

TANGRAM DOBLE

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
VARIABLE, 1-2 JUGADORES

EDAD: 5+

NIVEL: INFANTIL 5 AÑOS Y PRIMARIA

AUTOR: N/A

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: 7 TANS NARANJAS Y 7 VERDES



COMPETENCIAS CLAVE

Matemáticas: geometría, medidas, representaciones matemáticas

Sociales y cívicas: tolerancia a la frustración.

Aprender a aprender: escuchar normas y controlar que las están aplicando bien, percepción de autoeficacia.

HABILIDADES COGNITIVAS

Razonamiento lógico: obtener formas con patrones exactos

Coordinación óculo manual: coger la pieza que hay que coger y colocarlas en el sitio exacto sin mover el resto

Psicomotricidad fina: mover piezas, darles la vuelta con precisión

Visopercepción: visualizar la forma y su despiece y estructura

Planificación y organización: Hay que prever acciones y movimientos de piezas.

Monitorización: Comprobar cuánto llevamos de la pieza construida y cuánto nos falta.

Velocidad de procesamiento (juego a dos): Si es competitivo, ganará el que lo termine antes.

Flexibilidad cognitiva: Quizás todo cuadraba y hay que cambiarlo porque nos falla una pieza. Volver a empezar.

Pensamiento divergente: Imaginación y creatividad, nuevas formas.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: trabajar con números y colores, sumas y restas

Espacial o visual: tratar de obtener un patrón visual

Corporal: se manipula con las manos en todo momento

Interpersonal: conocer al otro, respetar

Intrapersonal: caras feliz/triste del dado

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Juego clásico con 7 piezas por persona que han de construir figuras con ellas. Se puede competir ganando el que lo haga antes.

ADAPTACIÓN AL AULA

De manera directa, se puede usar para clase de matemáticas para trabajar la visión espacial, la descomposición o triangulación de polígonos, las formas geométricas, etc.

Se puede pedir a los alumnos que se pongan por parejas o por grupos (cada uno con 1-3 piezas) y que traten de formar la figura entre todos. Trabajo en equipo, además de visión espacial y respeto por los compañeros.

Se puede sacar una palabra «clave» de alguna asignatura y pedirles que la representen lo mejor posible, y dar premios entre todos (al más original, al más preciso, etc.).