

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Incidencia psicocognitiva del juego de rompecabezas en educación inicial.

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

Autora.

Patricia Gaona Lozano

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Incidencia psicocognitiva del juego de rompecabezas en educación inicial.

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

Patricia Gaona Lozano. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES– PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO


En Trujillo, a los veintiocho días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre, 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. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Incidencia psicocognitiva del juego de rompecabezas en educación inicial", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, Patricia Gaona Lozano.

A las OCHO horas VEINTI 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 BIB CISE 13.

Por tanto, Patricia Gaona Lozano, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las OCHO horas con CUARENTA 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. Segundo Alburquerque Silva
 Presidente del Jurado


 Dr. Andy Mid Figueroa Cárdenas
 Secretario del Jurado


 Mg. Ana María Javier Alva.
 Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A mis familiares y a mis colegas de trabajo, por apoyarme y brindarme siempre su apoyo físico y psicológico para hacer realidad mi crecimiento personal y profesional.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I	
El juego infantil	
1.1. Concepto y características del juego.....	7
1.2. Clasificación de juego.....	8
1.3. Derecho al juego.....	8
1.4. Teorías del juego	10
1.5.	
CAPÍTULO II	
El juego de rompecabezas	
2.1. Definición de Rompecabezas.....	12
2.2. Objetivos del juego de rompecabezas.....	11
2.3. Clasificación de los rompecabezas	19
2.4. Importancia de los rompecabezas en la educación inicial	21
CAPÍTULO III	
El rompecabezas y la educación	
3.1. Beneficios de los rompecabezas para los niños del nivel inicial.....	21
3.2. Procesos del armado de rompecabezas.....	23
3.3. Gradación de los rompecabezas.....	25
3.4. Método de rompecabezas	26
CAPÍTULO IV	
Fabricación casera de rompecabezas	
4.1. ¿Cómo elaborar rompecabezas caseros?.....	29
CONCLUSIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31

RESÚMEN

El presente trabajo académico se desarrolla en el campo de la educación y aborda temas sobre el armado de rompecabezas con la finalidad de satisfacer las necesidades e inquietudes de las estudiantes de la Carrera de Educación inicial, para que tengan una herramienta de consulta, mediante la cual ayude a motivar y estimular a la niñez a través del juego que permita crear y construir el conocimiento. Por lo tanto esta tesis está orientada al desarrollo psicocognitivo que implica la comprensión de la naturaleza del arte y el medio que lo rodea. movimientos y así asegurando el éxito del aprendizaje constructivista y cognitivista.

Palabras clave: Rompecabezas, psicología del juego, psico cognitiva.

INTRODUCCIÓN

Desde los albores de la humanidad los seres humanos tuvieron la necesidad de expresarse utilizando la belleza, muchas veces la expresión lo hacían utilizando modelados o tallados, en la actualidad el ser humano aún tiene la necesidad de expresarse artísticamente, pues la expresión artística desarrolla en los estudiantes muchas capacidades.

En el ámbito de influencia de la UGEL Celendín la educación inicial es catalogada como una de las más pobres, es el nivel que menos atención tiene de parte de programas e intervenciones del Estado, la ayuda gubernamental deja mucho que desear ya que no hay el suficiente apoyo presupuestario para la educación, por lo tanto las docentes de educación inicial no promueven según un diagnóstico el desarrollo de la psicocognitividad con los niños por lo que no hay materiales adecuados dentro de los establecimientos educativos (Tapia, M, 2013).

Es por todo lo anteriormente mencionado, hemos pensado en la Educación de los más pequeños y queremos que nuestras compañeras del Nivel Inicial obtengan información especial sobre el armado de rompecabezas y todo esto vaya en beneficio de la niñez celendina y de esta manera también a nivel nacional (Tapia, M, 2013).

Esta monografía de armado de rompecabezas tiene como finalidad ser parte de un prerrequisito para mi titulación, pero también dar a conocer a las colegas del nivel información que les pueda servir en la mejora de su práctica pedagógica o que los motive a seguir investigando cada día más.

El presente trabajo monográfico ha sido estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I : brindamos información referida básicamente al Juego: definiciones, clasificación, derecho al juego y teorías del juego.

En el capítulo II: Se considera información referida al juego de rompecabezas: Definición, objetivos, clasificación e importancia.

En el capítulo III: Se hace referencia a los rompecabezas en educación Inicial: Beneficios, Procesos, Método de rompecabezas.

