

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación
inicial.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de
Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autora.

Abelina Rios Araujo.

JAEN– PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

Abelina Rios Araujo. (Autora)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva. (Asesor)

JAEN – PERÚ

2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaén, a los veintidós días del mes de julio del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. Jaén de Bracamoros los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Arceaga Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora ABELINA RIOS ARAUJO.

A las NOVENA horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, ABELINA RIOS ARAUJO, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorga el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las DOCE horas con TRICENTA minutos, el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo,
Presidente del Jurado

Mg. Blanca Barreto Escarate
Secretaria del Jurado

Mg. Jorge Luis Arceaga Salazar
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, ABELINA RIOS ARAUJO estudiante de l Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: EL JUEGO DE LOS ROMPECABEZAS COMO MEDIO DIDÁCTICO EN EDUCACIÓN INICIAL L, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

ABELINA RIOS ARAUJO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: EL JUEGO DE LOS ROMPECABEZAS.....	3
1.1 Historia de los rompecabezas.....	3
1.1.1 Inicio de los rompecabezas	3
1.1.2 Los rompecabezas en 1900	3
1.1.3 Los rompecabezas en la primera década del siglo XX.....	4
1.1.4 Rompecabezas moderno.....	4
1.1.5 Videojuegos.....	5
1.1.6 Rompecabezas físicos y mecánicos.....	5
1.1.7 El pentonimos.....	5
1.2 Origen del juego de los rompecabezas.....	5
CAPÍTULO II: LOS ROMPECABEZAS.....	5
2.1 Definición.....	8
2.2 ¿Cuál es el objetivo de los rompecabezas en los niños?.....	9
2.3 ¿Qué habilidades se desarrollan con los rompecabezas?	9
2.4 La importancia de los rompecabezas “puzzle” en el aprendizaje	9
2.5 Beneficios que tiene para la mente el armar rompecabezas.....	9
2.6 Beneficios para los niños en armar y desarmar rompecabezas.....	11
2.7 Clasificación de los rompecabezas.....	13
2.8 ¿Cómo armar rompecabezas?.....	16
2.9 Actividades con los rompecabezas.....	17
CAPÍTULO III: RECOMENDACIONES Y USO DE LOS ROMPECABERZAS	18
COMO MEDIO DIDÁCTICO.....	
3.1 Recomendaciones para los docentes.....	19
3.1.1 ¿Qué es la técnica del rompecabezas y como se utiliza en e aula?	19
3.1.2 Objetivo del método cooperativo de aprendizaje.....	19
3.1.3 Material didáctico y educativo para preescolar.....	19
3.1.4 Método del rompecabezas.....	21
3.2 Recomendaciones a los padres de familia.....	22
CONCLUSIONES	24
REFERENCIAS CITADAS	

RESUMEN

En el nivel de Educación Inicial, el juego de los rompecabezas es una actividad que se vincula con la infancia, es una expresión natural que cada niño y niña efectúa con ansias, con inmensa alegría, dándole lo que quiere, lo que necesita libertad en la manipulación de diversas piezas. Desde hace siglos muchos estudiosos van consolidando ideas y acciones referidas a este juego, dándole suma importancia para el desarrollo de los niños y para el logro de diversos aprendizajes. Al identificar el juego de los rompecabezas permite el desarrollo y mejoramiento de habilidades motoras, cognitivas, sociales de los niños y niñas en educación preescolar.

Palabras claves: Juego de los rompecabezas, importancia, beneficios, recomendaciones y utilización.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se ha abordado el tema: El juego de los rompecabezas como medio didáctico en Educación Inicial.

“Son juegos muy valorados, desde el punto de vista educativo, porque a la vez que fomentan la creatividad, el desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis, la visión espacial, las estructuras y los movimientos geométricos... son entretenidos y resultan divertidos para la gran mayoría de las personas, de cualquier edad”. (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, s.f. párr. 1)

En el primer capítulo se aborda el tema de la historia, origen del juego de los rompecabezas a partir del aporte de un experto británico, norteamericanos, según bibliografía consultada.

En el segundo capítulo se da a conocer una definición más amplia del juego de los rompecabezas, objetivos, habilidades, importancia, beneficios que tienen para la mente en armar rompecabezas, beneficios en armar y desarmar rompecabezas, ¿cuántas piezas puede armar un niño de 3,4 y 5 años? clasificación, ¿cómo armar rompecabezas? y actividades con los rompecabezas.

En el tercer capítulo se considera las recomendaciones y el uso del juego de los rompecabezas como medio didáctico para ayudar y facilitar el aprendizaje del niño(a), incidiendo en la labor del docente y de los padres de familia.

También, se presentan las conclusiones como resultado de la sistematización de los contenidos y proporcionar un material de utilidad para apoyar a niños(as), docentes y padres de familia de Educación Inicial.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del

juego de la rompecabezas como medio didáctico en educación inicial; asimismo, tenemos OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1. Conocer el marco conceptual y técnico del juego de las rompecabezas, también 2. Conocer las recomendaciones para el juego de las rompecabezas como medio didáctico en niños

CAPÍTULO I

EL JUEGO DE LOS ROMPECABEZAS

1.1 Historia de los rompecabezas

1.1.1. Inicios de los rompecabezas

“El primer rompecabezas fue creado de forma casi accidental por John Spilsbury en 1760, un experto en el diseño de mapas. Lo hizo al montar uno de los tantos mapas que había creado sobre un tablero de madera dura, recortándolo alrededor de las fronteras de los países. Esta creación fue usada en Gran Bretaña como pasatiempo educativo, inicialmente para enseñar geografía a los niños. La idea de su uso exclusivo en la enseñanza perduró hasta cerca de 1820” (Wikipedia, 2011, párr. 2-3)

1.1.2. Los rompecabezas en 1900

“Alrededor de 1900 nacieron los rompecabezas artísticos para adultos. Aquellos rompecabezas en madera cortados a mano se convirtieron rápidamente en uno de los entretenimientos favoritos de la alta sociedad. Era costumbre deslumbrar a las visitas con estos originales y elegantes pasatiempos, que por su singular belleza y exclusividad, pasaron a formar parte de la herencia y tradición familiar. Aquellos rompecabezas cortados a mano tenían un estilo peculiar llamado “push-fit”, empujar-colocar, por la manera en que debían ser montados: al seguir el corte, los contornos de la imagen y las áreas de color, las piezas, desprovistas de pomos, no se ensamblaban entre sí como en los rompecabezas comerciales de hoy en día, sino que se acoplaban unas a otras de la forma más sutil. Así, los montadores, debían tener sumo cuidado ya que un movimiento repentino o hasta un estornudo podían echar por tierra el paciente trabajo de toda una tarde

Los rompecabezas artísticos para adultos, a diferencia de los infantiles, no incluían una imagen que sirviera de guía al montador, que debía contentarse con la sugerente

referencia del título antes de sentarse a resolver el enigma tras el cual el artesano cortador había escondido el cuadro.” (Wikipedia, 2011, párr. 3-5)

“Este era uno de sus alicientes y atractivos fundamentales: ir desvelando poco a poco, construyendo paso a paso la obra de arte oculta, una obra de arte a la que, una vez resuelto el rompecabezas le habremos prestado una intensa atención que nos hará conocer hasta sus más recónditos detalles” (Wikipedia, 2011, párr. 6)

“Los rompecabezas de 1900, donde las piezas más que encajarse se colocaban unas junto a otras, constituían un verdadero reto y se convirtieron en un absorbente pasatiempo”. (Wikipedia, 2011, párr. 7).

