

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	YONATHAN PRADA y DANIEL QUIROGA		GRADO	QUINTO A y B
ASIGNATURA	MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA			
Correo electrónico de contacto	yonathan.prada@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	13 de abril 2020		Fecha de entrega	17 de abril 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	13 de abril - 17 de abril			
TEMA	El Tangram			
Contextualización				
Conocer la historia del Tangram a través de una lectura y recordar ideas principales con un mapa mental				
Descripción de la actividad sugerida				
1. Hacer la lectura de la historia del Tangram. 2. Elaborar un mapa mental teniendo en cuenta la lectura.				
Nota: Un mapa mental es un diagrama usado para representar palabras, ideas, tareas, lecturas, dibujos, u otros conceptos ligados y dispuestos radicalmente a través de una palabra clave o de una idea central. Los mapas mentales son un método muy eficaz, para extraer y memorizar información. Son una forma lógica y creativa de tomar notas, organizar, asociar y expresar ideas, que consiste en cartografiar sus reflexiones sobre un tema, es representado por medio de dibujos imágenes o puede no llevar estas y llevar colores para mejor representación del tema escogido.				
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)				
EI TANGRAM				
El tangram es un rompecabezas de origen chino que probablemente apareció hace tan sólo 200 ó 300 años. Los chinos lo llamaron "tabla de sabiduría" y "tabla de sagacidad" haciendo referencia a las cualidades que el juego requiere.				
La misma palabra "tangram" es un invento occidental: Se supone que fue creada por un norteamericano aficionado a los rompecabezas, quien habría combinado tang, una palabra cantonesa que significa "chino", con el sufijo inglés gram (-grama) que significa "escrito" o "gráfico" (como en cardiograma). Otra teoría sostiene que "tangram" deriva de tan, que en chino significa "prostituta". Según esta hipótesis, los marineros norteamericanos habrían conocido el juego a través de prostitutas chinas y "tangram" significaría, por tanto, "el rompecabezas de las prostitutas".				
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. A lo largo del siglo XIX aparecieron diversos libros de tangram chinos, que fueron copiados por las editoriales europeas, buena prueba de la popularidad que había adquirido el juego. A partir de 1818 se publicaron libros de tangram en EE. UU., Inglaterra, Francia, Alemania, Austria e Italia.				
En la introducción al 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.				
En cuanto al número de figuras, la mayor parte de las publicaciones occidentales copiaron las figuras chinas originales, que ascendían a algunos cientos. Al principio el tangram fue publicado en forma de libro, en torno a 1870 se concedía más atención al juego mismo y sus siete componentes, de forma que el				

tangram era producido y vendido como un objeto: piezas de marfil, tarjetas con las siluetas y envoltorio en forma de caja.

Hacia 1900 se habían añadido nuevas figuras y formas geométricas, llegando a un total de más de 900 y en 1973, los diseñadores holandeses Joost Elffers y Michael Schuyt produjeron una edición en rústica con 750 figuras nuevas, alcanzando así un total de más de 1.600. La edición de 1973 ha vendido hasta la fecha más de un millón de ejemplares en todo el mundo.

Tomado de: <http://enebro.pntic.mec.es/~jhep0004/Paginas/MariaCar/historia.htm>

Criterios de Evaluación

Usa el lenguaje escrito e icónico para comunicar ideas y extraer información importante que se plasma en un mapa mental.