En el capítulo IV: Considera información para la elaboración de rompecabezas caseros.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Conocer las incidencias psicocognitivas del juego del rompecabezas en los niños; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el papel de las estrategias docentes en el aprendizaje, también 2. Conocer el marco conceptual del juego del rompecabezas

CAPÍTULO I

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

Para tener un conocimiento claro sobre la Psicología del juego infantil, revisaremos información de diferentes autores como:

Caneo, (1987). “Que a través del juego como un método de enseñanza es muy antiguo y es una forma en que los niños logran asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana”. (Tapia, M, 2013)

Según “Caneo por medio del juego el niño explora sus capacidades intelectuales y las va perfeccionando gradualmente, para poder responder cada vez en forma adecuada a las exigencias del medio”. (Tapia, M, 2013).

“El juego sirve para repetir experiencias que impresionan, logrando una forma de descarga eléctrica, que le permita regresar al estado del equilibrio psíquico. Los niños en la edad preescolar aprenden a dominar su cuerpo mientras se divierte, de ahí que el juego comienza por ser libre ya que favorece en especial el aspecto socio emocional”. (Tapia, M, 2013).

Después de leer bastante literatura he llegado a concluir que el juego representa en la vida del niño un papel importante, pues no solo sirve de estímulo para el desarrollo individual sino también como agente socializador (Tapia, M, 2013)

“La infancia es un periodo de rápido desarrollo afectivo que se realiza a través de una actividad intensa que primeramente será libre y luego se ira disciplinando gradualmente por medio de la vida social en el hogar y en la escuela” (Tapia, M, 2013).

“...La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.” (Tapia, M, 2013).

“El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras”. (Tapia, M, 2013).

Según Farwell “Establece que el juego con los cubos aparece desde el segundo año de vida, después se centran en el modelado y finalmente se fijan en el dibujo y la pintura”. (Tapia, M, 2013)

“Las variaciones de los juegos practicados en cada etapa de la infancia: un infante no juega igual que un niño de trece años”. (Tapia, M, 2013).

1.1 Concepto y características del juego

Dentro de las características del juego mencionaremos que el juego:

“El juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años”. (gisella_sc603, s.f)

Gisella, (sf), indica que: “el juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo. Sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado”.

Muchos autores han definido el juego; sin embargo, como cada uno toma diferentes referencias para explicar el término, no existe una definición unitaria del concepto de juego.

“El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales”. (gisella_sc603, s.f).

Pugmire-Stoy, (1996) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”.

Para Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego”.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho". (ONU, 1959).

Características del juego infantil

Dentro de las características del juego infantil, haremos mención de información relevante, para ello mencionaremos las propuestas de Wallon, quien indica las siguientes características:

Las características implícitas en el juego son las siguientes, (Wallon, 1987):

- a) **Es libre y voluntario:** “el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas” (gisella_sc603, s.f)
- b) **Se centra en un espacio y un tiempo concretos:** “el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega”. (gisella_sc603, s.f)
- c) **Es autotélico:** “se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica”. (gisella_sc603, s.f).

- d) **Es universal e innato:** “el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar”. (gisella_sc603, s.f).
- e) **Es fuente de satisfacción:** “el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad”. (gisella_sc603, s.f)
- f) **Implica actividad:** el juego conlleva estar activo física o psíquicamente (gisella_sc603, s.f)
- g) **Tiene un carácter incierto:** “al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores”. (gisella_sc603, s.f).
- h) **Se desarrolla en una realidad ficticia:** “mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean”. (gisella_sc603, s.f).
- i) **Es una actividad inherente de la infancia:** “aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia”. (gisella_sc603, s.f).
- j) **Permite al niño afirmarse:** “en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad”. (gisella_sc603, s.f).
- k) **Favorece la socialización:** “el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos”. (gisella_sc603, s.f).
- l) **Potencia el desarrollo integral:** “el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social”. (gisella_sc603, s.f).
- m) **Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora:** “el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen”. (gisella_sc603, s.f).

- n) **Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño:** “a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana”. (gisella_sc603, s.f).
- o) **El juguete no es indispensable para el juego:** “el juguete es un recurso lúdico, pero no es imprescindible para jugar. Los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades; así, un bolígrafo puede convertirse en un avión”. (gisella_sc603, s.f).

1.2 Principios del juego infantil

Dentro de los principios del juego infantil, tendremos en cuenta los siguientes:

Principios y orientaciones metodológicas.

“Todas las docentes del nivel inicial deben de tener claridad sobre los principios y orientaciones metodológicas relacionadas con el juego y que guían la intervención educativa del educador en el aula de infantil”. (gisella_sc603, s.f).