“En la actualidad siguen siendo los más apreciados por aquellos para los que la elegancia, la dificultad y la delicadeza son el aliciente fundamental que prolonga el placer de reconstruir y descubrir la imagen oculta” (Wikipedia, 2011, párr. 8)

1.1.3. En la primera década del siglo XX

“Un famoso fabricante de juguetes estadounidense decidió dedicar toda su producción a los puzzles artesanales de madera e introdujo unas variaciones muy bien acogidas por el público: las piezas figurativas y los pomos” (Wikipedia, 2011, párr. 10).

“Los pomos permitían que las piezas se ensamblasen entre sí haciendo que el rompecabezas no se desmontase fácilmente, y ofreciendo la posibilidad de que las piezas adoptasen nuevas formas. Las piezas figurativas, siluetas de animales, personas u objetos reconocibles, generaron gran fascinación y sorpresa entre los aficionados; no solo ponían de relieve la destreza e imaginación del cortador, sino que, además, añadían misterio y exclusividad a un juego que ya se había elevado a la categoría de obra de arte” (Wikipedia, 2011, párr. 11)

“La experimentación y creación de nuevas formas de corte artístico a lo largo del siglo XX no cesaron, y los mejores artesanos introdujeron novedades como los bordes irregulares, falsas esquinas, y distintas maneras de retar aún más a los aficionados.” (Wikipedia, 2011, párr. 12)

“Sin embargo, aunque unos pocos artesanos han desarrollado y mantenido viva la tradición del puzzle adulto de madera cortado a mano, este es un pasatiempo que guarda en sí todo el sabor de otros tiempos” (Wikipedia, 2011, párr. 13)

1.1.4. Rompecabezas moderno

“En 1762 el londinense John Spilsbury fabricó el primero prácticamente de forma casual. Spilsbury pegó uno de sus mapas sobre un panel de madera dura, recortándolo de acuerdo con las fronteras de los países con una sierra de marquetería. De esta forma comenzó accidentalmente la historia del rompecabezas moderno. El producto final, novedoso en su época e inicialmente costoso de fabricar, se convirtió gradualmente en un pasatiempo educativo popular, diseñado como herramienta didáctica para enseñar geografía a los escolares británicos. Un siglo más tarde, Milton y McLaughlin Bradley comenzaron a fabricarlos en serie” (Wikipedia, 2011, párr. 14)

1.1.5. Videojuegos

“En lo referente al ámbito de los videojuegos, un rompecabezas lo constituye cualquier problema que se presenta cuya solución se basa exclusivamente en la resolución de una prueba de habilidad. En este mismo ámbito, un rompecabezas también consiste a su vez en la concatenación de diversos objetivos intermedios durante el transcurso de un juego que puede pertenecer a otra categoría diferente como la aventura, la estrategia, la acción o el rol. Ejemplo: El Profesor Layton y la Villa Misteriosa” (Wikipedia, 2011, párr. 16)

1.1.6. Rompecabezas físicos y mecánicos

“En cuanto a los rompecabezas mecánicos o manuales, además del Loculus de Arquímedes, llamado también Stomachion ('problema para volverse loco'), destacan los que inventó John Spilsbury hacia 1760 como juego educativo, que se encuentran entre los ejemplos más famosos de esta clase. El Tangram chino, popular desde 1800, emplea siete piezas de forma geométrica, cortadas a partir de un cuadrado, para formar unas posibilidades de siluetas muy sugerentes de personas, animales y cosas” (Wikipedia, 2011, párr. 17)

“Del siglo XVII datan las primeras cerraduras con truco o de combinaciones para burlar a los ladrones. A finales del siglo XIX, las indias norteamericanas usaban monederos trucados para guardar el dinero y los dados de juego”. (Wikipedia, 2011, párr. 18).

“En 1800, el vendedor de juguetes alemán Bestelmeier vendía piezas de madera que se encajaban en forma de cruz, y desde 1970 se han diseñado cientos de rompecabezas o rompecabezas poliédricos”. (Wikipedia, 2011, párr. 19).

1.1.7. El Pentónimos,

“Es otro rompecabezas tradicional, que utiliza piezas compuestas por la unión de 5 dados en un único plano y que permite un elevado número de combinaciones para crear distintas figuras” (Wikipedia, 2011, párr. 20).

“En la década de 1990 se comercializaron los primeros rompecabezas 3D (inventados en Canadá por Paul Gallan en 1991), que extendieron al montaje de modelos de figuras tridimensionales (como edificios famosos, o diversas imágenes plasmadas sobre una esfera) el concepto tradicional del rompecabezas plano” (Wikipedia, 2011, párr. 21)

1.2 Origen del juego de los rompecabezas

“El origen de este tipo de juegos se remonta a comienzos del siglo pasado, se trataba de rompecabezas artísticos para adultos realizados en madera y cortados a mano, los cuales, de inmediato, se convirtieron en uno de los entretenimientos preferidos de la clase aristocrática”. (Ucha, 2011, párr. 2)

“Por aquellos tiempos, era una situación común sorprender a los invitados con estos rompecabezas” (Ucha, 2011, párr. 3).

“Hacia la primera década del siglo pasado, un destacado fabricante de juguetes norteamericano decidió destinar toda su producción a estos rompecabezas artesanales de madera a los cuales les añadió algunas modificaciones bastante atractivas: las piezas figurativas y los pomos” (Ucha, 2011, párr. 4).

“Estos últimos permitían que las piezas se ensamblasen entre sí haciendo que el rompecabezas no se desmonte fácilmente y ofrecían la posibilidad que las piezas adoptasen nuevas formas. Pero las innovaciones en este sentido no cesarían, sino que

con el correr del siglo lloverían en grandes cantidades: bordes irregulares, falsas esquinas, entre otros” (Ucha, 2011, párr. 5).

“Problema que requiere de una gran agudeza para ser resuelto por la complejidad que presenta otro uso de la palabra rompecabezas designa a aquel problema o acertijo de difícil resolución. Cuando nos enfrentamos a una situación compleja, que dispone de varias facetas, aspectos, que están mezclados, y que deben resolverse efectivamente para devolver equilibrio, se habla de rompecabezas” (Ucha, 2011, párr. 6-7)

“El Cubo mágico, un rompecabezas tridimensional, de gran auge en la década del ochenta y que al día de hoy se mantiene híper vigente. El cubo de Rubik o cubo mágico es uno de los rompecabezas mecánicos más populares del mundo y fue inventado por el escultor y profesor de arquitectura húngaro Ernő Rubik, en el año 1974. El cubo mágico nos propone un rompecabezas cuyas caras están divididas en cuadrados de un mismo color que se pueden cambiar de posición. La resolución del mismo se logra colocando todos los cuadrados de cada cara del cubo con el mismo color” (Ucha, 2011, párr. 10-11)

“Los niños y adolescentes que crecieron en la década del ochenta encontraron en el cubo mágico una original diversión y ni hablar de la agilidad mental que les demandaba este singular rompecabezas. La extensión de su uso fue ciertamente fenomenal vendiéndose millones de cubos mágicos alrededor del mundo y a la fecha se lo considera el rompecabezas más vendido del planeta” (Ucha, 2011, párr. 12-13)

“Ahora bien, no podemos soslayar que, si bien el furor de este juego se produjo en la época mencionada, en la actualidad, sigue vigente, y los padres que fueron grandes jugadores del cubo mágico le han sabido trasladar la afición a sus hijos y por caso es que en la actualidad se sigue comercializando muy bien. Por supuesto no despierta el mismo atractivo que las nuevas tecnologías, pero sigue guardando su magia y atractivo” (Ucha, 2011, párr. 14-15)

“La enorme repercusión de este rompecabezas tridimensional hizo que hasta se ganase en el año 1980 el premio al mejor juego del año en la categoría de rompecabezas claro está” (Ucha, 2011, párr. 16).

