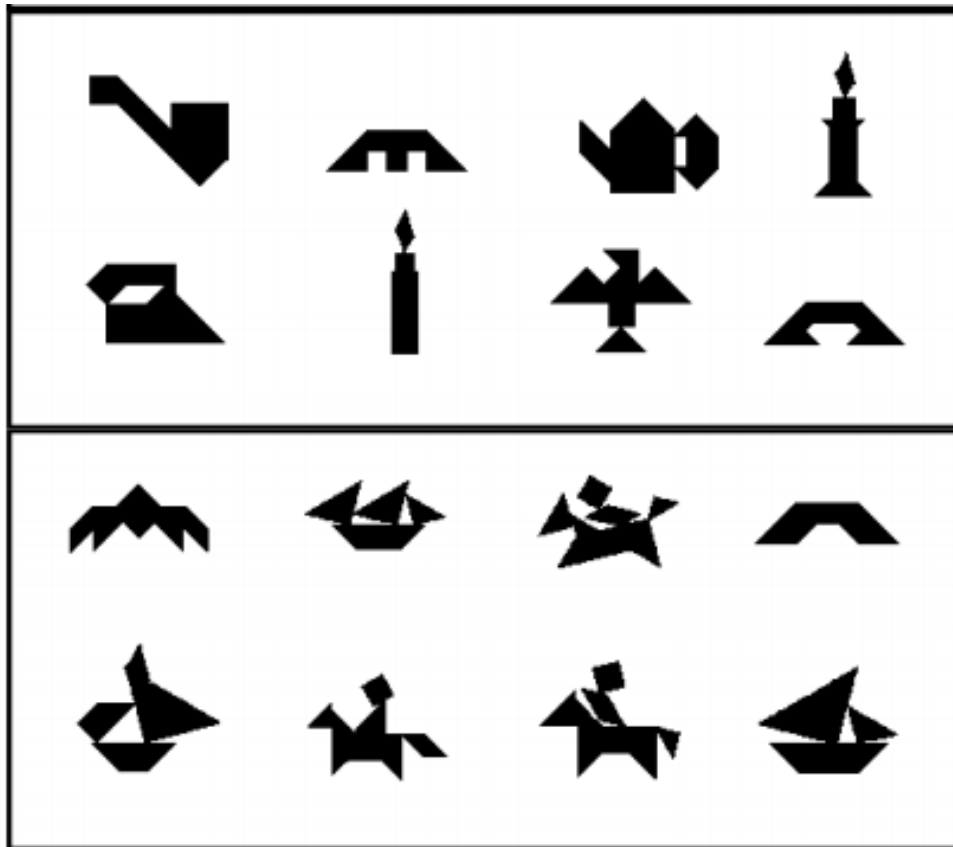


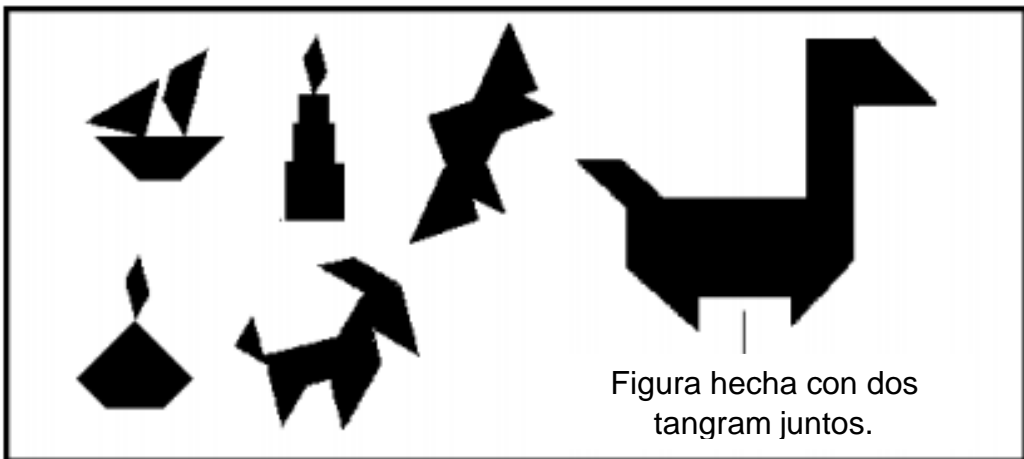


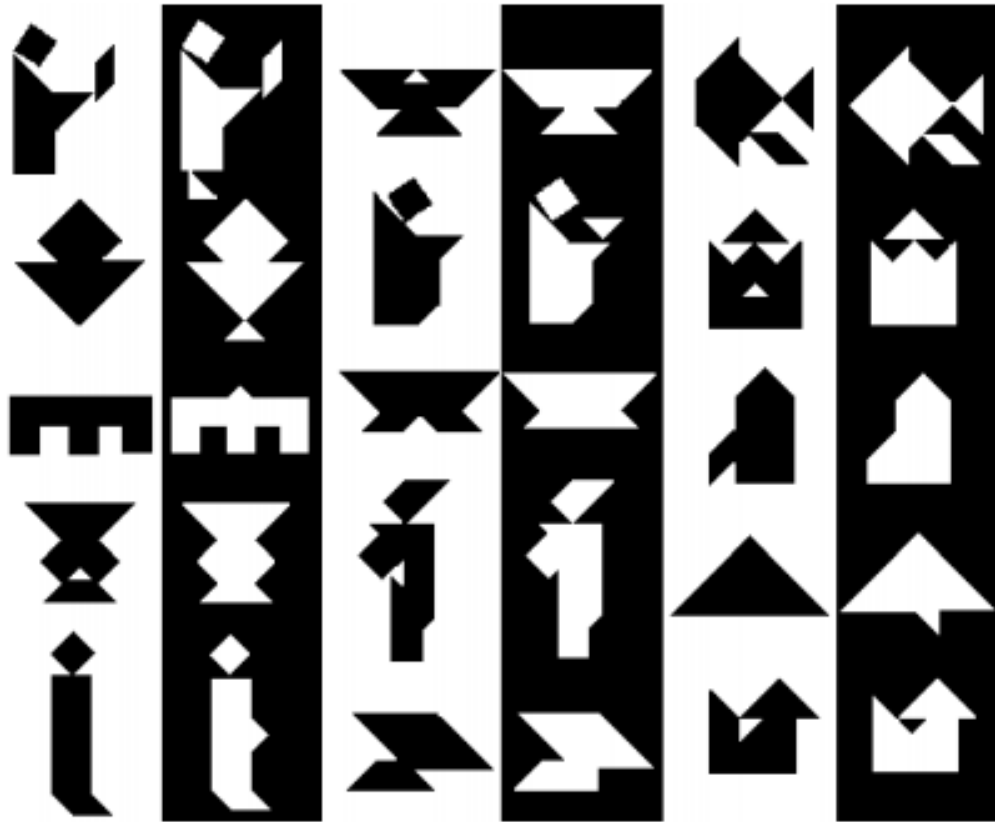












Referencias

Fundación Wikimedia, Inc. (s.f.). *Wikipedia. La enciclopedia libre*. Obtenido de Tangram:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Tangram>

Chapela, L. M. (2002). *El juego en la escuela*. México: Editorial Paidós Mexicana .

Heleneida. (s.f.). *Notebook da profa*. Obtenido de Cards de Letras com Tangram:
<http://notebookdaprof.blogspot.mx/search/label/Tangram>

Mathew, R. (s.f.). *TANGRAMS*. Obtenido de <http://rmathew.com/articles/Tangrams.pdf>

Olvera, D. C. (2012). *Uso del tangram para comprender el concepto de fracción*. Puebla,
Puebla: Universidad Iberoamericana Puebla.

TANGRAM. (s.f.). Obtenido de <http://www.juegotangram.com.ar/>

Téllez Moreno, Odeth (2015). Profesora de los alumnos de primer grado en la escuela primaria Carmen Serdán Alariste