A continuación, se describen seis **principios metodológicos**:

- **Principio de aprendizaje significativo:** “consiste en establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas del niño y los nuevos aprendizajes”. (gisella_sc603, s.f)
- **Principio lúdico:** “la metodología más adecuada para transmitir los contenidos es el juego. La función del educador es potenciar el desarrollo global a través del juego”. (gisella_sc603, s.f)
- **Principio de actividad:** “los niños son los protagonistas de su aprendizaje. Por ello, es necesario que los educadores les proporcionen actividades que les resulten atractivas y les generen nuevos aprendizajes a través de la acción, la manipulación, la observación y la reflexión”. (gisella_sc603, s.f)
- **Principio vivencial:** “proporciona la oportunidad de aprender a través de experiencias directas”. (gisella_sc603, s.f).
- **Principio de globalización:** “la organización de los conocimientos debe comenzar con una visión general y acabar en lo particular”. (gisella_sc603, s.f).

- **Principio de creatividad:** “la creatividad es la capacidad para resolver problemas; además, desarrolla la imaginación y genera el pensamiento productivo y divergente. Es necesario fomentar en el aula actividades lúdicas que posibiliten la generación de ideas y de soluciones a situaciones dadas”. (gisella_sc603, s.f).

Asimismo, pueden estudiarse seis **orientaciones metodológicas**, referidas a los siguientes aspectos:

- ✓ **Atención individualizada:** “los educadores planificarán las actividades lúdicas con el objetivo desarrollar al máximo las potencialidades individuales de cada niño. Para ello, tendrán en cuenta la edad, las características personales y las necesidades educativas de cada uno; de este modo, podrán ajustar el nivel de dificultad de cada actividad lúdica a los ritmos personales de aprendizaje”. (gisella_sc603, s.f)
- ✓ **El material:** “los materiales han de favorecer el juego y la curiosidad por explorarlos y manipularlos, además de contribuir al desarrollo de las capacidades sensoriales, motoras, cognitivas y afectivas. Los materiales deben adaptarse a la edad, necesidad y motivación de los niños y cumplir los requisitos de seguridad”. (gisella_sc603, s.f)

1.3 El derecho al juego.

El juego es el derecho fundamental que tiene para desarrollar todas sus capacidades de pensamiento e inteligencia, en él se desarrolla no solo los aspectos físicos, también se puede tener mejoras en los aspectos cognitivos, esto se debe a que la imaginación es vital en el desarrollo de sus capacidades de pensamiento.

“El derecho al juego fue reconocido por primera vez el 20 de noviembre de 1959, cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la **Declaración de los Derechos del Niño**. En su principio VII expone: *El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la*

educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho". (gisella_sc603, s.f).

“Treinta años más tarde, el 20 de noviembre de 1989, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó por unanimidad la **Convención sobre los Derechos del Niño**. En el artículo 31 expone”. (gisella_sc603, s.f):

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

“El 28 de mayo se celebra el Día Internacional del Juego. Ese día, a través de diferentes acciones, se pretende recordar a la sociedad la importancia del juego para el desarrollo infantil y reconocer el juego como un derecho fundamental”. (gisella_sc603, s.f).

1.4 Teorías del juego

“Las primeras formulaciones teóricas sobre el juego infantil corresponden a los siglos XVIII y XIX, aunque fueron los filósofos de la Grecia clásica quienes comenzaron a observar esta actividad. **Platón** y **Aristóteles** reconocieron el valor práctico de la actividad lúdica como instrumento para prepararse para la vida adulta”. (gisella_sc603, s.f)

Teorías del siglo XIX sobre el juego

Las teorías del juego desarrolladas durante el siglo XIX, en pleno auge de la industrialización, están relacionadas con el trabajo y la energía.

Teoría de la energía sobrante (1855). Herbet Spencer, “filósofo inglés, considera que los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente”. (gisella_sc603, s.f)

Según su teoría, las especies inferiores consumen la mayor parte de la energía en cubrir sus necesidades básicas, mientras que las especies más complejas, como la humana, al no tener que dedicarla toda a satisfacer esas necesidades, producen un excedente de energía que emplean en actividades como el juego.

Para Spencer, **“el juego se produce como resultado de un exceso de energía acumulada”**. (gisella_sc603, s.f).