“Para los que no lo conocen, que deben ser pocos ciertamente, el cubo mágico está conformado por seis colores, clásicamente blanco, amarillo, verde, naranja, azul y rojo y estructuralmente se mueve por un mecanismo sofisticado de ejes que facilita a cada cara girar de modo independiente, mezclándose así los colores mencionados” (Ucha, 2011, párr. 17)

“La resolución del rompecabezas es justamente volver a que cada cara disponga del mismo color” (Ucha, 2011, párr. 18).

“Existen de todas maneras variantes en su composición que han sido el resultado de los homenajes que se le realizaron al rompecabezas al cumplirse su 25 y 30 aniversario” (Ucha, 2011, párr. 19).

CAPÍTULO II

LOS ROMPECABEZAS

2.1 ¿Qué es un rompecabezas?

El rompecabezas: un juego didáctico para cualquier edad. El rompecabezas es un juego que sirve para educativo cualquier edad, aunque en la infancia, tiene apreciables beneficios.

“Los rompecabezas o puzzles son piezas comúnmente planas que combinadas correctamente forman una figura, un objeto o una escena”. (Vida alterna, s.f. párr. 1).

“Varían por su forma, tamaño, tema, material con que están hechos y grados de dificultad de acuerdo a la cantidad y la forma de sus piezas; pueden ir desde 15 hasta las 12, 0000 piezas” (Vida alterna, s.f. párr. 3).

Etimológicamente la palabra rompecabezas significa: “La palabra "**rompecabezas**" está compuesta con "romper" y también "cabeza". Es una palabra yuxtapuesta que se refiere a puzle. Ver: romper y también cabeza”. (Etimologías, s.f. párr. 1).

“Un rompecabezas o puzzle, tal es su denominación en el idioma inglés, es un juego de mesa que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de piezas o pedacitos en cada uno de los cuales hay una parte de esa figura a conformar”. (Ucha, 2011, párr. 1)

Los rompecabezas es un “juego de mesa que consiste de partes o piezas que conforman una figura que debe armarse”. (Ucha, 2011, párr. 2).

Un Rompecabezas de la Frontera USA y México, “un rompecabezas o puzle es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las

partes de esta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas”. (Wikipedia, 2011, párr. 1).

“Un rompecabezas es un juego que consiste en combinar correctamente las partes de una figura se encuentran en distintos pedazos o piezas planas” (Didactica, s.f. párr. 1).

“Aunque el término puzzle (en español, puzle, según la Real Academia) se considera sinónimo de rompecabezas, este término se refiere por lo general a piezas planas”. (Didactica, s.f. párr. 1).

También se denomina rompecabezas a un problema o un acertijo que resulta difícil de solucionar; así como a algunos tipos de pasatiempos.

2.2 ¿Cuál es el objetivo de los rompecabezas en los niños?

“Los rompecabezas ayudan a los niños a resolver problemas, ya que deben pensar y desarrollar una estrategia para lograr el objetivo de ensamblar las piezas. El pasar algún tiempo con la mente ocupada, intentando completar un puzzle, activa en el cerebro del niño la búsqueda de soluciones para alcanzar el objetivo” (Planetarium, s.f. párr. 1-2)

2.3 ¿Qué habilidades se desarrollan con los rompecabezas?

El rompecabezas: “un juego didáctico para cualquier edad. El rompecabezas es un juego educativo que sirve para cualquier edad, aunque en la infancia, tiene apreciables beneficios” (Navarro, 2017, párr. 1).

“Principales habilidades y destrezas que se desarrollan a través de los puzzles:

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Coordinación óculo-manual.
- Visión espacial.
- Motricidad.
- Pensamiento lógico.
- La creatividad.” (Puzzles de Ingenio, 2014, párr. 4).

2.4 La importancia de los rompecabezas “puzzle” en el aprendizaje.

Filed under: General — Addis

“Herramienta importante de aprendizaje educativo que proporciona el desarrollo de muchas habilidades mentales” (Educacion especial pr, 2012, párr. 1):

- **“Habilidades cognitivas** – Aumenta la conciencia espacial visual y desarrolla una comprensión más profunda de diversos temas” (Educacion especial pr, 2012, párr. 2).
 - **“Resolución de problemas:** completar un rompecabezas, implica resolver problemas y habilidades de razonamiento” (Educacion especial pr, 2012, párr. 3).
 - **“Desarrollo de la motricidad fina:** los rompecabezas son una forma divertida para los niños desarrollar y refinar sus habilidades de motricidad fina” (Educacion especial pr, 2012, párr. 4).
 - **“Coordinación de ojos y manos:** jugar con rompecabezas requiere un proceso de ensayo y error que implica una gran cantidad de mano y la manipulación de los ojos” (Educacion especial pr, 2012, párr. 5).
- “Social:** Promueve el juego cooperativo. cuando los niños trabajan juntos para completar un puzzle, se va a discutir en una pieza debe ir y por qué, tomar turnos y compartir y apoyarse unos a otros el manejo de la frustración, a continuación, compartir la alegría de terminar el rompecabezas”. (Educacion especial pr, 2012, párr. 6)
- **Autoestima:** “Brinda un sentido de logro y orgullo en sí mismos. se proporciona un impulso a su confianza en sí mismos y la autoestima, ya que los prepara para otros retos de la vida” (Educacion especial pr, 2012, párr. 7).

Vargas J. (2012) afirma que:

“La importancia de armar los rompecabezas en el nivel de educación inicial, es que ayudará al niño en el estudio de las matemáticas más adelante, este ejercicio aparentemente manual, pues no es solo un simple juego o entretenimiento, sino que va acompañado de un proceso de pensamiento, si nos damos cuenta no solo se trata de ir colocando y encajando cada pieza, sino que todo esto vaya teniendo una forma y un sentido al final”. (Unknown, 2015, párr. 1)

“

“Para lograr armar un rompecabezas el niño utilizara su sentido de la vista, su sentido del tacto y además sus primeros razonamientos lógicos, como el sentido de correspondencia y no correspondencia, estos prepararán la agilidad mental al iniciarse en la matemática, así los ejercicios podrán resolverlo más rápido”. (Unknown, 2015, párr. 2)

“El armar rompecabezas también desarrolla la capacidad para aprender, entender, y lograr organizar las formas espaciales. También se practica la observación, la descripción y comparación, al buscar las piezas en donde encajaran, por forma, tamaño, color, etc. Según la figura, hasta llegar a un todo.” (Unknown, 2015, párr. 3)

“Ayuda a desarrollar la capacidad de resolver cualquier problema y ejercita la memoria visual, además analiza y elabora estrategias para el armado, como por ejemplo puede comenzar por los bordes, también puede armar las piezas guiándose de los colores, quizá agrupándolos primero y luego ir encajándolos”. (Meneses, 2013, p. 7)

“Al terminar el armado del rompecabezas eleva la autoestima en el niño, pues fue un desafío que logro superar y siente gran satisfacción. El niño logra desarrollar también su motricidad fina, pues utiliza los dedos para recoger y armar piezas pequeñas. A la vez se desarrolla la tolerancia y paciencia al esperar con tranquilidad ante esa dificultad.” (Julieta tartaglini blogspot, 2013, párr. 2-3)

“Armar rompecabezas con los niños ayuda a fortalecer los lazos, es una forma de acercarse más y tener una convivencia con él. Además, es una manera para que el adulto se quite el estrés. Si los rompecabezas son educativos con imágenes como las vocales, los colores, las figuras geométricas, los números, el cuerpo humano, etc., entonces aumentarás también a todo lo mencionado el aprendizaje de lo que muestre la imagen.” (Lopez, 2015, párr. 7-8)

2.5 Beneficios que tiene para la mente el armar puzzles

“Seguramente le compraste a tu hijo un puzzle o rompecabezas. Debo decirte que a través de esas sencillas piezas, tu niño potenciará sus habilidades de pensamiento mientras reta a su cerebro a acomodar de manera correcta todas las piezas. Pero más beneficios que tiene para los niños y adultos el armar puzzles” (Melany, 2017, párr. 1).

