



EDOMEX
SECRETARÍA FINANCIERA, INICIATIVAS PÚBLICAS



Reto con el juego tangram

Autor(a): Estela Espinoza Soto
Escuela Primaria "Xicoténcatl" "15EPR1975M"
San Felipe del Progreso, México
6 de diciembre de 2022





RETO CON EL JUEGO TANGRAM

Material diseñado para trabajar con alumnos de **1^{er} grado** de Primaria.

Plan y Programas de Estudio 2017

Asignatura: **Matemáticas**

Eje: **Forma, espacio y medida**

Tema: **Figuras y cuerpos geométricos.**

Aprendizaje esperado: **Construye configuraciones utilizando figuras geométricas.**

Este juego se puede retomar para estimular el desarrollo de la creatividad y la visión espacial de los alumnos.

También se puede emplear para abordar el tema de figuras geométricas básicas.

LINK DE ACCESO AL JUEGO EN PLATAFORMA GENIALLY :

<https://view.genial.ly/638ee61f64e88d0010662444/interactive-content-juego-tangram-figuras-geometricas>

MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO

El interactivo “Reto con el juego tangram” es un recurso didáctico que me di a la tarea de diseñar con base a las consideraciones del libro de Aprendizajes Clave para la Educación Integral de Educación Primaria 1° (SEP 2017), en el Campo de Formación Académica, Programa de Estudio de Pensamiento Matemático, en su apartado número 10 de Orientaciones Didácticas, pp. 245 las cuales mencionan que:

1. Para el desarrollo del aprendizaje esperado “Construye configuraciones utilizando figuras geométricas”, se sugiere que los alumnos exploren la forma de las figuras resolviendo rompecabezas geométricos y construyendo configuraciones. Estas acciones les permitirán a los alumnos familiarizarse con las figuras geométricas, conociéndolas, identificando las que son iguales, su número de lados, la forma de ellos, ya sean rectos o curvos, cuando los alumnos manipulen las figuras podrán hacer que sus lados o ángulos coincidan.

2. Con respecto al Uso de TIC nos sugiere buscar tangram y otros rompecabezas geométricos interactivos en internet.

CONCLUSIONES

Debido a estos dos puntos, es que considere de suma importancia que los alumnos tuvieran la posibilidad de jugar con el tangram haciendo uso de las TIC; "El reto con el juego tangram", fue diseñado en Genially (herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos). El propósito de este juego interactivo, es estimular la visión espacial de los alumnos, atendiendo el desarrollo del Aprendizaje Esperado: Construye configuraciones utilizando figuras geométricas, relacionado con el tema de Figuras y cuerpos geométricos, del Eje de Forma, espacio y medida.

REFERENCIAS DE CONSULTA

Genia.ly. (6 de diciembre de 2022). Genially.
<https://genial.ly/es/>

SEP (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Plan y *programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, Educación Primaria 1º*. Ciudad de México. Secretaria de Educación Pública.