Teoría de la relajación (1883). Para **Moritz Lazarus**, filósofo alemán, “el juego no es una actividad que consuma energía, sino un sistema para relajar a los individuos y recuperar la energía en un momento de decaimiento o fatiga. Para Lazarus, **el juego es un sistema para recuperar energía cuando la necesitamos”**. (gisella_sc603, s.f)

Teoría del ejercicio preparatorio o del pre ejercicio (1898, 1901). Es **Karl Gross**, “filósofo y psicólogo alemán, quien formula la teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida. La teoría de Gross está influenciada por los estudios de Darwin, que afirman que las especies que sobreviven son aquellas que mejor se adaptan al medio. Gross considera que el juego es adaptativo”. (gisella_sc603, s.f).

Según Gross, “las personas y los animales ejercitan dos tipos de actividades en las primeras etapas de la vida: aquellas dirigidas a cubrir las necesidades básicas y aquellas que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica. El juego está relacionado con estas últimas”. (gisella_sc603, s.f).

Para Gross, **“el juego es pre ejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que se tendrán que hacer en la vida adulta”**. (Gross, 1902)

Gross estableció un precepto afirmando que “El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo” (gisella_sc603, s.f)

Teoría de la recapitulación o atavismo (1904). “La teoría de **Stanley Hall** se basa en la idea de que el organismo hereda las habilidades aprendidas por sus antecesores. A través del juego, el niño reproduce las actividades de la vida de sus antepasados; de este modo, cuando los niños juegan a trepar, están simbolizando a los primates”. (gisella_sc603, s.f).

El juego es una representación de la evolución de la especie humana y prepara para la vida adulta. Para Hall, “las actividades lúdicas también desempeñan una

función preparatoria para la vida adulta. A medida que los niños juegan, van apareciendo acciones de nuestros antepasados. Puede que estas acciones no sean útiles en nuestra vida actual, pero permiten avanzar hacia conductas más elaboradas, eficaces y complejas, que propician el desarrollo de etapas superiores”. (Hall, 1997) (gisella_sc603, s.f)

Teoría general del juego (1935). Frederik J. J. Buytendijk “entiende el juego como una característica básica de la conducta infantil. El niño juega porque su propia naturaleza le impulsa a jugar”. (gisella_sc603, s.f).

En oposición a Gross, quien considera que “el juego explica lo importante que es la infancia, Buytendijk afirma que es la infancia la que explica la aparición del juego”.

Para Buytendijk, “la infancia se caracteriza por unos **rasgos** distintivos (propios de la inmadurez infantil) que hacen posible la actividad del juego. Estos rasgos son los siguientes”.

- La **ambigüedad de los movimientos**: “no se percibe una finalidad definida en los movimientos de los niños”. (gisella_sc603, s.f)
- La **impulsividad de los movimientos**: “el afán de movimiento de los niños hace que rara vez están quietos”. (gisella_sc603, s.f)
- La **emotividad**: “hace referencia a la capacidad que tienen los niños para distraerse y dejarse llevar por estímulos externos”. (gisella_sc603, s.f)
- La **timidez** y la rapidez para avergonzarse (gisella_sc603, s.f)

Buytendijk propone la existencia de tres impulsos, que se observan en el juego y expresan el carácter infantil (gisella_sc603, s.f):

- El **impulso de libertad**, como forma de expresar y lograr la autonomía personal.
- El **deseo de fusión** con el entorno y de parecerse a los demás.
- La **tendencia a la repetición**, que podemos observar cuando el niño quiere jugar una y otra vez a lo mismo (gisella_sc603, s.f).

Teoría de la ficción (1934). Édouard Claparède, “psicólogo suizo, considera que el juego tiene fines ficticios; es decir, el juego se convierte para el niño en un refugio donde poder desarrollar sus deseos cuando la realidad no se lo permite, transformando la conducta real en conducta lúdica. **El juego es reflejo de la actitud interna del organismo ante la realidad**”. (gisella_sc603, s.f).

CAPÍTULO II

EL JUEGO DE ROMPECABEZAS

2.1. Definición de rompecabezas por autores

“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”. (cantillo2222, 2016)

“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” (cantillo2222, 2016)

Los rompecabezas han sido diseñados con la finalidad de poder desenvolver múltiples habilidades mentales, primero está la ubicación espacial, luego la coordinación visomotriz y por último el desarrollo de la memoria; son útiles en todas las edades, desde los 2 años inclusive hasta los 80 en adelante” (cantillo2222, 2016)

Por consiguiente el niño puede ser iniciado en este juego desde los 3 años de edad. Al ser conocido también como el juego de paciencia que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de pedacitos de cartón, madera, plástico, etc., en cada uno de los cuáles hay una parte de la figura (cantillo2222, 2016).