➤ **Desarrolla y potencializa la motricidad fina:**

“Durante la etapa preescolar, jugar con un rompecabezas puede potenciar las habilidades de motricidad fina del niño, ya que éste tiene que agacharse a recoger e intentar colocar las piezas en el lugar exacto. Procura comprar los rompecabezas que tienen diferentes texturas”. (Mora, s.f. párr. 3-4)

➤ **Habilidades cognitivas:**

“Los puzzles que tienen formas y colores, por ejemplo: letras, números o animales, estimulan las habilidades cognitivas; los niños comienzan a tener conciencia de las formas de las letras y de los números. Existen puzzles que además de las ilustraciones incluyen sonidos, de esta manera su cerebro desarrollará más rápido los conceptos que se encuentran entre las formas y colores de su rompecabezas.” (Mora, s.f. párr. 5)

➤ **Lógica matemática**

“Aunque nos parezcan demasiados pequeños para comprender estos conceptos tan complejos, lo cierto es que jugar con puzzles le ayudará a tu niño a planear y ser estrategia, dos aspectos que se requieren para lograr que las piezas del puzzle encajen en el lugar indicado.” (Mora, s.f. párr. 6)

➤ **Autoestima y manejo de la frustración**

“Es importante trabajar con estos dos aspectos de la vida de nuestros hijos, ya que los acompañaran durante toda su vida. Un niño que juega con un rompecabezas aprende a manejar la frustración de manera sana, es decir no explotará al no poder encajar las piezas, sino que buscará la manera de lograr sus objetivos. Por otro lado, al lograr armar su rompecabezas por sí mismo se reforzará su autoestima al saber que puede lograr lo que se propone” (Mora, s.f. párr. 7)

➤ **Habilidades sociales**

“No hay porque armar un rompecabezas solo, tu pequeño puede compartir esta actividad con sus primos o hermanos, de esta manera aprenderá sobre la importancia de la cooperación y el trabajo en equipo” (Mora, s.f. párr. 8)

“Todas estas habilidades son estimuladas por un rompecabezas, no importa tanto el costo, la forma o el color, lo importante es que dejes que tu pequeño juegue con él. Un puzzle es más que un juego de niños” (Mora, s.f. párr. 9)

Según John Spilbury:

“Los rompecabezas o puzzles son juegos antiguos, pero totalmente vigentes.

Por diversión, entretenimiento o como una forma de relajarse; armar rompecabezas es una actividad tanto para chicos como para grandes y de la cual se pueden obtener muchos beneficios”. (PBGK, 2018, párr. 1-2).

“Hoy la industria se ha preocupado de mejorar la textura, calidad, tamaño y temática de sus materiales. Son absolutamente heredables entre hermanos y, aún más, los niños pueden armarlos en equipo”. (PBGK, 2018, párr. 3).

“A los pequeños les resulta muy entretenido armarlos, mientras —de paso— se concentran en la ficha que han escogido y deben ser capaces de analizarla para buscar otras piezas que tengan similitudes con ese dibujo, forma y color” (Benadava, 2012, párr. 4).

“Los beneficios de los puzzles son muchos y bien claves en el desarrollo de capacidades de los niños. Entre otros” (Benadava, 2012, párr. 5):

- A. “Mejoran su capacidad de observación, análisis, concentración y atención. Ejercita también su memoria visual, puesto que deben tener un esquema previo de cómo era el puzzle y recordar en qué lugar tienen que colocar cada pieza” (Benadava, 2012, párr. 6).
- B. “El rompecabezas también ayuda al niño a trabajar la motricidad fina de los dedos a través de la manipulación de las piezas y de los movimientos de pinzado” (Benadava, 2012, párr. 7).
- C. “Construir un puzzle exige lógica y paciencia. Se puede jugar tanto en solitario como con varias personas, entre amigos o en familia. Además, no tiene idioma ya que de lo que se trata es de reconstruir una imagen”. (Benadava, 2012, párr. 8).
- D. “Es un juego que estimula, su inteligencia espacial y a mantener despierto el interés de llegar al final” (Benadava, 2012, párr. 9).

E. “Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto” (Benadava, 2012, párr. 10).

F. “Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia” (Benadava, 2012, párr. 11).

“Los puzzles crecen con los niños. Cuántas más piezas tengan, más dificultad tendrá el niño para montarlo. Por lo general, se empieza uniendo las piezas por las esquinas, luego por los bordes y, a continuación, por el centro. Es una buena actividad para que los padres se acerquen a sus hijos”. (Benadava, 2012, párr. 12)

“Los niños desde aproximadamente los 2 años, empiezan con juegos de encaje, parecidos al rompecabezas, pero en altos relieves, que ayudará al niño a ubicar las piezas. Ya a los 3 años, los niños lograrán armar rompecabezas de entre 6 a 10 piezas”. (Benadava, 2012, párr. 13)

“Eso sí, al momento de comprarlos considerar algunos consejos, como el gusto e interés del niño. Deben ser de su agrado, ya que al armar un rompecabezas no debe ser frustrante, al contrario, debe ayudarlo a concentrarse y relajarse”. (Benadava, 2012, párr. 15).

“Ojo, otra actividad muy entretenida es elaborar juntos uno de su total gusto. La idea es que lo hagan juntos. Para ello, es necesario seguir algunas instrucciones y... ¡listo!” (Benadava, 2012, párr. 17).

“Mientras armen el rompecabezas, aprovecha de mirar al niño: Observa sus ojos, sus manos... analiza sus gestos... De seguro será una tremenda entretención y valioso descubrimiento para ti”. (Benadava, 2012, párr. 18).

2.6 Beneficios para los niños en armar y desarmar rompecabezas

2.6.1. Publicado por: Tere Mora

“El rompecabezas es un juego ideal para todas las edades, desde niños hasta abuelitos, pero seguramente no sabes todos los beneficios que tienen para un niño el armar un rompecabezas” (Mora, 2017, párr. 1).

Enriquece el habla

“Los rompecabezas son algo más que un simple juego para pasar el rato con la mente ocupada en algo. Como parte del juego, puedes hacerle algunas preguntas a tu hijo para estimular su habla, por ejemplo ¿de qué color son las piezas?, ¿qué dibujo forma el rompecabezas?, ¿qué forma tienen las piezas?, entre otras. Este tipo de preguntas hará que tu hijo piense y reflexione sobre las piezas, dejando fluir su habla.” (Mora, 2017, párr. 2)

A. Ayuda a resolver problemas

“Los rompecabezas ayudan a los niños a resolver problemas, ya que deben pensar y desarrollar una estrategia para lograr el objetivo de ensamblar las piezas. El pasar algún tiempo con la mente ocupada, intentando completar un puzzle, activa en el cerebro del niño la búsqueda de soluciones para alcanzar el objetivo.” (Mora, 2017, párr. 3)

Los mejores juegos de mesa para niños

B. Estimula el desarrollo de las habilidades motoras

“Pues bien, una forma de estimular su desarrollo motor es darle un rompecabezas para que lo arme, de esta forma activará su motricidad fina y gruesa, a través de la coordinación mano y ojo y la manipulación de las piezas” (Mora, 2017, párr. 4)

C. Genera satisfacción

“Al terminar de armar un rompecabezas un niño habrá alcanzado una meta y habrá cumplido su objetivo, terminar el juego. Como docente o madre debes celebrar de manera asertiva su logro y estimular al niño con palabras cariñosas para que emprenda un nuevo reto”. (Mora, 2017, párr. 5)

D. Estimula la capacidad lógico matemáticas

“Los rompecabezas también ayudan a que los niños desarrollen sus capacidades lógico matemáticas al buscar el acomodo de las piezas” (Mora, 2017, párr. 6).

