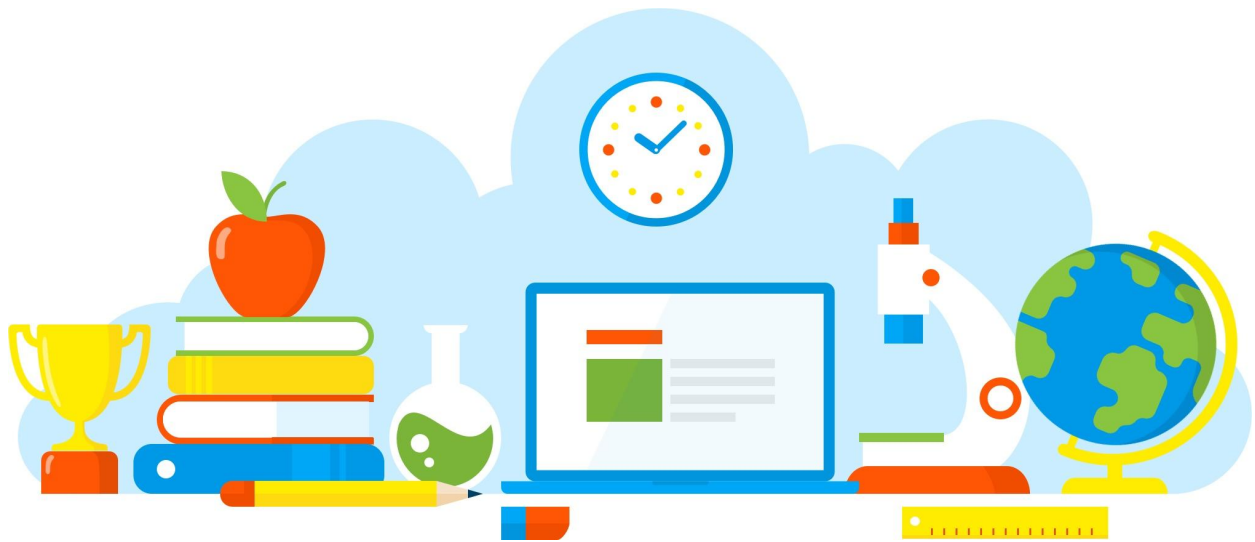




# DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

DESAFIO DO TANGRAM!

Diretoria de Ensino - Região Osasco  
26/05/2021

## **DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS**

**Diretor(a):** Edna Pastore

**Nome do Projeto/Ação/Evento:** DESAFIO DO TANGRAM!

**Objetivo do Projeto/Ação/Evento:** Habilidades:

(EF08MA14) Demonstrar propriedades de quadriláteros por meio da identificação da congruência de triângulos.

(EF07AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluências e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançando.

Objetos de conhecimento: Congruência de triângulos e demonstrações de propriedades de quadriláteros.

Competências socioemocionais: assertividade, foco e interesse artístico, abertura para o novo e organização.

**Descrição do Projeto/Ação/Evento:** Etapas: Todo o mês de Maio; Culminância: 26/05/2021

O plano da ação iniciou-se com a orientação para os educandos fazerem a leitura individual sobre a origem do Tangram através de um texto de apoio. Em seguida

refizemos a leitura de forma compartilhada identificando o tema central do texto e destacando as informações referentes ao Tangram, suas origens históricas e características, dando ênfase ao quadrado como a forma original que teria sido desconstruída dando forma a outras sete peças geométricas.

Ao trabalharmos o quadrado aproveitamos a temática dos Dias das Mães para a produção de cartões comemorativos dentro do projeto multidisciplinar “Dia de quem cuida de mim”.

Nesse mesmo dia foram entregues kits para cada educando construírem as peças de Tangram.

Essa ação se iniciou no presencial sendo complementada remotamente através do ensino híbrido, sendo que os educandos exclusivamente remotos puderam retirar seu kit na secretaria da escola devidamente higienizados e seguindo todos os protocolos de segurança.

Numa terceira ação ainda de forma remota via vídeo chamada pelo aplicativo do CMSP, os educandos foram incentivados a transformar o retângulo original de uma folha de sulfite (disponibilizado no kit) em um quadrado, por meio de dobraduras e cortes refazendo desta forma a origem da evolução histórica do Tangram.

Após esta primeira construção, os educandos foram

estimulados a fazerem vários Tangrans e com isso eles puderam desenvolver de forma lúdica suas habilidades e criatividade compondo varias figuras: animais, objetos e outras tantas formas criativas, após uma semana eles entregaram na escola o material desenvolvido em cartazes.

O material produzido e entregue pelos educandos foi utilizado para constituir uma apresentação de slides usados numa culminância de cada sala do 8º ano do fundamental.

No Dia 26 de Maio, em sintonia ao Dia do Desafio, seguido todos os protocolos de segurança exigidos na pandemia, os educandos foram incentivados a construírem Tangrans de forma virtual por meio de um jogo "Tangram Mania" (Nintendo DS) na Sala do Acesso. Como orientação para o Desafio do Tangram foi projetado no telão algumas figuras de graus fácil, médio e difícil para os mesmos terem como modelo para reprodução em EVA das figuras propostas. Como estímulo todos foram premiados pela participação simbolicamente e os que se destacaram pela rapidez e criatividade ganhando um prêmio extra no sentido de explorar as habilidades individuais.

O Trabalho com Tangram será a base para desenvolvimento do raciocínio, a criatividade, e estímulo a habilidades socioemocionais importantes,

tais como, a busca pelo novo. Também se pretende a aquisição de habilidades motoras finas, o protagonismo do educando na busca de soluções e a familiaridade com as formas geométricas, primando pelo lúdico e o uso de cálculos afins. Tendo em vista o objetivo do próximo assunto trabalhado em Práticas Experimentais “QUADRILÁTEROS” com Interdisciplinaridade.

