

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial
de 4 y 5 años.

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

Autora.

Carmen Olinda Rojas Velásquez.

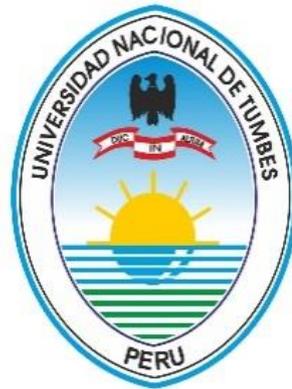
PIURA– PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial
de 4 y 5 años.

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

Carmen Olinda Rojas Velásquez. (Autora)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva. (Asesor)

PIURA – 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 Piura, a los cuatro días de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E.P. Pontificia, 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 Calixto La Rosa Fajoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial de 4 y 5 años", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Investigación y Gestión Educativa a la señora CARMEN OLINDA ROJAS VELÁSQUEZ.

A las QUINCE horas VEINTE 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 del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo Buena.

Por tanto, CARMEN OLINDA ROJAS VELÁSQUEZ, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Investigación y Gestión Educativa.

Siendo las QUINCE horas con CINCUENTA 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 Calixto La Rosa Fajoo
Presidente del Jurado


Dr. Raúl Sunción Ynfante
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, CARMEN OLINDA ROJAS VELÁSQUEZ estudiante del 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 DE 4 Y 5 AÑOS, 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
CARMEN OLINDA ROJAS VELÁSQUEZ

DEDICATORIA

A Dios porque es el quien ilumina a mi familia.

A mis hijos y a mi esposo quienes son el motor de nuestras vidas, por su apoyo para lograr mi meta y objetivos.

A mis estimados docentes de la Universidad Nacional de Tumbes quienes me dieron la oportunidad para lograr mis expectativas profesionales.

INDICE

RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I	9
1.1. Objetivo General	9
1.2. Objetivo Específicos	9
CAPÍTULO II.....	10
EL JUEGO COMO MEDIO DIDÁCTICO EN EL NIVEL INICIAL	10
2.1 El juego como enseñanza y aprendizaje.....	10
2.2. Tipos de juegos según la edad del niño.....	12
2.3. El juego y su valor didáctico.....	13
2.4 El Juego Como Herramienta Pedagógica.....	15
2.5. El juego simbólico en los niños	16
CAPÍTULO III.....	18
INFLUENCIA DE LOS ROMPECABEZAS COMO MEDIO DIDÁCTICO EN SU HISTORIA	18
3.1. Concepto de rompecabezas.....	18
3.2. Historia Del Rompecabezas	19
3.3. Beneficios Que Tiene Para La Mente El Armar	19
CAPÍTULO IV.....	22
EL JUEGO DEL ROMPECABEZAS COMO MEDIO DIDÁCTICO	22
4.1 importancia del juego de rompecabezas en el aprendizaje en educación inicial:	22
4.2. Clasificación y objetivo del juego de rompecabezas	22
4.3. Importancia del rompecabezas como material didáctico en educación inicial	23
4.4. Beneficios de los rompecabezas:	24
4.5. Procesos de los rompecabezas:	25
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS CITADAS	29

RESUMEN

Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, exploración del mundo que lo rodea y genera habilidades.

Armar rompecabezas en el nivel inicial, no es un simple juego, sino que va acompañado de un proceso de pensamiento, desarrollo la capacidad para aprender, entender, y lograr organizar las formas especiales, también se practica observación, descripción y comparación, al buscar las piezas donde encajarán, por forma, tamaño, color. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

Palabras Claves: Rompecabezas, pensamiento, evolución

INTRODUCCIÓN

La metodología del uso del 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” (Choque, 2018, p. 20).

El rompecabezas puede ser usado en diferentes niveles educativo, el estudiante es una pieza única y esencial en el rompecabezas que compone con sus compañeros, siendo este un juego dinámico y proporciona la destreza y habilidad del armado en el estudiante.

En la presente monografía se revisará desde la historia hasta la utilidad como metodología de aprendizaje del rompecabezas en los niños de educación inicial.