Según John Spilsbury:

“Por diversión, entretenimiento o como una forma de relajarse; armar rompecabezas es una actividad tanto para chicos como para grandes y de la cual se pueden obtener muchos beneficios”. (Osorio, s.f. párr. 3).

“El niño desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales” (Vida alterna, s.f. párr. 5).

“Práctica la observación, descripción y comparación; elementos necesarios para encontrar diferentes aspectos de cada pieza (color, forma, bordes, cortes, tamaño, etc.), así como detalles similares a otras y así poder reconstruir poco a poco el todo”. (Vida alterna, s.f. párr. 6).

“Desarrolla la capacidad de resolver problemas” (Vida alterna, s.f. párr. 7).

“Ejercita su memoria visual” (Vida alterna, s.f. párr. 8).

“Trabaja en el análisis para elaborar la estrategia de armado, como puede ser:
- Buscar las piezas a partir de formas, colores, u otros indicios y luego probar si encajan unas piezas con otras.

- Comenzar con los bordes (si estuvieran realzados) en las piezas que conforman los límites”. (Vida alterna, s.f. párr. 9)

“Un rompecabezas representa un desafío que si se supera genera gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima”. (Vida alterna, s.f. párr. 10).

“Mantiene la atención y concentración del niño” (Vida alterna, s.f. párr. 11).

“Permite mantener la curiosidad por componer lo que no se conoce” (Vida alterna, s.f. párr. 12).

“Trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad” (Vida alterna, s.f. párr. 13).

- “Su armado le permite la exploración y manipulación de piezas, ayudando al mismo tiempo a desarrollar la motricidad fina, pudiendo ser más hábiles en el uso de los músculos de sus pequeños dedos que utilizan para recoger y armar pequeñas piezas”. (Vida alterna, s.f. párr. 14)

“El niño puede aprender sobre diversos temas como naturaleza, sociedad, matemáticas, español, etc”. (Vida alterna, s.f. párr. 15)

“Fortalece sus lazos familiares. Armar rompecabezas con tu hijo es una forma de acercarte y convivir con él”. (Vida alterna, s.f. párr. 16).

“Para los adultos resulta una actividad capaz de controlar el stress diario” (Vida alterna, s.f. párr. 17).

¿Cuántas piezas de rompecabezas puede armar un niño de 3, 4 y 5 años?

“De cero a dos años, menos de cuatro piezas. Lo mejor cuando son bebés es mostrarle un puzzle de dos piezas que esté hecho, después separar las piezas y enseñarle que para que vuelva a aparecer esa imagen inicial tiene que unir las piezas”. (Paris, 2012, párr. 11)

“De dos a tres años se puede ampliar el nivel de dificultad, entre cuatro y 12 piezas” (Paris, 2012, párr. 12).

“De tres a cuatro años, entre 12 y 22 piezas. Aquí pueden utilizarse puzzles de letras y palabras si ya empiezan a reconocer el alfabeto” (Paris, 2012, párr. 13).

“De cuatro a cinco años, entre 22 y 48 piezas” (Paris, 2012, párr. 14).

“A partir de los cinco años los niños que ya han jugado con puzzles pueden enfrentarse a juegos de más de 50 piezas” (Paris, 2012, párr. 15).

“Hay puzzles de dibujos muy distintos, de sus personajes favoritos, también fotografías. Y nosotros podemos elaborar puzzles simples recortando imágenes de revistas, por ejemplo, o de algún dibujo elaborado por ellos y que quieran utilizar para tal fin”. (Paris, 2012, párr. 17).

2.7 2.7. Clasificación de rompecabezas

Los rompecabezas pueden clasificarse en:

“**Número de piezas:** Por lo general estos rompecabezas se clasifican por el número de piezas. Por lo general mientras más piezas tienen más complicado y mayor dificultad presenta. Hay rompecabezas tan simples como 3 piezas ideales para preescolares y tan complicados como 10,000 piezas para adultos muy experimentados o hasta 24,000 piezas para los que desean un reto realmente gigantesco.” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 10)

“**Material:** Los rompecabezas de niños por lo general están hechos de madera. Esto los hace más duraderos y más fáciles para manejar por manos pequeñas. También puedes conseguirlo en un material de espuma o plástico. Sin embargo, el material por excelencia para los rompecabezas es el cartón.” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 10)

“Tamaño de la pieza: Nuevamente el tamaño de la pieza está relacionado al nivel de dificultad del rompecabezas. Los rompecabezas más sencillos por lo general vienen en piezas grandes. Es común ver rompecabezas para niños en piezas gigantes. Estos rompecabezas se arman en el piso pues requieren un gran espacio para ser completados. Los rompecabezas de muchas piezas tienden a tener piezas más pequeñas.” (Aparraquirre & Quipuzcoa, 2014, p. 10)

“Forma de la pieza: La forma de las piezas clásicas son más fáciles de armar. Un rompecabezas de piezas clásicas tendrá las piezas de los bordes con esquinas definidas y las piezas del interior con puntas redondeadas que encajan en piezas con. Sin embargo, muchos rompecabezas para adultos tienen formas irregulares y muchas veces no tienen bordes definidos. Estos rompecabezas son mucho más complicados.” (Aparraquirre & Quipuzcoa, 2014, p. 10)

“Dos y tres dimensiones: La nueva modalidad de rompecabezas son los de tres dimensiones en donde deberás construir el rompecabezas pensando en una figura concreta como un edificio o un objeto. El nivel de dificultad de estos es mucho más elevado que los de dos dimensiones.” (Aparraquirre & Quipuzcoa, 2014, p. 11)

2.8 ¿Cómo armar rompecabezas?

“Forma el marco con las piezas del borde. Une las piezas de los bordes. Busca las piezas que tengan información sobre los derechos de autor y que puedas unir en una esquina del rompecabezas. Empieza a llenar el centro después de armar el marco.” (Wikihow, s.f. párr. 6)

“Usa la imagen de la caja para guiarte. Consulta la imagen de la caja mientras trabajas en el rompecabezas. Analiza los detalles para crear pilas más pequeñas con las piezas de las pilas más grandes según los colores y la forma de las piezas clasificadas. Observa en qué lugar de la imagen aparecen los objetos que empezaste a agrupar.” (Wikihow, s.f. párr. 7)

“Completa los distintos grupos de colores. Usa las pilas de colores para completar varias partes del rompecabezas. Empieza con las piezas que forman franjas grandes del rompecabezas, como un grupo de azules que representen el cielo. Busca las piezas que formen objetos que puedan identificarse con facilidad, como casas o animales”. (WIKIHOW, s.f. párr. 8)

“Observa la forma de las piezas. Las lengüetas son las partes que sobresalen de las piezas y los espacios son la contraparte. Busca las lengüetas y los espacios que puedan unirse; reconocerás rápidamente cómo unir las piezas. Identifica los patrones repetidos en la colocación de las lengüetas y los espacios. Usa esos patrones para armar el rompecabezas más rápido. (WIKIHOW, s.f. párr. 9)

“No trates de forzar la unión de las piezas. Si no puedes juntarlas con facilidad, significa que no pertenecen a esa posición” (WIKIHOW, s.f. párr. 10)

“Ordena las secciones de colores. Colócalas aproximadamente en el lugar donde quedarán en el interior del marco según la imagen de la caja. Arma las secciones que ya hayas completado. Rellena los espacios de las distintas secciones completadas para terminar de armar el rompecabezas.” (WIKIHOW, s.f. párr. 11)

2.9 Actividades con los rompecabezas

“Juegos con puzzles en la sala de jardín de infantes para apropiarse de diferentes contenidos. Esta actividad la llevaremos a cabo teniendo en cuenta la sala en que estamos” (Eduación inicial, s.f. párr. 1).