2.2. Objetivos del rompecabezas

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

a) Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis mediante la integración y desintegración parte – todo.

- b) Para el control motor y ajuste de movimientos finos.
- c) Para desarrollar la capacidad de atención y la capacidad de observación, así como la memoria visual, y para estructurar el espacio.
- d) Los de escenas con muchos elementos son útiles para la adquisición de vocabulario, narración de historias, descripción de objetos, etc.
- e) En general se pueden utilizar para adquirir conceptos matemáticos: muchas piezas, pocas piezas; grande – pequeño, etc.

2.3. Clasificación de rompecabezas

Los rompecabezas pueden clasificarse en:

- a) **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 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”. (cantillo2222, 2016).
- b) **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”. (cantillo2222, 2016)
- c) **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”. (cantillo2222, 2016).

- d) 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 indentaciones redondeadas. Sin embargo, muchos rompecabezas para adultos tienen formas irregulares y muchas veces no tienen bordes definidos. Estos rompecabezas son mucho más complicados”. (cantillo2222, 2016)
- e) 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”. (cantillo2222, 2016)

2.4.Importancia del rompecabezas

“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 prepararan la agilidad mental al iniciarse en la matemática, así el ejercicio podrá resolverlo más” (cantillo2222, 2016)

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 la piezas guiando se de los colores, quizá agrupándolos primero y luego ir encajándolos.

“Al terminar el armado del rompecabezas eleva la autoestima en el niño, pues fue un desafío que logro superar y siente gran satisfacción”. (cantillo2222, 2016)

“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”. (cantillo2222, 2016)

“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”. (cantillo2222, 2016)

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 (cantillo2222, 2016)

CAPÍTULO III

LOS ROMPECABEZAS EN EDUCACIÓN INICIAL Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO PSICOCOGNITIVA

3.1 Beneficios para los niños de educación inicial

Los diversos beneficios que ofrecen los rompecabezas son:

- a. “Despiertan el interés en el niño”. (cantillo2222, 2016)
- 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”. (cantillo2222, 2016).
- c. “Favorece la orientación espacial. El niño aprenderá a organizar toda la información que lo llevará al resultado final”. (cantillo2222, 2016)
- d. “Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto”. (cantillo2222, 2016)
- e. “Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia”. (cantillo2222, 2016).
- f. “Favorece y desarrolla la memoria visual”. (cantillo2222, 2016).
- g. “Es un juego para todas las edades”. (cantillo2222, 2016)

3.2. Procesos del armado de rompecabezas

“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”. (cantillo2222, 2016).

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.

“Por ejemplo, si tienes de 2 a 3 años, es recomendable escoger uno que tenga poca variedad de colores y pocas piezas”. (cantillo2222, 2016).

“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”.

“Y si eres mayor de 3 años, ya podrás elegir uno que tenga más piezas y con una gran variedad de colores” (cantillo2222, 2016)

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”. (cantillo2222, 2016).

“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”. (cantillo2222, 2016)

“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”. (cantillo2222, 2016)

3.3 Gradación de los rompecabezas

Para Kappelmayer M. y Menegazzo L. (1974, p. 64) “la gradación de su uso está determinada por el análisis de dos elementos”.:

a) “Calidad y cantidad de las figuras que componen la imagen total de la plancha” (generalmente en el rompecabezas plano). (Kappelmayer y Menegazzo, 1974).

b) “Calidad y cantidad de los cortes en que está seccionada la imagen total del rompecabezas”. (Kappelmayer y Menegazzo, 1974).

Analizaremos el primer elemento:

A. La progresión a seguir en cuanto a calidad y cantidad de imágenes es la siguiente:

1. Una sola figura central grande que representa un ser u objeto familiar al niño (3 años).
2. Dos o cuatro figuras integradas en escenas sencillas pertenecientes al mundo de experiencias del niño (de 3 años y medio a 4 años y medio) (cantillo2222, 2016).
3. Figuras geométricas como cuadrados, triángulos, círculos y rombos (de 4 a 5 años).
4. Escenas complejas con partes de recomposición, donde el elemento guía para la integración del todo está dado por una línea, un color o ambos (de 5 años en adelante).

B. El elemento cortes, lo analizaremos en cuanto a su calidad, siguiendo los estudios de Gesell y considerando las variables contrapuestas: corte vertical – horizontal, recto – sinuoso. (cantillo2222, 2016).