En presente trabajo tiene 4 capítulos: el primero contiene los objetivos del trabajo académico, el capítulo segundo contiene las implicancias didácticas del juego como medio didáctico en el nivel inicial, el capítulo tercero contiene la influencia de los rompecabezas como medio didáctico en su historia, el capítulo cuarto contiene el juego del rompecabezas como medio didáctico.

CAPÍTULO I

1.1. Objetivo General

- Desarrollo el juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial de 4 a 5 años

1.2. Objetivo Específicos

- Describir aspectos fundamentales del juego de los rompecabezas en educación inicial de 4 a 5 años
- Enfatizar el juego como medio didáctico en educación inicial

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO MEDIO DIDÁCTICO EN EL NIVEL INICIAL

2.1 El juego como enseñanza y aprendizaje.

“Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado y con una conducción adecuada es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje que los motiva a realizar observaciones y habilidades motivadas por la estructura misma del desarrollo del juego y los mejores maestros han de ser los padres” (El juego en la educacion inicial blogspot, 2012, pàrr. 1)

“Benítez (2009) señala: “El juego es una actividad propia del ser humana y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen” (Herrera, 2016, p. 4).

El mismo autor señala:

El juego es uno de estos intereses, digno de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza-Aprendizaje y de maduración del individuo y, por tanto con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. (2009: 1)

Es así, la importancia del juego en la enseñanza- aprendizaje.

Por ello, Benítez (2009) enfatiza: “es juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva pérdida de tiempo, propia de la infancia. (p.1).

Damián (2011) señala:

“Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera”. (Federacion d enseñanza de CC.OO, 2009, p. 3)

Vargas (2012, 1), señala que

“ Los adultos tenemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, genera habilidades, etc” (Isamar, 2012, párr. 2)

En su blog Isamar saquera (2012) señala:

“El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades” (Isamar, 2012, párr. 2).

“Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia

y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos”. (Isamar, 2012, párr. 3)

“El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad”. (Isamar, 2012, párr. 4)

Sin duda alguna el juego se convierte el principal motor de desarrollo de destrezas y habilidades de los niños, despertando en ellos desde la observación hasta la destreza de acoplamiento de las figuras; es de importancia que los padres generen actividades de juego que permitan al niño despertar estas habilidades, las cuales serán reforzadas y aplicadas por los docentes en sus primeras etapas de educación como una metodología aplicada a la enseñanza.

2.2. Tipos de juegos según la edad del niño

“El juego es un vehículo importante para desarrollar la auto-regulación, además de promover el lenguaje, la cognición y las competencias sociales. Está más que claro que los niños de todas las edades aman jugar, les da la posibilidad de interactuar con otros, explorar el mundo, expresar y controlar sus emociones, desarrollar habilidades simbólicas y de solución de problemas y practicar habilidades emergentes. Las investigaciones muestran la relación entre el juego y las capacidades fundacionales como: la memoria, auto-control, el lenguaje oral, habilidades sociales y el éxito escolar” (Aprender juntos.cl, s.f. párr. 3)

“Existen numerosas formas de clasificar y tipificar los juegos en función de qué variable o desde qué perspectiva queramos hacerla: desde el punto de vista evolutivo, por edades, por lugares, por coste, etc. Jugar con los niños porque es la mejor actividad que existe para estimularlos, pero hay que saber qué juegos elegir en cada momento”. (Natalia & Marcos, s.f. párr. 1)

En su blog Isamar saquera (2012) señala:

“0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos” (Isamar, 2012, párr. 31).

“2 a 3 años: Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros, pero aún no interactúan completamente con ellos.” (Isamar, 2012, párr. 32).

“3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros, pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo)”. (Isamar, 2012, párr. 33).

“4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo” (Isamar, 2012, párr. 34).