- “En el caso de los más grandes les repartiremos revistas, elegirán una figura que les guste, y la recortarán” (Eduación inicial, s.f. párr. 2).
- “Para los más chiquitos les brindaremos las figuras ya recortadas” (Eduación inicial, s.f. párr. 3).
- “Invitaremos a los niños a realizar un rompecabezas, siempre teniendo en cuenta que la sala haya tenido contacto, según su edad con rompecabezas variados, en cuanto a cantidad de cortes y formas” (Eduación inicial, s.f. párr. 4).
- “Cada niño lo realizará como quiera, utilizando los cortes y formas a su gusto” (Eduación inicial, s.f. párr. 5).

- “La actividad termina cuando cada uno logra armar su rompecabezas en una hoja, en el caso de trabajar con cuaderno en sala de 5 años es una buena actividad para plasmar allí” (Eduacion inicial, s.f. párr. 6).
- “Los rompecabezas pueden tener cortes rectos, curvos, irregulares, etc” (Eduacion inicial, s.f. párr. 7).
“También se pueden realizar rompecabezas de una hoja donde esté dibujado un número y tantos elementos como marca el número. Primero se realiza el conteo, se pinta la copia y luego se recorta por la línea que les hayamos marcado”. (Eduacion inicial, s.f. párr. 8)
- “Dentro de la misma sala les podemos dar la misma copia a todos los niños, pero con diferentes cortes de acuerdo a la madurez de cada uno” (Eduacion inicial, s.f. párr. 9).

CAPÍTULO III

RECOMENDACIONES Y USO DE LOS ROMPECABEZAS COMO MEDIO DIDÁCTICO

“El material adecuado favorece el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario” (Educación infantil, s.f. párr. 1).

3.1 Recomendaciones para los docentes:

Cómo utilizar la técnica de rompecabezas en el aula, “aplica la técnica de rompecabezas para el aprendizaje cooperativo que fomenta el gusto por la escuela, reduce las ausencias y mejora el rendimiento” (Universia , 2016, párr. 1).

Fuente: Shutterstock

“La técnica de rompecabezas, también conocida como jigsaw, es una forma cooperativa de aprendizaje que logró excelentes resultados desde su primera implementación en 1970. Fue creada por Elliot Aronson y utilizada con sus estudiantes en la Universidad de Texas y la Universidad de California en Estados Unidos. Puede emplearse en diferentes niveles educativos e implica que cada estudiante es una pieza única y esencial en el rompecabezas que compone con sus compañeros. Para motivar el gusto por la escuela, reducir las ausencias y mejorar el rendimiento de tus estudiantes, te mostramos cómo implementar la técnica que logró buenas prácticas educativas durante décadas”. (Universia , 2016, párr. 2)

3.1.1 Qué es la técnica de rompecabezas y cómo se utiliza en el aula.

“Se denomina rompecabezas porque cada estudiante conforma una pieza única que lo completa. Favorece la interdependencia estudiantil porque las piezas son importantes para articular un solo tema o lección entre todos”. (Universia , 2016, párr. 3).

“La propuesta es organizar el aula en distintos grupos para generar vínculos cooperativos, ya que los estudiantes se convertirán en expertos de una parte del tema asignado a su equipo”. (Universia , 2016, párr. 4).

3.1.2 Objetivo del método cooperativo de aprendizaje.

“El aprendizaje cooperativo disminuye los conflictos sociales o raciales entre los niños y jóvenes, promueve un ambiente de colaboración para el aprendizaje, fomenta el interés de los estudiantes por la lección y logra mejorar la experiencia educativa”. (Universia , 2016, párr. 5).

“Debido a que se depositan altas expectativas y responsabilidades en cada uno de los miembros del rompecabezas, los estudiantes prestarán atención a sus compañeros afianzando su capacidad de escucha y empatía con el resto. El compromiso personal y la necesidad del otro para alcanzar el éxito como equipo es el valor fundamental que transmite esta técnica”. (Universia , 2016, párr. 6)

Pasos para implementar la técnica de rompecabezas en el aula

1º. Armar grupos

“Cada grupo será un rompecabezas y consistirá en 5 o 6 estudiantes de diferentes géneros, razas, etnias y capacidades” (Universia , 2016, párr. 7).

2º. Elegir un líder

“Designa un estudiante por equipo para que lidere al resto, apelando a su madurez emocional” (Universia , 2016, párr. 8).

3º. Dividir la lección del día

“Segmentar la lección del día en 5 o 6 partes de modo que una biografía histórica, por ejemplo, contenga la infancia del personaje, su vida familiar, su vinculación con la política, sus principales contribuciones y cómo alcanzó el reconocimiento social incluso después de fallecer” (Universia , 2016, párr. 9).

4º. Adjudicar una parte de la lección por estudiante

“Las piezas del rompecabezas que están constituidas por los estudiantes, deberán aprenderse una de las partes de la lección. Tu trabajo será asegurar el acceso de cada pieza a su propio segmento y otorgarles unos minutos para que se lo aprendan”. (Universia , 2016, parr. 10)

5°. Configurar grupos de expertos

“Habrá estudiantes de diferentes equipos con el mismo segmento de la lección asignado, así que podrán discutirlo para ensayar las exposiciones orales que harán posteriormente con su propio grupo”. (Universia , 2016, párr. 11).

6°. Presentación de equipos

“Los estudiantes volverán a sus grupos originales y entre todos sus integrantes expondrán la lección completa al tiempo que los compañeros de otros equipos realizan preguntas para aclarar sus dudas”. (Universia , 2016, párr. 12).

“Para los estudiantes mayores, lo más apropiado es proponer temas de debate para que no exista una única respuesta correcta y todos puedan participar reflexivamente con sus interrogantes. Incluso se verán obligados a tomar apuntes para recordar las diferentes vertientes de un mismo tópico”. (Universia , 2016, párr. 13)

7°. Modera los rompecabezas

“Observa el proceso de cada grupo para asegurarte que ningún miembro tomó el rol dominante, pues el líder designado solo tiene una función organizativa que aprenderá naturalmente debido a su madurez emocional. En esta instancia despejarán dudas con su propio equipo para tener una visión completa de la lección”. (Universia , 2016, párr. 14)

8°. Realiza una evaluación

“Cuando finalice la lección entrega a cada estudiante un cuestionario sobre el tema para determinar la información que incorporó su mente durante el proceso compartido y cómo la relaciona entre sí”. (Universia , 2016, párr. 15).

“El éxito de cada rompecabezas dependerá del involucramiento de sus piezas para encastrar entre sí, ayudándose y compartiendo conocimientos o formas de aprender con el resto de los grupos armados en la clase”. (Universia , 2016, párr. 17).

3.1.3 Material didáctico y educativo para preescolar

¿Cómo ayuda a los niños el material didáctico en educación inicial?