**Data de realização:** 26/05/2021

**Público Alvo:** 8º Anos

**Equipe Organizadora:** PROFº JOSÉ LUIZ SOARES; PROFª LUCIA HELENA APARECIDADE ROSA; PROFª OLÍVIA MEIRELHES; PROFª TÂNIA BOTARO; PROFª VANESSA CURVELO; PROFº WILDER CARVALHO

**Quantidades de Participantes:** 30

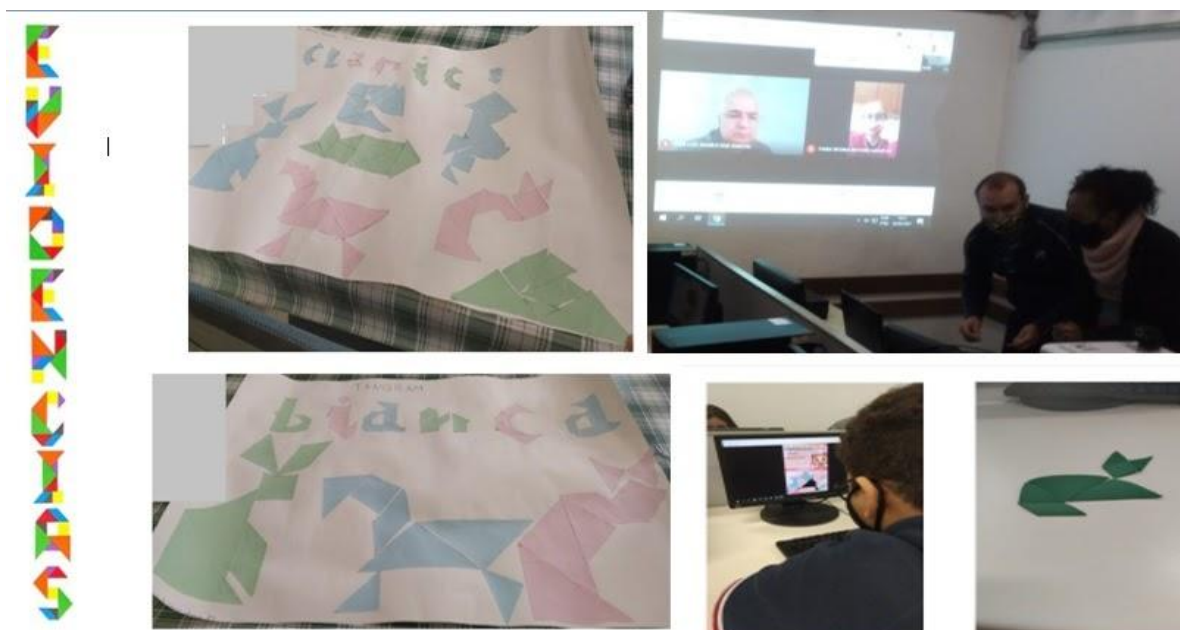
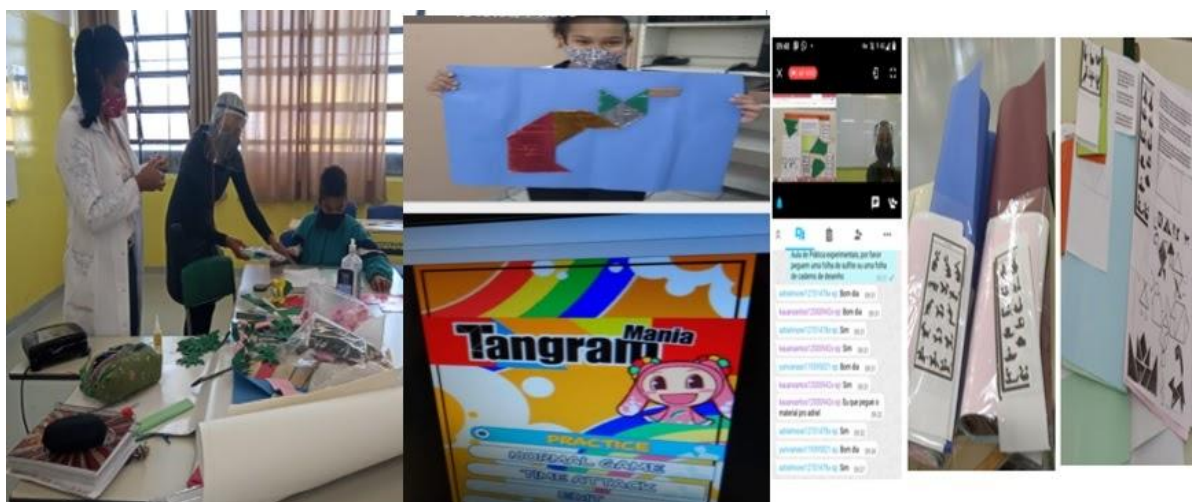
**Impacto nos Resultados Educacionais da Escola:** Melhora na lógica espacial matemática; aquisição de habilidades motoras finas; melhora no entendimento de conceitos abstratos; integração a atividades escolares; melhora do convívio na comunidade escola; aquisição de habilidades determinantes para as

competências leitora e escritora; uso de gameificação como suporte ao trabalho didático do corpo docente; implementação do trabalho coordenado em diversas áreas para privilegiar as múltiplas inteligências

## Parcerias Envolvidas:

### Fotos





Arquivo recebido em: 28/05/2021 14:50:58