“Es así que el Refinamiento será la palabra clave para esta etapa, ya que los niños ya han logrado destrezas motoras básicas, lingüísticas y sociales. Ellos estarán ansiosos por pulirlas, les gusta desafiarse a sí mismos tanto intelectual como físicamente”. (Aprender juntos.cl, s.f. párr. 13)

“Buscarán juegos de ingenio, hacer pulseras, sets de manualidades, microscopios, etc. Todo aquello que les permita ir desarrollando el intelecto, irán expresando sus intereses a través de sus juegos”. (Aprender juntos.cl, párr. 14).

2.3. El juego y su valor didáctico

“Los juegos son uno de los mejores vehículos didácticos a disposición de la comunidad educativa. Son una actividad que sirve para desarrollar actitudes y aptitudes de participación activa” (El país, 2009, párr. 2).

“El juego es mucho más que un juego, el juego tiene un importante valor educativo. Jugar es una acción natural que impulsa el desarrollo de los niños” (Rodríguez, 2015, párr. 1).

“Jugar les ayuda a crecer, porqué a través del juego aprenden a ser, aprenden a sentir, aprenden a pensar y aprenden a relacionarse, entre otras cosas” (Rodríguez, 2015, párr. 2).

Rodríguez (2011) señala: “El movimiento constituye una de las expresiones más significativas del juego a estas edades, entendiendo éste como una actividad psico-motriz-social que le convierte en nuestra gran herramienta para asegurarnos un aprendizaje natural, espontáneo y significativo” (p.26)

“Es importante emplear el juego como recurso y herramienta de enseñanza y aprendizaje. Ya que el juego es un excelente recurso con gran valor educativo. El juego impulsa su desarrollo” (Rodríguez, 2015, párr. 3).

- “Desarrollo del lenguaje: jugar implica comunicación, son muchos los juegos que emplean canciones, o terminología específica y concreta” (Rodríguez, 2015, párr. 4).

- “Desarrollo Social: muchos juegos requieren de varias personas. Es, en este tipo de juegos en grupo donde los niños aprenden a relacionarse, a seguir unas reglas, a colaborar, etc... contribuyendo a su desarrollo social” (Rodríguez, 2015, párr. 5).

- “Desarrollo afectivo: en el juego se establecen alianzas y se crean vínculos que se convierten en lazos afectivos” (Rodríguez, 2015, párr. 6).

- “Desarrollo emocional: jugar implica un cumulo de emociones, tensión, frustración, alegría,... En el juego a veces se gana y otras se pierde. Aprender a sentir esas emociones y ser capaces de gestionarlas a través del juego y durante el mismo es de gran ayuda para su desarrollo emocional” (Rodríguez, 2015, párr. 7).

- “Desarrollo cognitivo: jugar supone elaborar una estrategia, encontrar una solución a un problema, integrar unas normas y realizar interpretaciones sobre lo que ocurre. El desarrollo cognitivo queda indudablemente unido al juego” (Rodríguez, 2015, párr. 8).

- “Desarrollo del aprendizaje: El aprendizaje que se produce jugando es un verdadero aprendizaje. La manera natural de aprender de las personas es a través del aprendizaje. Son muchos los juegos que permiten potenciar el aprendizaje” (Rodríguez, 2015, párr. 9).
- “Desarrollo Psicomotor: El juego es movimiento y acción. Jugar es coordinar el cuerpo y utilizarlo para el juego favoreciendo de un modo lúdico el desarrollo psicomotor” (Rodríguez, 2015, párr. 10).

2.4 El Juego Como Herramienta Pedagógica

“El juego favorece el aprendizaje, y la motivación y el interés por el conocimiento, no es ninguna novedad. En España es creciente el número de escuelas que han apostado en los últimos años por incluir el juego como herramienta pedagógica de primer orden para favorecer el aprendizaje, más allá de los primeros años de infantil”. (abc educacion , 2016, párr. 1)

Hernández (2013) señala que:

“Los educadores deberían implementar el juego como herramienta pedagógica que favorezca los aprendizajes académicos a través del disfrute y el goce, pues a través del juego todo niño experimenta diversión, emoción y además crece con cada momento de juego, debido a que mientras juega se activa2. (Hernandez, 2013, p. 26)