“Para los niños de preescolar es difícil comprender algunos temas sin visualizarlos; al ponerse el uniforme saben que van a la escuela y la pijama les recuerda que es hora de dormir, pero el concepto del tiempo para ellos sigue siendo cosa de instantes o una eternidad. Todo lo perciben, lo observan y lo sienten, ellos aprenden en la experiencia y las acciones son la pauta que estructura sus días”. (Habilidades y destrezas, s.f. párr. 1)

“Crear vínculos a esa edad es lo más importante, se trata de unir, de relacionar lo que observan con nuevos descubrimientos que les otorguen un nuevo saber” (Habilidades y destrezas, s.f. párr. 2).

“Los niños necesitan de mediadores que les ayuden a integrar el conocimiento y los juegos para niños de preescolar conjuntan la alegría del juego con la didáctica: teoría y práctica de un tema. Por eso, los materiales educativos para preescolar son el mejor recurso para consolidar sus aprendizajes porque materializan el conocimiento, ayudándoles a ejercitar las habilidades que ya tenían y a adquirir nuevas”. (Habilidades y destrezas, s.f. párr. 3)

“La orientadora tiene una función vital en este proceso del aprendizaje del niño, si bien los materiales didácticos facilitan la labor de organizar el trabajo en las áreas específicas que se quiere revisar y brindan formas de participación que permiten una dinámica en la que los niños se expresan, argumentan y ponen en práctica sus conocimientos; ella debe guiarlos con el fin de que ciertamente vinculen e integren los saberes, que es, lo más importante para que los futuros genios logren un óptimo desarrollo”. (Habilidades y destrezas, s.f. párr. 4)

3.1.4 Método del rompecabezas.

“Gálvez J. (1983, p. 187) nos dice que es un método con dependencia mutua a nivel de sus participantes en el que cada alumno debe emitir su información a los miembros del grupo para formar un tema o contenido más amplio y con sentido” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 18)

a) Características.

“Gálvez J. (1983, p. 187) nos menciona las siguientes características del método del rompecabezas” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 18):

1. “Es un método activo netamente constructivista porque el alumno es el actor y el docente un facilitador de la construcción de sus aprendizajes” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 18).
2. “Hay una dependencia mutua entre sus integrantes puesto que todos deben colaborar y aportar con sus informaciones para formar un tema, tarea o contenido más amplio, profundo y sistematizado”. (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19).
3. “Permite desarrollar valores y estrategias de grupo permitiéndoles solucionar sus problemas con facilidad y rapidez: solidaridad, trabajo colectivo, democracia, cooperación, responsabilidad” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19).
4. “A diferencia de otros métodos grupales, cada alumno aprende a ser responsable individualmente y grupalmente” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19).
5. “Automáticamente recoge los saberes previos de los alumnos porque cada uno tiene que aportar para desarrollar la tarea parcial en forma individual y luego aportar ante el grupo de aprendizaje para formar el texto mayor o desarrollar la tarea”. (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19).
6. “Para su desarrollo necesita dos tipos de grupos: los grupos de rompecabezas y los grupos de aprendizaje” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p.19).
7. “Divide a un tema en tantos subtemas como sea posible permitiendo el trato sistemático, serio y completo” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19).

b) Formación de los grupos.

“ Gálvez J. (1983, p. 187) nos sugiere que para desarrollar el método de rompecabezas se necesita dos tipos de grupos” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19):

- 1) “**Grupos de rompecabezas:** Formados por un número de 3 a 6 alumnos cada uno. La condición absoluta es que todos los grupos tengan el mismo número de integrantes” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19).
- 2) **Grupos de aprendizaje:** “Formados por un integrante de cada grupo de rompecabezas, por eso se dice que el tamaño de estos grupos es igual a la cantidad de grupos de rompecabezas. Ejemplo: “Si en un salón de 28 alumnos se formaron, siete grupos de rompecabezas de cuatro alumnos cada uno, habrá cuatro grupos de rompecabezas de siete alumnos cada uno” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19)

c) Pasos para la realización del método del rompecabezas

“Gálvez J. (1983, p. 188) nos hace mención los siguientes pasos del método del rompecabezas” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 19):

1. Formación de grupo de rompecabezas

“Podemos formar los grupos mediante una dinámica o juego “conejos a su conejera” “Las lanchas” “Figuras incompletas, etc. Siguiendo nuestro ejemplo, los 20 alumnos forman 4 grupos de rompecabezas de 5 integrantes cada uno”. (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 20).

2. Reparto de subtemas.-

“A cada integrante de los grupos rompecabezas les repartiremos una tarjeta de tal manera que cada grupo tenga todos los subtemas o números .En nuestro ejemplo: un integrante tendrá la tarjeta número 1, otro miembro tendrá el número 2, etc., hasta la tarjeta número 5”. (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 20)

3. Estudio individual

“Cada miembro del grupo rompecabezas al recibir sus subtema trata de resolverla individualmente recogiendo la máxima información posible. Para ello el docente le facilitara las fuentes necesarias y el tiempo suficiente”. (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 20).

4. Formación del grupo de aprendizaje

“Seguidamente los alumnos que tienen el mismo tema parcial o subtema, forman el grupo de aprendizaje con la finalidad de intercambiar, ordenar, profundizar, ampliar y sistematizar los datos recogidos para luego transferir a su grupo rompecabezas. En nuestro ejemplo: se juntan todos los que tienen la tarjeta número 1 todos los números 2, los números 3, los números 4, y los números 5, hasta formar 5 grupos de aprendizaje de 4 integrantes cada uno. Se juntan por un tiempo prudencial como para agotar la investigación de subtemas”. (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 20)

5. Los alumnos regresan a su grupo de rompecabezas

“Al regresar a su grupo rompecabezas, cada uno presenta las informaciones recogidas sobre su tarea parcial o subtema con la mayor precisión y claridad del caso -En el ejemplo: el número 1. Informa lo relacionado a las “FUENTES”, el numero 2 sobre

las “características” y así sucesivamente hasta agotar todos los temas”. (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 20)

6. Elaboración del informe preliminar

“Con las informaciones parciales de cada integrante, todo el grupo Rompecabezas elabora un informe preliminar para presentarlo en el plenario” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 21).

7. Sustentación del informe

“Aquí hay varias formas, por ejemplo, se puede elegir un representante de cada grupo para que explique los resultados ante toda la sección en un tiempo determinado” (Aparraguirre & Quipuzcoa, 2014, p. 20).

8. Evaluación

“Siguiendo las recomendaciones de la evaluación integral, de proceso y formativa valoramos las acciones individuales y grupales de los educandos en cada instante, los aciertos y dificultades en el proceso, la disponibilidad de recursos, etc., pudiendo expresarse en indicadores individuales y/o grupales”

3.2 Recomendaciones a los padres de familia

Sara Meléndez Espinoza, aporta algunas recomendaciones:

Si queremos pasar tiempo juntos en familia, un puzzle es una magnífica opción. No necesitamos salir de casa, y la inversión que hagamos en él nos dará para muchas tardes de diversión.

Trae consigo numerosos beneficios a nivel cognitivo, emocional y, si lo hacemos acompañados, también social: ayuda a mejorar la concentración, la coordinación manual y visual, el desarrollo de la motricidad fina, la planificación, la resolución de problemas, etc. Además, es una actividad que nos relaja, al estar concentrados en ella nos desconecta de emociones negativas que vengamos arrastrando del resto del día, y a medida que vamos avanzando nos hace sentir satisfechos y realizados.

Por último, y en relación a su papel social en la familia, nos ayuda a coordinar entre varias personas, además, es un rato que podemos aprovechar para hablar y también nos ayuda a reforzar vínculos.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Que los rompecabezas es un juego educativo tradicional, que desde épocas pasadas ha sido empleados por niños y adultos.