Según Gesell, “el desarrollo neuromotor permite al niño dominar los ejes verticales y horizontales con antelación al eje oblicuo. Por otra parte, las experiencias demuestran que los cortes sinuosos horizontales y verticales deben presentarse antes que los cortes rectos, pues el reconocimiento visual y táctil de los bordes ayuda a la correcta ubicación de las piezas. La gradación de dificultades en cuanto a calidad de los cortes sería la siguiente”:

1. Cortes verticales y horizontales sinuosos.
2. Cortes verticales y horizontales rectos.
3. Cortes oblicuos sinuosos.
4. Cortes oblicuos rectos (cantillo2222, 2016)

3.4. Método de 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”. (cantillo2222, 2016)

a) Características

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

1. “Es un método activo netamente constructivista porque el alumno es el actor y el docente un facilitador de la construcción de sus aprendizajes”. (Gálvez, 1983)
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”. (Gálvez, 1983).
3. “Permite desarrollar valores y estrategias de grupo permitiéndoles solucionar sus problemas con facilidad y rapidez: solidaridad, trabajo colectivo, democracia, cooperación, responsabilidad”. (Gálvez, 1983).
4. “A diferencia de otros métodos grupales, cada alumno aprende a ser responsable individualmente y grupalmente”. (Gálvez, 1983).
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”. (Gálvez, 1983).
6. “Para su desarrollo necesita dos tipos de grupos: los grupos de rompecabezas y los grupos de aprendizaje”. (Gálvez, 1983).
7. Divide a un tema en tantos subtemas como sea posible permitiendo el trato sistemático, serio y completo. (Gálvez, 1983)

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:

- 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” (cantillo2222, 2016).
- 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” (cantillo2222, 2016)

c) Pasos para la realización del método del rompecabezas

Gálvez J. (1983, p. 188) “nos hace mención los siguientes pasos del método del Rompecabezas”. (cantillo2222, 2016):

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 40 alumnos forman 8 grupos de rompecabezas de 5 integrantes cada uno”. (cantillo2222, 2016)

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”. (cantillo2222, 2016)

3. Estudio individual

“Cada miembro del grupo rompecabezas al recibir su subtema trata de resolverla individualmente recogiendo la máxima información posible. Para ello el docente le facilitará las fuentes necesarias y el tiempo suficiente.

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 8 integrantes cada uno”. (cantillo2222, 2016).

Se juntan por un tiempo prudencial como para agotar la investigación de subtemas.

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”. (cantillo2222, 2016).

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”. (cantillo2222, 2016).

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”.

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” (cantillo2222, 2016)

CAPÍTULO IV

ELABORACIÓN DE ROMPECABEZAS CASEROS

4.1. ¿Cómo elaborar rompecabezas para nuestros niños y niñas de educación

Inicial?

“Ha continuación, les voy a comentar como se puede elaborar rompecabezas utilizando una imagen bajada de internet, cartulinas, impresora y el troquel para cortarlos”. (WIKIHOW, 2018)

Primero deben buscar una imagen que sea llamativa, los niños prefieren ilustraciones con muchos colores. He notado que es importante que haya varias texturas en la misma imagen para que sea más fácil hacer el rompecabezas y que no haya espacios vacíos.

Recortar al margen del dibujo para que no quede la orilla blanca que deja la impresora, yo utilicé opalina blanca para hacer la impresión y le puse calidad fotográfica en la configuración de la impresora. Luego lo pegué en un cartón grueso, puede ser cartulina de presentación, esta vez antes de recortarlo al margen, le vamos a dejar una orilla de un centímetro a cada lado, para tener espacio para el corte.

Ahora cargo el archivo del corte y coloco la cartulina con la impresión que pegamos con goma en spray, en la máquina y utilizando la configuración adecuada con una sola vez es suficiente para obtener las piezas de este bonito rompecabezas. Como es para niños utilicé las esquinas redondeadas. También hay para cortar más piezas y otro cortado en MDF de 3mm.

Preparar la imagen para el rompecabezas

- 1. Elige una foto o diseño.** Puedes imprimir una fotografía para usarla como imagen del rompecabezas, dibujar o crear tu propia imagen o incluso usar una tarjeta, cartel o cualquier otra imagen impresa. Si es una fotografía, elige una imagen de alta resolución y córtala del tamaño que quieras que tenga el rompecabezas. Imprímela o llévala a un laboratorio fotográfico para que la ajusten según tus especificaciones. Si es una imagen hecha a mano, elige un papel de alta calidad que sea del tamaño que quieres el rompecabezas. De la forma que prefieras, dibuja o pinta la imagen directamente sobre el papel.
 - También puedes crear tu propia imagen para el rompecabezas en la computadora y luego imprimirlo como una fotografía.