Asímismo Herrera (2016) señala:

“A partir del juego se creó la necesidad de implementar estrategias que dinamicen el aprendizaje de los números, tablas, gráficos que tiene como ingrediente fundamental la estadística, para el niño la mejor forma de entender es a través de actividades lúdicas, donde el niño tenga acercamiento y asocie las actividades de su vida diaria con la estadística, es la forma más cercana de ver las estadísticas creando una nueva forma de comunicación educativa”. (Herrera, El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil, 2016, p. 4)

“Existen muchas cosas a las que se le otorga la categoría de juego: hay libros, juego, páginas web con apartados para juegos, juegos tragaperras, juegos para sms, juegos promocionales e, incluso, trastornos asociados al hecho de jugar. Además, el lenguaje está lleno de referencias a la palabra juego y todas negativas (sólo hay que echar una ojeada al refranero). Así que lo primero que hay que tener en cuenta un educador, o cualquier persona que quiera usar el juego por algo, son los parámetros sobre los que descansa este hecho social que denominamos juego”. (Ripoll, s.f. p. 13)

“Mientras se juega, pasan muchas cosas. Los educadores, desde hace miles de años (podemos encontrar referencias a la importancia del uso del juego en la educación escritas por Platón) han analizado el juego desde muchos puntos de vista: por ejemplo, desde los aprendizajes, de la evolución social o de las diferentes situaciones motrices. Cada disciplina ha encontrado en el juego una forma de trabajar su objeto de su saber. Por este motivo se pueden encontrar juegos matemáticos o lingüísticos, para trabajar la condición física o el desarrollo de la conciencia social”. (Ripoll, s.f. p. 16)

“Últimamente, en ambientes empresariales, se han puesto de moda los juegos que sirvan para trabajar la comunicación y el trabajo en equipo. Y cada una de estas disciplinas ha elaborado un código de los juegos que se usan para trabajar los diferentes contenidos”. (Ripoll, s.f. p. 16)

2.5. El juego simbólico en los niños

Calle (2014) señala:

“el juego simbólico es un medio de enseñanza central dado que su sistematicidad y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles, es decir, el niño se implica más y que los

contenidos afectivos incluidos en el juego es un elemento facilitador del aprendizaje de importancia.” (Calle, 2018, p. 18).

Guerra (2010) señala:

Es una actividad útil de ser estudiada en sí misma y también constituye un instrumento privilegiado a través del cual medir otros aspectos del desarrollo. Al ser una actividad agradable para el niño, es muy útil también dado que en una actividad programada por el adulto terapeuta se pueden facilitar tareas. (p.10)

Es por ello, que el juego simbólico es muy importante.

CAPÍTULO III

INFLUENCIA DE LOS ROMPECABEZAS COMO MEDIO DIDÁCTICO EN SU HISTORIA

3.1. Concepto de rompecabezas.

“Se dice que el rompecabezas surgió de manera casual en el siglo XVIII, cuando un cartógrafo cortó los países de un mapa y, al reubicarlos, pensó que podía tratarse de un buen método para enseñar geografía. Con el paso de los años, los rompecabezas comenzaron a abarcar más motivos y se volvieron más complejos, incrementando su alcance”. (Pérez & Gardey, s.f. párr. 3)

Según Oxford living Diccionarios Juego de habilidad y paciencia que consiste en recomponer una figura o una imagen combinando de manera correcta unas determinadas piezas, en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen; las piezas pueden ser planas y de distintas formas, que dan lugar a una sola imagen, o cubos que permiten crear seis imágenes distintas.

“El rompecabezas es un juego que presenta la imagen de un objeto, animal, personaje o escenas desintegradas en cortes. El niño debe recomponer el todo guiándose por lo colores y las líneas” (Carrillo, 2016, p. 7).

“Los rompecabezas son juegos que aportan fundamentalmente, la posibilidad de lograr, mediante ejercicios manuales de coordinación visomotriz, el desarrollo de la capacidad de análisis y síntesis, a través de sucesivas

desintegraciones e integraciones del “todo” y sus partes”. (De gouveia, 2019, párr. 3)

“ Los rompecabezas o también conocidos como puzles son un tipo de juego de mesa, siendo el objetivo principal de éste el lograr formar una figura uniendo las diferentes piezas que lo conforman, por lo general dichas piezas son pequeños recuadros aplanados, en donde cada uno de ellos consta de una porción de dicha figura que se deben armar sobre una superficie plana” (Definicion y que, .s.f. párr. 1).

Pow (2017) señala que:

La técnica del rompecabezas, cuyo nombre original en inglés es jigsaw, fue propuesta por Aronson (1978) y consiste en dividir la materia en varias tareas o temas parciales las cuales son asignadas de manera individual a los alumnos. (p.5)

3.2. Historia Del 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”. (Wikipedia, s.f. párr. 2)

“indica que el primer rompecabezas fue creado de forma casi accidental por John Spilsbury en 1760, quien era un experto en creaciones de mapas. Lo hizo al montar uno de los tantos mapas que había creado sobre una cara de la madera dura y cortarlo alrededor de las fronteras de los países. Fue así, casi sin querer, que comenzó la historia del rompecabezas”. (Wikipedia, s.f. párr. 2)

3.3. Beneficios Que Tiene Para La Mente El Armar

Según Ibáñez (2012, 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” (Mora, s.f. párr. 2).

Habilidades cognitivas

“Los rompecabezas 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 rompecabezas 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. 3)

Lógica matemática

“Jugar con rompecabezas le ayudará a tu niño a planear y ser estratega, dos aspectos que se requieren para lograr que las piezas del puzzle encajen en el lugar indicado” (Mora, s.f. párr. 4).

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 si mismo se reforzará su autoestima al saber que puede lograr lo que se propone”. (Mora, s.f. párr. 5)

Habilidades sociales

“ El niño podrá integrarse mucho mejor con el resto de su grupo” (Mora, s.f. párr. 6).

Iparraguirre (2014)

“Una de las estrategias de las estrategias que se puede emplear son los rompecabezas que consiste en dar al niño una imagen dividida en piezas para luego agruparlas guiándose por los colores o formas de piezas. Es por esta razón que como alternativa presentamos la estrategia del rompecabezas que permiten mejorar en niños y niñas la capacidad de atención. Teniendo en cuenta que al desarrollar esta estrategia reforzará también otras habilidades del niño y también se divertirán.” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, párr. 2)

CAPÍTULO IV

EL JUEGO DEL ROMPECABEZAS COMO MEDIO DIDÁCTICO

4.1 importancia del juego de rompecabezas en el aprendizaje en educación inicial:

Vargas J. (2012, 1) 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.” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 26)

4.2. Clasificación y objetivo del juego de rompecabezas

Según Machuca M. (2014, 1) los rompecabezas pueden clasificarse en: número de piezas, material, tamaño de pieza y forma de pieza.

Navarro S. y González R. (2008) nos dice que:

- a) “Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis mediante la integración y desintegración parte – todo” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 9).
- b) “Para el control motor y ajuste de movimientos finos” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 9).
- c) “Para desarrollar la capacidad de atención y la capacidad de observación, así como la memoria visual, y para estructurar el espacio” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 9).

d) “Los de escenas con muchos elementos son útiles para la adquisición de vocabulario, narración de historias, descripción de objetos, etc” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 10).

e) “En general se pueden utilizar para adquirir conceptos matemáticos: muchas piezas, pocas piezas; grande – pequeño, etc” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 10)

4.3. Importancia del rompecabezas como material didáctico en educación inicial

Vargas J. (2012, 1) 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. 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” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 11).

“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”. (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 11)

“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

guiando se de los colores, quizá agrupándolos primero y luego ir encajándolos”. (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 11)

“Al terminar el armado del rompecabezas eleva la autoestima en el niño, pues fue un desafío que logro superar y siente gran satisfacción” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 11).

“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” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 11).

“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” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 12).

“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” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 12).

4.4. Beneficios de los rompecabezas:

Buchelli D. (2012, 2) nos dice que los diversos beneficios que ofrecen los rompecabezas son:

- a. “Despiertan el interés en el niño” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).
- b. “Desarrollan la capacidad de análisis, observación, atención y concentración. El niño debe analizar cada pieza y cada detalle en ella para integrarlo al espacio donde corresponde” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).

- c. “Favorece la orientación espacial. El niño aprenderá a organizar toda la información que lo llevará al resultado final” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).
- d. “Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16)
- e. “Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).
- f. “Favorece y desarrolla la memoria visual” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).
- g. “Es un juego para todas las edades” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).

“Los rompecabezas 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”. (Estilo y hogar, 2013, párr. 4)

“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”. (pgbk, 2018, párr. 7)

4.5. Procesos de los rompecabezas:

Campa (2001), menciona que el rompecabezas es especialmente útil para las áreas de conocimiento en las que los contenidos son susceptibles de ser fragmentados en diferentes partes por ejemplo: la literatura, historia, ciencias experimentales, etc.

“Cuando nos disponemos a armar un rompecabezas, y al abrir la caja que contiene las piezas surge ante nosotros esa sensación fascinante de reto ante el

obstáculo, de pronto sentimos que no sabemos por dónde empezar ni qué hacer” (Dominguez, s.f. párr. 2).

“El sitio web “La Casa de los Rompecabezas” (2013, 1) dice que: “Armar un rompecabezas es una actividad que nos puede dar muchos beneficios. Sin embargo, para lograr que sea una actividad placentera es necesario que tengamos en cuenta ciertos factores que nos ayudarán a lograrlo”. (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16)

a) El inicio:

“Uno de los aspectos más importantes al momento de comenzar a armar un rompecabezas es la imagen. Ésta deberá elegirse de acuerdo a nuestra edad” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).

Por ejemplo, si tienes de 2 a 3 años, es recomendable escoger uno que tenga poca variedad de colores y pocas piezas.

“Los rompecabezas ideales para un niño o niña de 2 a 3 años son los paisajes animales que tengan patrones de colores bien definidos y homogéneos” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 16).

“Y si eres mayor de 3 años, ya podrás elegir uno que tenga más piezas y con una gran variedad de colores” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 17).

b) Comienza el armado:

“Cuando comiences a armar tu rompecabezas, debemos separar las piezas por colores, ya que esto ayudará a poder encontrar patrones de armado y poder hacerlo de una manera sencilla y sin romperte la cabeza” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 17).

“Una vez seccionados los colores, podemos comenzar por alguna sección cercana al borde que destaque más que el resto. Siempre es mejor dejar lo complicado y homogéneo para después, cuando la cantidad de fichas sea

menor y podamos buscar mejor por forma”. (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 17)

“Al haber seleccionado los colores, podemos empezar a armar una sección cercana al borde. Cuando haces esto, tu rompecabezas comenzará a tomar una forma más concreta” (Iparraguirre, Quipuzcoa, & Arroyo, 2014, p. 17).

CONCLUSIONES

PRIMERO: Nos damos cuenta que este ejercicio aparentemente manual, no solo es un simple juego o entretenimiento, sino que va acompañado de un proceso de pensamiento, lo cual le permite al niño una satisfacción final al completar el ejercicio.

La importancia de los rompecabezas está basada en su fácil entendimiento para cual edad y las habilidades generadas a partir del desarrollo de este juego

SEGUNDO: Debemos fomentar el uso del rompecabezas en los niños, incentivar a los padres de familia que los acompañen en el uso del mismo.

Es imprescindible que todas las entidades educativas de nivel inicial cuenten con materiales como los rompecabezas, desde rompecabezas básicos de 3, 4, 6 piezas hasta rompecabezas complejos, así mismo fomentar el uso de diferentes tipos de rompecabezas.

TERCERO Los rompecabezas brindan un sinnúmero de beneficios que despiertan el interés en el niño, permiten desarrollar la capacidad de análisis, observación, atención y concentración del niño.

Lo más importante que el rompecabezas es un juego no solamente para los niños, sino que también es un juego para todas las edades, por supuesto que para los mayores de edad es la complejidad del juego.

REFERENCIAS CITADAS

- abc educacion . (2016). *El juego como herramienta pedagógica: un instrumento más en las aulas* . Obtenido de abc educacion : https://www.abc.es/familia/educacion/abci-juego-como-herramienta-pedagogica-instrumento-mas-aulas-201611291621_noticia.html
- Aprender juntos.cl. (s.f.). *¿Cuáles son las Etapas y Tipos de juegos?* Obtenido de Aprender juntos vitamina: <https://www.aprenderjuntos.cl/jugando-a-aprender/>
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la i.e " juan plabo II"*. Lima: Universidad cesar vallejo .
- Carrillo. (2016). *Influencia de los rompecabezas como material didáctico*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/cantillo2222/influencia-de-los-rompecabezas-como-material-didctico>
- Choque, D. (2018). *Estrategias didácticas utilizadas por docentes de las instituciones educativas del nivel secundaio del distrito de san anton, provincia de azangaró, region puno, año 2018*. Juliaca: Universidad Católica Los Ángeles.
- De gouveia, E. (2019). *Habilidades motoras finas*. Obtenido de La eduacion especial de la mano con lastic: <http://laeducacionespecialdelamanoconlastic.blogspot.com/>
- Definicion y que. (s.f.). *Definicion y que es rompecabezas*. Obtenido de Definicion y que : <https://definicionyque.es/rompecabezas/>
- Dominguez, L. (s.f.). *Armar el rompecabezas*. Obtenido de itzel lag uia: <http://itzel.lag.uia.mx/publico/publicaciones/acequias/acequias19/a19p24armar.html>

- El país. (2009). *El valor didáctico de los juegos*. Obtenido de El país: https://elpais.com/sociedad/2009/11/20/actualidad/1258671632_850215.html
- Estilo y hogar. (2013). *Los beneficios de los puzzles en los niños*. Obtenido de Estilo y hogar blogspot: <http://estilo-y-hogar.blogspot.com/2013/06/los-beneficios-de-los-puzzles-en-los.html>
- Federación de enseñanza de CC.OO. (2009). El juego. importancia en infantil y primaria y su didáctica. *Revista digital para profesionales de la enseñanza 2 (4)*, 3.
- Hernández, S. (2013). *El juego como herramienta pedagógica*. Santiago de Cali: Universidad Pedagógica Nacional.
- Herrera, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Cartagena de Indias: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Herrera, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Cartagena de Indias: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Iparraguirre, J., Quiroz, B., & Arroyo, A. (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, año 2014*. Trujillo: Aurelio Arroyo Huamanchumo.
- Isamar. (2012). *El juego como aprendizaje y enseñanza*. Obtenido de el juego en la educación inicial uc blogspot: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- 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>

Natalia, & Marcos. (s.f.). *Tipos de juegos para niños*. Obtenido de Emowe:
<https://emowe.com/tipos-juegos-ninos/>

Pérez, J., & Gardey, A. (s.f.). *Definición de puzzle*. Obtenido de Definicion.de:
<https://definicion.de/puzzle/>

pgbk. (2018). *Rompecabezas, entretención muy beneficiosa para niños*. Obtenido de
Playground babies and kids: <http://playgroundbabies.com/rompecabezas-entretencion-muy-beneficiosa-para-ninos/>

Ripoll, O. (s.f.). *El juego como herramienta educativa*. Barcelona: Escuelas
universitarias de trabajo social y educacion social pere terres.

Rodriguez, C. (2015). *El valor educativo del juego*. Obtenido de Educa y aprende:
<https://educayaprende.com/el-valor-educativo-del-juego/>

Wikipedia. (s.f.). *Rompecabezas*. Obtenido de Wikipedia:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Rompecabezas>

El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial de 4 y 5 años.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Colegio Colombo Britanico Trabajo del estudiante	1%
8	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	www.imujer.com Fuente de Internet	1%
11	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	<1%
12	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words