

Actividad 2

TANGRAM. Cómo resolvemos los problemas

Recursos necesarios

TANGRAM
Hojas blancas
Bolígrafos
Lápiz de papel
Pegamento

Descripción de la actividad



1

Trabajo grupal:
Formar grupos de 7 personas. Este número es importante, porque cada quien desempeñará un papel específico. Si sobran participantes, se les podrá dar la tarea de observadora u observador de la actividad.

2

Entregar a cada grupo una figura del TANGRAM⁹² y desafiarlos a armar la figura⁹³ en 10 minutos, siguiendo estas indicaciones:

- **Entre todas y todos observarán la figura que está recomendada para armar.**
- **Cada integrante tomará un pedazo del rompecabezas.**
- **Entre todas las personas que integran el grupo intentarán armarlo.**
- **Una vez armado, pegar en una hoja para presentar en plenaria.**
- **En caso de que no logren armarlo, luego de transcurrido un tiempo, entregar la solución a cada grupo.**

3

En los mismos grupos, responder las siguientes preguntas:

- a. **¿Lograron armar el TANGRAM? Sí – No, ¿Por qué?**
- b. **¿Cómo se sintieron armando el TANGRAM?**
- c. **¿Cómo fue el proceso de armado? (se pusieron de acuerdo, alguien tomó la iniciativa, colaboraron en mayor o en menor medida las y los integrantes, había algún miembro que no hizo tanto esfuerzo).**
- d. **¿Qué mejorarían si el TANGRAM fuera un problema de la vida real?**

4

Trabajo en plenaria: Los grupos presentan sus experiencias.

⁹² TANGRAM es un rompecabezas chino que se compone de siete piezas geométricas: un paralelogramo o romboide, un cuadrado y cinco triángulos diferentes. Todas juntas suman un cuadrado dividido en siete partes distintas. El objetivo original del juego era conseguir crear siete figuras diferentes, en las que dichos bloques se toquen, pero no se superpongan nunca. Sin embargo, hoy en día existen más de 10.000 diseños. Parece tarea sencilla, pero lo cierto es que este pasatiempo requiere ingenio, imaginación y mucha paciencia.

El origen del tangram es desconocido, pero sus primeras apariciones se sitúan en China a principios del siglo XIX bajo el nombre de Chi Chiao Pan, cuya traducción literal es “tabla de sabiduría”. Hacia 1818 ya había también libros sobre este juego en algunos lugares de Europa y Estados Unidos, indicando que era un entretenimiento popular para esa época. Y es que sus características pedagógicas son muy destacables.

Crónica Global. (2019). Tangram: qué es y cuáles son sus beneficios como juego educativo. Disponible en: <https://bit.ly/3DV6NTJ>

⁹³ Las figuras del Tangram se encuentran en el apartado de Anexos del manual.