- 2. Elige un refuerzo para el rompecabezas.** La madera contrachapada es más duradera y tradicional, pero solo funcionará si tienes una sierra a la mano y te sientes seguro de tu habilidad para usar esa herramienta. Recortar un rompecabezas es un trabajo delicado y se requiere experiencia. También puedes usar un cartón de buena calidad para reforzar el rompecabezas. Será mucho más fácil trabajar con él y puedes cortarlo con las tijeras. Puedes encontrar el cartón para manualidades en la mayoría de las tiendas de artículos para artesanías.
 - El grosor ideal del refuerzo del rompecabezas, ya sea de cartón o de madera contrachapada, es de 0,3 cm (un octavo de pulgada).^[1]
 - Busca una pieza de refuerzo que sea de un tamaño lo más similar posible al de la imagen del rompecabezas para evitar desperdicios.
 - Puedes usar el cartón de una caja vieja para reforzar el rompecabezas, pero asegúrate de que esté limpio, en buen estado y sea plano. El cartón fino, como el de una caja de cereal, funcionará para un rompecabezas simple, pero es preferible que uses un cartón más grueso.

- 3. Reúne las herramientas.** Además de la imagen y el refuerzo para el rompecabezas, también necesitarás pegamento, barniz en aerosol, una regla y

un lápiz. Para hacer un rompecabezas con refuerzo de cartón, necesitarás unas tijeras o una cuchilla afilada. Para hacer un rompecabezas con refuerzo de madera, necesitarás una segueta (una sierra manual que se usa para las figuras complicadas) o una sierra caladora, una sierra eléctrica o de pedal que sirve para las curvas difíciles.

- El pegamento líquido o en aerosol para manualidades funcionará mejor para el rompecabezas, porque es multipropósito y no dañará las fotografías.
 - Si vas a usar una fotografía para el rompecabezas, asegúrate de buscar un barniz que sea seguro para la foto.
- 4. Adjunta la imagen al refuerzo.** Coloca el refuerzo en una hoja de papel encerado o de pergamino para proteger la superficie que está debajo. Colócalo con el lado útil hacia abajo. Rocía o cubre la superficie del refuerzo con pegamento y espárcelo para que quede una capa uniforme por toda la superficie. Coloca la imagen sobre el refuerzo. Deslízala con los dedos para que quede centrada y recta. Con un rodillo o una tarjeta de crédito vieja, presiona de manera uniforme la imagen para que el pegamento se adhiera y desaparezcan las burbujas.
- Deja que el pegamento se seque. Los pegamentos tienen diferentes tiempos de secado, pero deja que el rompecabezas se seque durante varias horas si es posible.
- 5. Barniza la imagen.** Lleva el rompecabezas al exterior o a un área bien ventilada. Colócalo de nuevo sobre el papel encerado o de pergamino. Rocía una capa uniforme de barniz sobre la imagen. Revisa la lata para saber el tiempo de secado y deja que se seque.
- 6. Recorta la orilla del rompecabezas.** Si la imagen del rompecabezas es más pequeña que el refuerzo, empieza a recortar los bordes del refuerzo. Si es un rompecabezas de cartón, usa las tijeras o coloca el rompecabezas sobre una alfombra de corte con la imagen hacia arriba y usa la cuchilla. Si es un

rompecabezas de madera, recorta cuidadosamente la orilla con la sierra para que el refuerzo quede de la misma forma y del mismo tamaño que la imagen del rompecabezas.

- Coloca la mayor parte del rompecabezas sobre una superficie sólida y plana (como una mesa), dejando sobresalir por el borde el lado que quieres cortar. Sostén con firmeza el rompecabezas con una mano para mantenerlo en su lugar y, con la otra mano, sujeta el serrucho y corta.

7. Crea una cuadrícula. Voltea el rompecabezas y colócalo con el lado de la imagen hacia abajo. Usa una regla para marcar y dibujar una cuadrícula, con cuadrados de 2 cm (3/4 de pulgada) (para crear un rompecabezas con un mayor número de piezas más pequeñas) o de 2,5 cm (una pulgada) (para crear un rompecabezas con un menor número de piezas más grandes).

8. Dibuja la plantilla para el rompecabezas. Para crear las piezas del rompecabezas, empieza por agregar figuras esféricas (semicírculos cóncavos y convexos) a lo largo de los bordes de las cuadrículas para que las piezas encajen entre sí después de cortar el rompecabezas. También puedes usar triángulos, cuadrados u otras figuras invertidas y sobresalientes.