SEGUNDA: Los rompecabezas es un juego didáctico ideal para todas las edades, especialmente y muy beneficioso para niños y niñas de educación inicial por que favorece el desarrollo de destrezas, habilidades: motoras, cognitivas y sociales, así como también los procesos cognitivos, promueve el trabajo cooperativo, ayuda a los niños y niñas a resolver problemas a pensar y desarrollar estrategias para lograr un objetivo.

Por lo tanto, el juego de los rompecabezas es un medio didáctico muy importantes e indispensable en el trabajo educativo en estudiantes de educación inicial, porque a través del cual se va a lograr mejores aprendizajes significativos; niños críticos, reflexivos, autónomos y creativos capaces de solucionar diversas situaciones problemáticas que se presente en su vida y en cualquier contexto de la sociedad.

TERCERA: Que al conocer el marco teórico del juego de los rompecabezas permite conocer las recomendaciones y la utilización de la técnica, método de los rompecabezas y trabajo cooperativo; con su aplicación permite mejorar el trabajo pedagógico de cada uno de los docentes en el aula y por ende mejorará el proceso aprendizajes y el rendimiento académico de los estudiantes. Así mismo se recomienda a los padres de familia en acompañar a sus hijos en armar juntos los rompecabezas ya que va fortalecer los lazos familiares, va mejorar la comunicación entre padres e hijos así también permite al niño y niña tener

conocimiento de si mismo, relacionarse y a comprender a los demás, aprender a tolerar los primeros fracasos, a ser perseverantes, a plantear replantear diversos problemas.

REFERENCIAS CITADOS

- Aparraguirre, E., & Quipuzcoa, B. (2014). *Influencia de los rompecabezas como material didáctico en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la i.e 1564 "radiantes capullitos"*. Trujillo: Aurelio Arroyo Huamanchumo.
- Benadava, Y. (2012). *Rompecabezas, entretenimiento muy beneficioso para niños*. Obtenido de Guioteca ¿que quieres saber?: <https://www.guioteca.com/entretencion-para-ninos/rompecabezas-entretencion-muy-beneficiosa-para-ninos/>
- Didactica. (s.f.). *Rompecabezas, un material didactico*. Obtenido de Info didactica: <http://elssa-infodidactica.blogspot.com/2009/11/rompecabezas-un-material-didactico.html>
- Educación infantil. (s.f.). *Uso de los materiales didácticos. Loterías*. Obtenido de Educacioninfantil: <https://www.educacioninicial.com/c/000/689-uso-materiales-didacticos-loterias/>
- Educación inicial. (s.f.). *Actividades con rompecabezas*. Obtenido de Educacioninicial: <https://www.educacioninicial.com/c/000/078-actividades-con-rompecabezas/>
- Educación especial pr. (2012). *La importancia de los rompecabezas "puzzle" en el aprendizaje*. Obtenido de Educación especial pr: <https://educacionespecialpr.wordpress.com/2012/06/09/la-importancia-de-los-rompecabezas-puzzle-en-el-aprendizaje-3/>
- Etimologías. (s.f.). *Etimología de rompecabezas*. Obtenido de Etimologías de Chile: <http://etimologias.dechile.net/?rompecabezas>
- Habilidades y destrezas. (s.f.). *¿Cómo ayuda a los niños el material didáctico en su educación inicial?* Obtenido de Habilidades y destrezas: <https://www.habilidadesydestrezas.com/material-didactico-preescolar/>
- Julietta tartaglino blogspot. (2013). *Los rompecabezas*. Obtenido de Educ. inicial: <http://julietatartaglino.blogspot.com/>
- Lopez, D. (2015). *Rompecabezas*. Obtenido de Daniela Lopez Luterotti blogspot: <http://danielalopezluterotti.blogspot.com/2015/11/rompecabezas.html>

- Melany. (2017). *Armaz la rompecabeza*. Obtenido de aprendamos jugando llaquis blogspot : <http://aprendamosjugandolaquis.blogspot.com/2017/11/actividad-con-ninos.html>
- Meneses, B. (2013). *Importancia del rompecabezas en la educación infantil*. Obtenido de Slide share: <https://es.slideshare.net/menesesbermeo/importancia-del-rompecabezas-en-la-educacin-infantil>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (s.f.). *Rompecabezas*. Obtenido de Recursos http://recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/rompecabezas/index.htm
- Mora, T. (2017). *5 cosas que no sabías de los rompecabezas para niños*. Obtenido de Vix: <https://www.vix.com/es/imj/familia/146862/5-cosas-que-no-sabias-de-los-rompecabezas-para-ninos>
- Mora, T. (s.f.). *5 beneficios que tiene para la mente el armar puzzles*. Obtenido de Vix: <https://www.vix.com/es/imj/familia/6598/5-beneficios-que-tiene-para-la-mente-el-armar-puzzles>
- Navaro, A. (2017). *El rompecabezas: un juego didáctico para cualquier edad*. Obtenido de Eres mamá: <https://eresmama.com/rompecabezas-juego-didactico-cualquier-edad/>
- Osorio, i. (s.f.). *Beneficios de armar un rompecabezas*. Obtenido de Es asombroso: <https://esasombroso.com/beneficios-armar-rompecabezas/>
- Paris, E. (2012). *Los puzzles infantiles, ¿son buenos para cualquier edad?* Obtenido de Bebes y mas: <https://www.bebesymas.com/desarrollo/los-puzzles-infantiles-son-buenos-para-cualquier-edad>
- PBGK. (2018). *Rompecabezas, entretenimiento muy beneficiosa para niños*. Obtenido de Play ground babys and kids: <http://playgroundbabies.com/rompecabezas-entretencion-muy-beneficiosa-para-ninos/>
- Planetarium. (s.f.). *Rompecabezas de Coco de 300 Piezas – Ravensburger*. Obtenido de Planetarium juguetes didacticos: <https://planetariumjuguetes.com/producto/rompecabezas-de-coco-de-300-piezas-ravensburger/>

- Puzzles de Ingenio. (2014). *Los puzzles y rompecabezas habilidades que desarrollan en los niños*. Obtenido de Puzzles de ingenio:
<https://www.puzzlesdeingenio.com/blog/los-puzzles-y-rompecabezas-habilidades-que-desarrollan-en-los-ninos>
- Ucha, F. (2011). *Definición de Rompecabezas*. Obtenido de Definiciones ABC:
<https://www.definicionabc.com/general/rompecabezas.php>
- Universia . (2016). *Docentes: cómo utilizar la técnica de rompecabezas en el aula*. Obtenido de Universia:
<https://noticias.universia.net.co/educacion/noticia/2016/08/26/1143031/docentes-como-utilizar-tecnica-rompecabezas-aula.html>
- Unknown. (2015). *Los rompecabezas*. Obtenido de Tecnología educativa:
<http://tecnologiaeducativaferiluz.blogspot.com/2015/11/recursos-del-nivel-inicial.html>
- Vida alterna. (s.f.). *Los rompecabezas*. Obtenido de Peques:
http://www.peques.com.mx/los_rompecabezas.htm
- Wikihow. (s.f.). *Cómo armar rompecabezas*. Obtenido de Wikihow:
<https://es.wikihow.com/armar-rompecabezas>
- Wikipedia. (2011). *Rompecabezas*. Obtenido de Wikipedia:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Rompecabezas>

El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%	8%	0%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.bekiapadres.com Fuente de Internet	2%
2	www.slideshare.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	es.wikihow.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	es.wikipedia.org Fuente de Internet	<1%
7	www.imujer.com Fuente de Internet	<1%
8	educacionespecialpr.wordpress.com Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
10	repositorio.ucsg.edu.ec Fuente de Internet	<1%
11	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
12	educacioninicialuciana.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
13	www.habilidadesydestrezas.com Fuente de Internet	<1%
14	www.fmjoya933.fm Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
 Excluir bibliografía Activo