- Si imprimiste alguna plantilla dibujada previamente, pégala en la parte posterior del rompecabezas y deja que se seque.

9. Corta las piezas del rompecabezas. Para los rompecabezas de cartón, sigue la plantilla de las piezas que dibujaste en la parte posterior y corta las piezas con las tijeras. Si usas un cúter, coloca el rompecabezas boca abajo sobre la alfombra de corte y corta las piezas con cuidado. También puedes cortar las piezas con la sierra, teniendo cuidado de no cortarte. Cuando hayas terminado, usa un borrador para eliminar las marcas de lápiz restantes.

- Para que sea más fácil, no cortes las piezas de forma individual. En lugar de eso, corta las filas o las columnas completas de una sola vez y luego regresa y corta las piezas individuales.

- El barniz ayudará a proteger la imagen de los daños cuando cortes las piezas, sobre todo, si usas una sierra.

CONCLUSIONES

PRIMERA.- El juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto, una fuente de realización.

SEGUNDA: 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.

REFERENCIAS CITADAS

- Buchelli Rodríguez, D. (14 de 08 de 2012).
<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos24.html>. Obtenido de
 Extraído de [cosasdelainfancia.com](http://www.cosasdelainfancia.com):
<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos24.html>
- Caneo, M. (1987). *El juego y la enseñanza de la matemática*. Temuco.
- Cantillo2222, (2016) 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, slideshare, recuperado de: <https://www.slideshare.net/cantillo2222/influencia-de-los-rompecabezas-como-material-didctico>
- Farawell, A. (2008). *Juego infantil*. Apnea.
- Fernández, M. (1993). *Materiales de estimulación para el nivel inicial*. Actilibros.
- Gálvez, J. (1983). *Técnicas y Métodos*. Chota: MACS.
- gisella_sc603, (s.f) El juego , Edoc, recuperado de: <https://edoc.pub/el-juego-macmillanpdf-pdf-free.html>
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des enfants*. París: Feliz Alcan Editer.
- Hall, S. (1997). *El juego: su necesidad en la vida*.
- Jimeno, J. P. (1989). *La enseñanza, su teoría y su práctica*. Madrid : Akal.
- Kappelmayer, M. &. (1974). *Colección de autoinstrucción*. Latina 2º Edición.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Madrid: Visor-Mec.

Machuca, M. (18 de 08 de 2014). <http://juegos.about.com/od/Juegos-matematicos-y-delogica/fl/Rompecabezas-Jigsaw-Puzzles.htm>. Obtenido de estraído de [Juegos-matematicos-y-delogica/fl/Rompecabezas](http://juegos-matematicos-y-delogica/fl/Rompecabezas).

Martinez, M. (2012). Importancia del material para el desarrollo pricocognitivo. Santa Cruz - Bolivia.

Navarro, S. &. (10 de 10 de 2008). Para qué sirven los rompecabezas <http://mikinder.blogspot.com>. Obtenido de extraído de <http://mikinder.blogspot.com>

ONU. (1959). Declaración de los derechos del niño.

Pugmire - Stoy, M. (1969). El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid España: Nancea.

Vargas, J. (18 de 08 de 2012). <http://www.educini.com/los-rompecabezas-no-solo-es-un-juego.html>. Obtenido de Extraído de www.educini.com: <http://www.educini.com/los-rompecabezas-no-solo-es-un-juego.html>

Tapia, M, (2013) MANUAL DE TÉCNICAS DE ARMADO DE ROMPECABEZAS Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO PSICOCOGNITIVO EN EL AULA TALLER DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011 -2012 Tesís de pregrado, UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, LATACUNGA –ECUADOR, recuperado de:<https://docplayer.es/71849646-Universidad-tecnica-de-cotopaxi-unidad-academica-de-ciencias-administrativas-y-humanisticas.html>

Incidencia psicocognitiva del juego de rompecabezas en educación inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	es.wikihow.com Fuente de Internet	10%
2	www.slideshare.net Fuente de Internet	7%
3	www.revistas.unitru.edu.pe Fuente de Internet	4%
4	rocio-tecuentoun cuento.blogspot.com Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
7	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes	

	Trabajo del estudiante	<1%
9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	prezi.com Fuente de Internet	<1%
11	www.aulavirtualupeu.com Fuente de Internet	<1%
12	iesppvictorinoelorzullana.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo