

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial

Trabajo académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora:

Gertrudes Clariza Zamora Urteaga

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES


FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial

El suscrito declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma:

Gertrudes Clariza Zamora Urteaga (Autor)

.....


Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....


Piura – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Piura, a veintinueve días del mes de agosto de dos mil veinte, se reunieron en la I.E. 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 Calbio La Rosa Feijoo, 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: *Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial (a) **GERTRUDES CLARIZA ZAMORA URTEAGA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 18.

Por tanto, **GERTRUDES CLARIZA ZAMORA URTEAGA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calbio La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueras Cardena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

“A Dios porque es él quien ilumina mi camino”. A mi querido esposo e hija; quienes son el motor de nuestras vidas, por supermanente apoyo para el logro de nuestras metas y objetivos.

A mis estimados Doctores Cubanos, que fueron mi ejemplo y estímulo para lograr mis expectativas profesionales.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	5
ÍNDICE.....	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	10
1.1.Los rompecabezas.....	11
1.2.Antecedentes.....	11
1.3.Historia del rompecabezas.....	13
1.4.Beneficios del rompecabezas.....	14
1.5.Clasificación del rompecabezas.....	16
1.6.Proceso para armar el rompecabezas.....	18
CAPÍTULO II.....	20
2.1.El aprendizaje.....	20
2.2.Concepción del aprendizaje.....	20
2.3.Teorías del aprendizaje.....	22
2.4.Estilos de aprendizaje.....	26
CAPÍTULO III.....	29
3.1.Uso del rompecabezas en el aprendizaje.....	29
3.2.Importancia del rompecabezas en el aprendizaje.....	29
3.3.Estrategias para el desarrollo del juego en el aula pre-escolar.....	31
CONCLUSIONES.....	33
RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS CITADAS.....	35

RESUMEN

El presente trabajo monográfico tiene como propósito enriquecer los conocimientos sobre la utilidad de la técnica del rompecabezas en el aprendizaje infantil, especialmente situado en los niños de pre-escolar (nivel inicial). La técnica del rompecabezas favorece al aprendizaje constructivo y colaborativo, favoreciendo a la adquisición tanto de habilidades cognitivas como de habilidades sociales en los niños de nivel inicial. Los padres y maestros son los responsables de fortalecer los aprendizajes de los niños, por tal razón, se considera importante el estudio del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de inicial, por ser este grupo infantil los que aprovechan mayormente su uso.

Palabras claves: rompecabezas, aprendizaje, niños.

ABSTRACT.

The purpose of this monographic work is to enrich knowledge about the usefulness of the puzzle technique in children's learning, especially in pre-school children (initial level). The puzzle technique favors constructive and collaborative learning, favoring the acquisition of both cognitive skills and social skills in children at the initial level. Parents and teachers are responsible for strengthening children's learning, for this reason, the study of the puzzle in the learning of initial children is considered important, since this group of children takes advantage of its use the most.

Keywords: puzzle, learning, children.

INTRODUCCIÓN

En la educación infantil siempre ha sido muy usado los rompecabezas o puzzles como medio constructivo para el aprendizaje, de una forma entretenida se logra fortalecer varias habilidades en el niño, lo cual le permite concentrarse, practicar su motricidad fina, reconstruir figuras a través de su memoria visual, entre otros beneficios. Mientras más piezas tengan el rompecabezas mayor grado de atención deberá tener el infante, para volverlo a armar, pues su grado de dificultad crece, así como promueve mayores formas lógicas de resolver el problema.

Frente a la utilidad que tiene los rompecabezas para desarrollar la inteligencia del niño, se hace necesario su entrenamiento tanto en casa con apoyo de los padres inicialmente, como en el nido, donde los docentes pueden potencializar las habilidades de los infantes, dejándoles esa tarea divertida en pares o en forma grupal. Lo cierto, es que el rompecabezas constituye un recurso educativo muy didáctico y útil para el desarrollo del aprendizaje.

Esta forma lúdica de potencializar las habilidades en los niños es un juego tradicional, que se puede encontrar en muchas presentaciones, de manera de capturar la atención en los niños, para que este se anime a armarlo. Por lo general, pueden ser usados a partir de los dos años de edad teniendo en cuenta que las piezas no sean tan pequeñas, para evitar algún incidente. Por otro lado, el juego del rompecabezas no tiene límite de edad para ser usado, lo que quiere decir que este recurso puede ser usado por todas las edades, especialmente por los adultos mayores para reforzar la memoria.

En general, el presente estudio se centra en investigar el uso del rompecabezas como medio didáctico útil en el aprendizaje de los niños del nivel inicial, por considerarlo de gran utilidad y que le provee múltiples beneficios al desarrollo de las capacidades del niño.

El trabajo monográfico consta de tres capítulos que describen los aspectos fundamentales del tema de estudio, donde podemos encontrar en el primer capítulo toda la información relacionada a los rompecabezas, en el segundo capítulo se halla información relevante referida al aprendizaje y en el tercer capítulo podemos encontrar la importancia del

uso del rompecabezas en la educación infantil.

Esperando que el presente trabajo constituya un aporte a la educación inicial se pone en sus manos este documento, fruto de la recopilación de diversos fundamentos teóricos, enriquecidos con la experiencia de la práctica educativa de la profesión docente.

Objetivo General

Conocer la importancia del uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

Objetivos específicos.

- Reconocer los aspectos relevantes y teóricos de la utilización de los rompecabezas en nivel inicial.
- Describir los aspectos básicos de los aprendizajes mediante el uso de rompecabezas en el proceso de aprendizaje de los niños de nivel inicial.

El contenido del trabajo, se divide en tres capítulos, en cada uno de ellos están los contenidos de los objetivos planteados, describiéndose los aspectos más relevantes del trabajo monográfico.

Así también al final, se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO I

1.1.Los rompecabezas.

El presente capítulo tiene el propósito de describir los fundamentos teóricos más importantes acerca del rompecabezas o puzzle. Desde el punto de vista lúdico, didáctico y pedagógico. El juego del rompecabezas constituye una fortaleza para aprender lúdicamente y aporta múltiples beneficios a la educación infantil. Por tanto, en este apartado se describe, explica y reflexiona sobre su concepción, evolución histórica, beneficios, clasificación del rompecabezas y proceso de armado; lo cual permite mejorar las técnicas y estrategias en la práctica pedagógica con los niños.

1.2.Antecedentes.

Los rompecabezas son muy útiles En diversas áreas del conocimiento en las que se permiten fragmentar distintos contenidos tal es el caso de la literatura, ciencias experimentales, historia, todas ellas son posibles de fragmentar las mostrando una escena en un determinado tiempo (Campa, 2001).

Al respecto, el rompecabezas constituye un medio de aprendizaje que ayuda a la adquisición del conocimiento humano, en torno a diferentes temáticas, lográndolo de una forma entretenida y didáctica.

El rompecabezas también es denominado puzzle, qué es la forma en cómo se pronuncia en el idioma inglés, este juego llegará a consistir en buscar de componer unir una determinada figura empleando un grupo de piezas con las cuales se le da forma o restaura la figura (Ucha, 2011).

En tal sentido, el rompecabezas se conceptualiza como una técnica educativa diseñada en fragmentos que deben ser unidos, para poder formar una figura (imagen gráfica coherente), la cual puede ser compleja si tiene muchas piezas o puede ser simple, si tiene pocas piezas.

Aronson y Patnoe (1997), afirman que es una técnica que tiene más de tres décadas en la cual se emplea el aprendizaje cooperativo logrando de esta manera un éxito en la educación. Donde cada parte para el educando es importante para que pueda comprender y terminar el producto final, haciéndola una estrategia muy eficaz para la educación infantil.

En tal sentido, los autores refieren que la técnica del rompecabezas es muy útil para fines de aprender de forma entretenida, apelando a la capacidad de análisis, observación exhaustiva, inteligencia visual, etc.

Fernández (1993) dice que: “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 los colores y las líneas”. (p. 53)

Lo referido por el autor anterior, define al rompecabezas como una técnica lúdica que desarrolla la lógica en los niños, pues estos deben tener minucioso cuidado para unir las piezas y componer las partes fragmentadas en un todo articulado.

Al respecto, esta forma lúdica de entretenimiento y aprendizaje desarrolla múltiples capacidades en los niños, potencializando su inteligencia en distintas direcciones, tanto espacial, como motriz, de memoria visual, de análisis. El rompecabezas viene a ser una técnica muy útil para los pequeños, especialmente.

Martínez (citado por Ibáñez, 2012) afirma que: “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” (p. 11).

En general, lo conceptualizado en torno al rompecabezas recae siempre en la funcionalidad que este tiene para la formación de las capacidades básicas en los infantes, el cual tiene muchos siglos de uso y resulta siempre una buena técnica de aprendizaje.

1.3. Historia del rompecabezas

Según Jiménez (2004), este autor manifiesta que el primer rompecabezas en la historia fue el de Spilsbury en 1760, este hombre es un experto en crear mapas. Finde este personaje el que dio origen al rompecabezas, esta creación fue utilizada como un Hobby educativo, permitió enseñar a los educandos geografía y mejorando de estamanera la educación británica, su uso para este tipo de enseñanza se dio hasta cerca del año 1820.

Alrededor de 1900 no sirven los rompecabezas artísticos para adultos, estos se convirtieron en uno de los entretenimientos más empleados de la alta sociedad en Estados Unidos, fue desde ahí donde su difusión comenzó a crecer hacia el continente europeo, en esos tiempos los rompecabezas eran elaborados a mano cada piedra tallada manualmente y una a una era acomodada a presión.

La época dorada de los rompecabezas fue en los años 20 y 30, en donde se mostraban distintas temáticas que atraían a diversos públicos, listas temáticas y van desde escenas de innovación tecnológica, románticas una quiere llamativa para el público, ya en ese tiempo se comenzó a variar el material con el que se realizaba los rompecabezas empleando en pequeña escala a el cartón.

En 1931, se comenzó a emplear en Nueva York a los rompecabezas de cartón como publicidades, éstos Serán entregados como un Plus extra o regalo por cada compra que realizaba el cliente, este pionero fue Einson Freeman, hilo empleo en la venta de cepillo de dientes, poco tiempo después otra compañía lanzó rompecabezas cada semana el cual tenía un costo entre 10 y 23 centavos y podría adquirir se en cualquier kiosco, estos últimos rompecabezas por tener un costo accesible se hicieron muy populares entre la clase baja y media ya que para ellos representaban esparcimiento barato en un periodo en el que el desempleo era muy duro.

Hubo una época en que la venta de estos rompecabezas decayó sobre todo en el rompecabeza de madera ya que los que eran fabricados en cartón logran tener mejores formas gráficas que eran más atractivo para los clientes, qué sucedió en la

Segunda Guerra Mundial este escenario fue el que produjo estos cambios, en ese tiempo se comenzó a emplear escenas de películas dentro de las temáticas de los rompecabezas un caso que se dio en ese tiempo fue el de un rompecabeza en el cual muchos americanos pelearon por conseguir que se completará el cual se denominaba convergencia de Jackson Pollock.

Actualmente los rompecabezas o puzzles son muy usados en la educación infantil, desde la edad de dos años, por desarrollar la inteligencia espacial de los niños, el trabajo colaborativo, entre otros beneficios, pero su forma de presentación ha variado pues ya no solo se pueden encontrar en madera o cartón, sino también en programas de software computarizado que va acorde a la era digital que se vive en el siglo XXI. Dado que los niños de este siglo, son considerados nativos digitales y hacen uso antes que los medios concretos de los medios digitales.

1.4. Beneficios del rompecabezas

Indudablemente la técnica del rompecabezas siempre resulta de gran utilidad y guarda múltiples beneficios para los niños. De acuerdo a Benadava (2012), dichos propiedades ayudan a:

- Mejorar la capacidad de observar, analizar, concentrarse y prestar atención, pues requieren de estar atentos y sobre todo usar el sentido de la vista para ir formando la imagen inicial del rompecabezas.
- Ejercitar su memoria visual, ya que debe tener una imagen previa de cómo el puzzle antes de desarmarlo y debe poder recordar los lugares correctos de cada pieza para poder armar correctamente el rompecabeza; esto se mantiene por un tiempo determinado grabado en la mente.
- Ayuda al desarrollo de la motricidad fina, ya que tiene que manipular las piezas empujando movimientos de pinzado. En efecto al manejar variadamente la posición de las partes del rompecabezas se entrena la motricidad dactilar.
- Ayuda a generar fortaleza en los vínculos afectivos, ya que, así como

también se puede armar en solitario, también se puede hacerlo en grupo, y de esta manera se le puede construir, por ejemplo, en familia.

- Llega a estimular la inteligencia espacial y logra que una persona mantenga el interés de querer llegar a cumplir la meta.
- Ayuda a desarrollar el ingenio a través de la lógica, ya que a raíz de la necesidad el niño diseña estrategias de ayuda para llegar a su meta, incentivando el análisis (buscando la coherencia y relación del todo en sus partes divididas).
- Contribuye en la resolución de problemas, ideando varias formas y cambio en la posición de las piezas hasta lograr reconstruirlo.

Por otro lado, Tapia (2013) sustenta amplia la especificación de los beneficios a los que conlleva el rompecabezas.

- a) Trabaja la paciencia y análisis en el armado, porque implica encontrar la pieza exacta para un determinado lugar que cumpla con las características. De dicha forma ayuda también a la capacidad de clasificar, reconocer, etc.
- b) Es un motivador ya que estimula al niño a trazarse metas que ayudan a lograr su objetivo, obteniendo de esta manera que el infante al obtener lo que desea logre una satisfacción emocional. Pues al lograr su objetivo se siente autosuficiente y bien consigo mismo.
- c) Mantiene la atención y concentración del niño, de principio a fin por ser parte de un reto por cumplir.
- d) Despierta y mantiene la curiosidad buscando alternativas de solución para componer el rompecabezas; representando este aspecto la principal característica para encontrar la solución.
- e) Desarrolla la tolerancia y su paciencia para futuras circunstancias de estrés, dado que toma un tiempo y grado de dificultad que el infante tendrá que afrontar con buena actitud.
- f) Permite al niño aprender de temas diversos como de naturaleza, sociedad, matemáticas, español, historia, arte, religión, geografía, etc. Resultando un complemento necesario para aprender.

- g) Fortalece los lazos familiares, acerca a padres e hijos mediante el juego, también abuelitos y nietos, entre hermanos, entre primos.
- h) Para los adultos representa una actividad que le permite tener control del stress diario, pues los distrae de la rutina y responsabilidades del trabajo u hogar.

1.5. Clasificación del rompecabezas

De acuerdo a Machuca (2014), existen diferentes tipos de rompecabezas de acuerdo a sus características, los cuales pueden clasificarse en:

- a) Número de piezas: Todo rompecabezas es clasificado de acuerdo a la cantidad de piezas, conforme más piezas tienen el rompecabezas es más complejo el poder armarlo, existen rompecabezas para distintas edades y también para más experimentados y para personas que le gusta trabajar con grandes retos, para las personas experimentadas existen rompecabezas de más de 10,000 y para lo que le gusta tener retos mayores existen rompecabezas de hasta 24,000 piezas.
- b) Material: Los rompecabezas para niños tienen múltiples presentaciones, tanto físicas como virtuales hoy en día. Generalmente están hechos de madera, apelando a la presentación clásica, lo cual lo hace más duradero y más fácil de manejar por manos pequeñas. También pueden conseguirlo en un material de cartón, espuma o plástico, que son menos resistentes en el material, pero suelen ser más baratos. Finalmente, están los puzzles actuales que tienen presentación digital o virtual, con el cual puede interactuar el niño mediante una computadora, tablet, laptop o celular.
- c) Tamaño de la pieza: Al igual que la cantidad el tamaño de las piezas en relación a la dificultad con que se puede armar el rompecabezas, los rompecabezas que son más sencillos o de un nivel más bajo tienen piezas mucho más grandes, son estos rompecabezas lo que también son empleados en niños menores de cinco años ya que por la curiosidad del niño puede introducir estas piezas en su boca y de esta manera se evita que se genere algún accidente, conforme las piezas se van haciendo más pequeñas se

aumenta el grado de dificultad. Generalmente Estos son empleados en adultos y en personas que son gustosos de grandes retos.

- d) Forma de la pieza: Las piezas pueden ser de distintas formas. Existen algunas de ellas que son más predecibles para poder armarse, tal es el caso de las piezas que tienen los bordes y esquinas bien definidas y encaja perfectamente entre unas y otras, sin embargo, los rompecabezas que son brindados para adultos tienen formas más irregulares no tienen forma o estructura definida lo cual hace que sea más complicado el armado del rompecabezas.
- e) Dos y tres dimensiones: En la actualidad existen rompecabezas que trabajan con dimensiones es una nueva forma en la cual se arma el rompecabezas teniendo en cuenta una figura ya sea el caso de una estructura como un edificio el cual tiene características tales como altura, anchura, profundidad y relieve. El grado de dificultad es mucho más elevado que los de dos dimensiones y permite crear espectaculares estructuras de objetos, apilando las piezas en el orden correcto.

De acuerdo a esta clasificación, depende básicamente del gusto del usuario y el beneficio percibido por estos, al momento de seleccionar un rompecabezas.

1.6. Proceso para armar el rompecabezas

Para armar un rompecabezas, se requiere reconstruir una imagen o figura de una forma dinámica, siguiendo algunos pasos necesarios para culminar con éxito y con mayor facilidad dicho objetivo (Puzzle Warehouse, s.f.).

- a) Clasificar las piezas por colores: Una de las estrategias más viables es la de clasificar las piezas separándola por colores, esta estrategia ayuda directamente a poder encontrar las zonas diferenciándolas por su coloración y de esta manera poder armar el rompecabezas.
- b) Separar todas las piezas del borde: Una segunda estrategia es la de separar las piezas de acuerdo al borde que tiene, esta clasificación se emplea

separando Las piezas que tienen un lado liso en donde por lógica se interpreta que pertenece a los bordes del rompecabezas, otra forma de emplear esta estrategia es separar Las piezas que tienen una forma más rara ya que estaban en un lugar específico y se tiene que esperar a usarlas cuando ya se tenga más claro el panorama del rompecabezas.

- c) Formar el marco con las piezas del borde: se debe unir las piezas de los bordes que constituyen el marco, para después formar el centro del rompecabezas. De esta forma se hace más fácil su reconstrucción.
- d) Ver la imagen de la caja para guiarse: Esta estrategia es mucho más viable ya que te permite tener una guía para saber cómo terminará el rompecabezas al final, te permite observar detalles que sirven para poder armar el rompecabezas de una manera más eficiente separando las piezas de acuerdo a colores formas hubo otra característica que sea necesaria de observar para poder llegar objetivo de armar rompecabezas.
- e) Completar los distintos grupos de colores: Esta estrategia te permite ir armando el rompecabezas por zonas ya que al separar las piezas por diferentes coloraciones te permite lograr tu objetivo de una manera más ordenada completando el rompecabezas de una manera eficiente.
- f) Observa la forma de las piezas: Esta estrategia te permite poder identificar las uniones que tiene cada pieza estas uniones y espacios permiten saber en qué posición van la pieza y cómo se va armando la figura, cuando una pieza encaja correctamente con otra significa que esa posición le pertenece.

CAPÍTULO II

2.1.El aprendizaje

Este capítulo tiene como propósito fundamentar las principales teorías del aprendizaje mediante el cual se hace posible la adquisición del conocimiento. Desde el punto de vista conductual, cognitivo y sociocultural, se busca dar a conocer los principales postulados que orientan a la adquisición de los saberes en los niños que tienen grandes expectativas por descubrir y comprender los fenómenos de su entorno. Por tanto, en este apartado se describe, explica y reflexiona sobre su concepción, teorías del aprendizaje y estilos de aprendizaje.

2.2.Concepción del aprendizaje.

Lozano (2008) Indica que el aprendizaje es la capacidad del ser humano de poder modificar relativamente los conocimientos que se va recabando conforme se da su desarrollo, esto no puede solo atribuirse al crecimiento o maduración, más sino a otro factor.

De acuerdo a la anterior definición, se puede definir el aprendizaje como un cambio que ocurre en el individuo como resultado de una experiencia directa, la cual se hace estable, moldeando su conducta.

Pomaire (2012) Manifiesta que el aprendizaje es el adquirir conocimientos, aptitudes o habilidades que se da entre la enseñanza y el aprendizaje esta evolución se da a raíz de esta interacción entre ambos factores.

Al respecto, el aprendizaje es la modificación en la forma de actuar, de dar solución a los problemas de su entorno, en analizar las cosas, en realizar cosas creativas nunca antes hechas, en percibir las cosas, etc.

Manterola (2003) Manifiesta que el aprender es un proceso que se lleva a cabo dentro del individuo, este tiene diversos pasos que de manera progresiva conducen al resultado del aprendizaje que a la vez genera un cambio en la persona al adquirir nuevos conocimientos y significados de diversas experiencias.

En tal sentido, el aprendizaje implica una reestructuración de los esquemas mentales, donde la concepción de las ideas y la comprensión del mundo varía, en base a experiencias directas que conllevan a modificar el conocimiento anterior.

Según Mallart (2000), Lo cual se puede interpretar como el adquirir algo, esto quiere decir que el estudiante aprende y como proceso propio lo hace suyo estos conocimientos para poder desenvolverse dentro de alguna situación problemática o dar solución a diversas circunstancias.

Para Garza y Leventhal (1998), Es todo proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos que después transforman en estrategias que son llevadas a la acción. El aprendizaje depende mucho del maestro y de las características que tenga el alumno, ya que no todos aprenden de la misma manera quiere decir que el docente tiene que tener diversas estrategias para que el estudiante tenga patrones y reconozca la información que se le brinde.

En tal sentido, aprender denota cambiar la forma anterior de pensar y hacer las cosas, para aplicar nuevas técnicas y estrategias que den buenos resultados, enriqueciendo los saberes del estudiante, para lo cual se recurre al ejercitamiento de los procesos cognitivos básicos.

Alonso, Gallego y Money (1997), Estos autores manifiestan y concuerdan que el aprendizaje se puede definir como un producto que vendría a ser el resultado de diversas prácticas para llegar a aprender el conocimiento que se brinda, el conocimiento es aprendido siempre y cuando el sujeto logró interactuar la información que se le brinda con diversas circunstancias que lo ameritan y de esta manera puede mejorar y asimilar el aprendizaje antes dado.

En síntesis, el aprendizaje es un proceso multivariado, del que se desprende varias líneas de acción que ayudan a la persona a ampliar sus horizontes, formas de ver y actuar en el mundo.

2.3. Teorías del aprendizaje

Escamilla (2000) Este autor manifiesta que diversos científicos antes han tratado de teorizar cómo se desencadena el aprendizaje, alguna de estas teorías difieren una de otra pues ya que nacen de puntos de vista completamente distintos, un detalle que se debe tener presente es que ninguna de las teorías ha sido capaz de sustentar completamente cómo se da este proceso, sin embargo autores actuales manifiestan que muchas de estas teorías pueden llegar a ser complemento una de otras.

En el estudio de esta temática se considera cuatro teorías del aprendizaje que son fundamentales por sus aportes al proceso enseñanza aprendizaje, estas son: Teoría Conductista, Teoría Constructivista, Teoría Cognoscitiva y Teoría Socio-Cultural.

2.3.1. Teoría Conductista

La teoría conductivista se originó en el año 1900 y llegaron a su apogeo en el siglo XX. Esta teoría nace de un concepto empírico sobre el conocimiento que tiene sus fundamentos en el aprendizaje se da simplemente entre el estímulo y la respuesta, ellos hacen presente que es innecesario comprender los procesos mentales sobre la conducta humana, más en presente que sólo se debe hablar de aprendizaje si es que es observable y medible objetivamente, el conductivismo siempre tiene presente la metodología científica dentro de sus bases (Marqués y Sancho, 1987).

Esta teoría Define el aprendizaje como un cambio dentro de las conductas que se lleva a cabo por diversos estímulos y respuestas. Esta teoría plantea que los estímulos son las causas del aprendizaje y es el ambiente donde interactúa el que generan todos estos estímulos logrando de esta manera que El aprendiz genera una respuesta y Por ende se dé el aprendizaje (Morris Bigge, 1978).

Algunos de sus representantes más famosos son Ivan Pavlov (1849-1936), John Watson (1878-1958), Edwin Guthrie (1886-1959), Edward Thorndike (1847-1949), Skinner (1904-1994) y Neal Miller (1909-2002).

Tomando como ejemplo a uno de ellos está el experimento de Pavlov que lo dio en 1927, este autor a través de sus experimentos demostró la existencia de los reflejos condicionados, los múltiples experimentos que realizó fueron categorizados como crueles, pero a la fecha dentro de la ciencia moderna constituyen un aporte fundamental a la ciencia del comportamiento, este autor experimento con perros el cual para cada alimentación hacía sonar una campanilla antes de entregarle alimento es por ello que los animales cada vez que escuchaban la campanilla comenzaba a salivar, realizó experimentos quirúrgicos en los cuales pudo determinar de que al escuchar el sonido de la campanilla los animales se le daban jugos gástricos, este autor llevó la crueldad a un nivel muy alto ya que cortó las conexiones entre el sistema nervioso y el gástrico demostrando de esta manera que la parte psicológica controla la parte biológica.

2.3.1. Teoría Cognitiva

Esta teoría se dio inicio en el 1920 y se desarrolló hasta el 1960, estos teóricos ya no ven al ser humano como un coleccionista de respuestas a diversos estímulos que se dan por el exterior, sino que ahora observan todo el proceso que se da para la obtención de la información, aquí se puede observar todos los fenómenos mentales y utilizaron de analogía comparando el cerebro con una computadora. Ya que en ambos casos se encargan de procesar la información. Esta teoría tiene entre sus representantes a Gagné (1979), Bartlett (1932), Tolman (1932), Piaget (1954), Bruner (1964), Ausubel (1973), Bandura (1986).

Esta teoría manifiesta que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos a través del proceso de la información que se le enseña, una vez aprendido es almacenado en la memoria para que pueda ser llevado a cabo la aplicación de estos conocimientos en alguna circunstancia que lo amerite, la metodología que mayormente se aplica es la lectura y conferencias, en palabras simples el alumno es un receptor de diversos conocimientos que son impartidos por el docente (Gallego-Badillo, 1997).

Es de esta manera como el cognitivismo manifiesta que el estudiante organiza y estructura los conceptos y diversos conocimientos que se le imparten para que después las relaciones entre sí con la finalidad de que puede emplearlo en un futuro, el empleo de todos estos conocimientos pueden ser ejecutados en toma de decisiones o simplemente para poder expresar una idea que él tenga.

Según Verdugo (2007), Manifiesta que la teoría cognoscitiva está interesada netamente en las representaciones mentales y como ésta se desarrolla dentro de la conducta humana, dentro de las aportaciones que sobresalen de esta teoría se pueden observar:

- a) Aprendizaje significativo: propuesta por Ausubel (1976), refiere el mecanismo humano para adquirir y almacenar información de cualquier tipo de conocimiento de diferentes ciencias, aquí plantea que todo ser humano para que desarrolle su potencial debe educarse procesando la información que se le entrega del exterior para que pueda darle sentido y significado a lo que aprende.
- b) Estrategia Instruccional: Para Bruner (1969), Para este autor la educación es un producto o resultado de la influencia del entorno que se encarga de dar una formación académica a un determinado grupo de personas. Esta instrucción ayuda al estudiante en mejorar sus habilidades para captar y procesar la información para que pueda ser memorizada y posteriormente empleada a su beneficio.

2.3.2. Teoría Constructivista

Piaget (1952), Este autor menciona que el constructivismo es la construcción del conocimiento de una manera organizada que una vez estructurado guía la conducta de todo individuo. Este autor prefería denominarlo esquema sin embargo puede ser empleado como un sinónimo de estructura ya que la finalidad es acomodar los conocimientos aprendidos sobre el exterior.

Lo referido por el autor hace hincapié a un conflicto cognitivo que se da en la

mente del individuo, lo cual le hace modificar sus esquemas mentales que daba por cierto, por nuevos conocimientos que desfasan a los anteriores, por haber vivenciado nuevos descubrimientos sobre su realidad.

Según Gutiérrez (1984) sostiene que: “Piaget afirma que no todas las estructuras están presentes en todos los niveles de desarrollo intelectual del individuo, sino que se van construyendo progresivamente, dependiendo de las posibilidades operativas de los sujetos”.

Otro importante investigador nacional, seguidor de este enfoque, que aporta su interpretación es Ríos (1999), para quien el constructivismo es una forma de explicar cómo se llega a conocer, aquí se muestran al sujeto como alguien que participa activamente que recibe apoyo de mediadores para que establezca las diversas relaciones entre su cultura social y de esta manera reestructure el significado de las situaciones que se le presentan.

En tal sentido, el constructivismo modifica en el niño sus conocimientos anteriores, mediante la acomodación de las nuevas experiencias que enriquecen la comprensión de su entorno.

2.3.3. Teoría Socio-cultural

En la corriente sociocultural se tiene como representante principal a Vygotsky, este autor desarrolló la teoría en los años 20 y 30 pero la difusión de todos estos conocimientos se dio en el año 1962, este autor es considerado el padre del constructivismo Social ya que a partir de sus modelos se han desarrollado diversas concepciones sobre el cómo se da el aprendizaje y éste fue la base para poder generar algunas modificaciones a sus postulados pero que en esencia vienen a conciliar en lo mismo que planteó Vygotsky.

Esta teoría surgió a partir de este trabajo realizado por este autor la idea principal se enfoca en que el desarrollo del conocimiento se da a través de la sociedad, este autor plantea de que la sociedad y los miembros que en ellos se encuentran juega un papel importante dentro de la formación intelectual de cualquier educando, es por ello que el plantea que el aprendizaje es un proceso social en esencia.

Al respecto, los niños aprenden de lo que observan en su entorno, teniendo como principales modelos a sus padres, al llegar a la etapa pre-escolar observan el desenvolvimiento de sus pares para enriquecer sus saberes. Así mismo, es de gran contribución, la orientación de sus maestros, quienes les ayudan y retroalimentan en el camino del saber.

Esta teoría no sólo se centra en la influencia que hay por diversas personas sino que también menciona que el aprendizaje tiene influencias de parte de las creencias y actitudes culturales generando de esta manera un proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.4. Estilos de aprendizaje

Existen varios autores que categorizan de diversas formas los estilos de aprendizaje que utiliza el niño, estudiante o individuo a la hora de adquirir los conocimientos. Destacando dentro de estos Honey y Munford (1986), Estos autores asumen el modelo de Kolb, el cuál menciona que para aprender se requiere de una serie de experiencias con adiciones cognitivas más que solo una serie de procesos cognitivos.

Los autores redefinen dichos estilos y proponen cuatro nuevos estilos, los cuales se detallan a continuación:

- a) **Activos:** Estas personas son consideradas de mente abierta ya que no se dejan llevar por prejuicios no son escépticos y están prestos a recibir tareas nuevas, además son altamente sociables y se involucran en asuntos de índole social permitiendo de esta manera que se dé un estilo activo para el aprendizaje.

Estas personas se caracterizan por ser proactivos y tener iniciativa propia, de manera que no se conforma con lo que les puedan dar, sino que indagan y buscan por si solos sus propios conocimientos.

- b) Reflexivos: Son individuos que consideran a las experiencias previas y las observan desde diferentes perspectivas, toman los datos obtenidos y posteriormente los analizan hasta poder llegar a una determinada conclusión, son evaluadores de distintas alternativas que pueden dar solución a una situación problemática, son muy analistas demorando lo que ellos creen conveniente para poder realizar algún movimiento.

Ellos disfrutan observando la actuación de los demás, escuchándolos y no intervienen hasta que se han adueñado de la situación. De esta forma analizan la situación de manera integral, para desarrollar una actuación futura.

- c) Teóricos: Son personas que sus conocimientos nacen del solamente la teoría y posteriormente emplea la lógica para poder llevar a cabo una solución, tienden a ser perfeccionistas, son muy profundos en analizar y sintetizar diversos pensamientos para que se pueda llegar a una solución. Tratan que todas las soluciones que se deán sea de manera coherente y lógico.
- d) Pragmáticos: Las personas que son pragmáticas tiene un estilo en donde se lleva a la práctica todo tipo de ideas, son Pioneros en realizar experimentaciones con nuevas ideas que ellos creen conveniente es de llevar a cabo son de un actuar rápido y son muy vehementes Al momento de realizar proyectos que ellos desean llevar a cabo.

Son aquellas personas que les gusta más la acción que ser teóricos o analíticos, se perciben autoeficaces y buscan probar mediante la experiencia sus supuestos.

CAPÍTULO III

3.1. Uso del rompecabezas en el aprendizaje

Este último capítulo tiene el propósito de fundamentar la necesidad del uso del rompecabezas para el aprendizaje de los niños en etapa pre-escolar. Desde el punto de vista pedagógico, se pretende conocer su utilidad y aporte a la educación infantil. Portanto, en este apartado se explica la importancia del rompecabezas en el aprendizaje y las estrategias para el desarrollo del juego en el aula pre-escolar.

3.2. Importancia del rompecabezas en el aprendizaje

Vargas (2012), Este autor manifiesta que armar un rompecabezas en niños de nivel inicial está generando una base para el estudio de matemáticas en un futuro, este autor menciona que no es un juego nada más sino que acompaña un proceso lógico de pensamiento en los niños, aquí el niño trata de ir encajando y colocando diversas piezas de una manera coherente con la finalidad de lograr armar el rompecabezas, para ello emplea diversos sentidos que ayudan a maximizar su razonamiento lógico logrando de esta manera desarrollar el sentido de correspondencia y no correspondencia, mejorando su agilidad mental y resolviendo ejercicios de una manera más práctica y rápida.

Al respecto, ya que armar rompecabezas agiliza las capacidades matemáticas básicas como de clasificación, correspondencia, identificación de volumen y forma, entre otras habilidades, debe ser ejercitada desde muy pequeños para que su capacidad lógica matemática se vea exponencialmente favorecida.

La técnica del rompecabezas o puzle favorece la interdependencia estudiantil porque las piezas son importantes para articular un solo tema entre todos. La organización de los niños en distintos grupos permite generar vínculos cooperativos, ya que todos los estudiantes contribuyen a su resolución y los va volviendo expertos. Además, (...) motiva el gusto por asistir a la escuela, reduce las

ausencias y mejorar el pensamiento lógico en los estudiantes. (Universia, 2016)

En tal sentido, el juego o técnica del rompecabezas contribuye al aprendizaje colaborativo, haciendo que los niños empaticen y coordinen esfuerzos para lograr su objetivo. Siendo, aparte un estimulante para asistir a clases pues motiva ir a la escuela para aprender lúdicamente.

Como ya es sabido los rompecabezas son juegos muy valorados desde la perspectiva de la educación porque fomenta la creatividad y desarrollan capacidades que le permiten al niño analizar, ayuda al aprendizaje a través del juego resultando divertido para los niños y para cualquier persona de diferentes edades (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2001).

La razón anterior queda claramente aceptada, ya que especialmente para los niños les resulta interesante, siendo un recurso didáctico favorable para los docentes, quien deben orientar y dar pautas para su mejor resolución.

Cómo ya se ha manifestado el juego dentro de los niños de nivel inicial es muy importante ya que ellos emplean gran parte de su tiempo para jugar y es una estrategia viable que permite aprender a través de ello. Se debe tener presente que no sólo el juego debe divertir, sino que también debe estimular otros aspectos que el niño pueda desarrollar, como genera socialización entre ellos para que se pueda generar diversos valores entre ellos (Herradora, Olivas y Cruz, 2013).

Evidentemente, si los niños realizan el armado del rompecabezas en pares o de forma grupal ayuda a estar mejor comunicados con los que participan, se vuelve un reto entre ellos, donde todos quieren destacar su aporte y contribuir a alcanzar la meta.

3.3. Estrategias para el desarrollo del juego en el aula pre-escolar

Ya se conoce que los juegos promueven diversos desarrollos dentro del niño es por ello que se hace clave que un docente reconozca las fortalezas que puede tener el juego dentro del aprendizaje del Infante, se debe reconocer que el juego es una manera

de aprender armoniosamente. Y qué se pueden dar múltiples experiencias que ayudan al individuo a generar una socialización con su entorno.

Naturalmente, los docentes son quienes deben sugerir de acuerdo a la edad del infante el grado de complejidad que se requiere que tengan los rompecabezas, ya sea con pocas piezas o con regular número de ellas. Así mismo, debe elegir el momento más conveniente para asociar a los niños para la ejecución de esta tarea divertida.

El juego no sólo busca de promover capacidades motrices y físicas, sino que también a la par puede desarrollar valores y actitudes que ayuda a que el niño crezca como persona (Ríos, 1999).

Cuando al niño se le da como actividad armar un rompecabezas, también se le debe brindar las normas a respetar para su desarrollo, cosa que el aprendizaje sea dirigido bajo un orden establecido, donde se valore y respete el esfuerzo de sus pares. Para eso el docente es el encargado de brindar dichas instrucciones.

El juego es de gran importancia ya que ayuda a generar conocimiento por la interacción que se da con su entorno ayuda a construir y establecer límites entre lo bueno y lo malo ya que favorece el trabajo en equipo y de esta manera se puede interactuar conociendo que es lo correcto e incorrecto.

Se debe tener presente que para que el juego se desarrolle de una manera simultánea con el aprendizaje se le debe dar espacios que le permitan al niño relacionarse y construir conocimientos para que pueda aprender de las diversas situaciones que se le presenten.

Empezando por casa, donde los padres son los indicados para conducir con cariño y amor a sus pequeños hijos, a quienes deben enseñar la tolerancia, respeto por el prójimo, compartir, etc. Luego llegando a la escuela donde el maestro debe fortalecer las normas de convivencia para regular las actividades de aprendizaje en el aula, para que todo se desarrolle de forma armoniosa.

Una de las técnicas muy útiles que los docentes deben incentivar es el intercambiar los rompecabezas en los grupos o pares, para que los niños aprendan el valor de compartir sus juegos y además tengan mayores oportunidades de entrenar su capacidad lógica mediante el uso de otros modelos de juego.

A través del juego se puede dar la estimulación de la imaginación, el juego al estimular la imaginación ayuda a que el niño puede expresarse descargando distintos sentimientos que pudiera este presentar logrando equilibrar sus emociones, diversos tipos de juegos han logrado mejorar los hábitos de los niños y las habilidades de socialización de estos.

Concluyendo, Huizinga (1987), manifiesta que el juego es algo nato de todo ser humano que requiere estimulaciones para que pueda ser desarrollado y que puede ser empleado como una estrategia didáctica para lograr un mayor aprendizaje en niños de nivel inicial, todo docente debe saber emplear el juego como una herramienta que ayude a mejorar el aprendizaje.

En general, el juego contribuye ampliamente a la estimulación de la inteligencia en el niño, lo cual lo hace más despierto y predispuesto a aprender, ya que lo hace de manera entretenida, a su vez, entrena sus capacidades cognitivas básicas y superiores.

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** La técnica del rompecabezas favorece al aprendizaje constructivo y colaborativo, favoreciendo a la adquisición tanto de habilidades cognitivas como de habilidades sociales en los niños de nivel inicial.
- SEGUNDA:** La técnica del rompecabezas tiene como función principal desarrollar la capacidad lógica del niño favoreciendo al fortalecimiento de otras capacidades como la de analizar, organizar, seleccionar, entre otras. Los docentes son los encargados de brindar las instrucciones y normas de convivencia a respetar por los niños durante las actividades de aprendizaje colaborativo, de forma que la técnica lúdica del rompecabezas sea un éxito.
- TERCERA:** La técnica del rompecabezas contribuye al afianzamiento de los vínculos afectivos entre padres e hijos, facilitando la comunicación y comprensión. El material y tema elegido en el rompecabezas cumplen un rol fundamental en la predisposición al aprendizaje por parte del niño, pues debe estar acorde a sus intereses y expectativas para inducir a un aprendizaje eficaz.

REFERENCIAS CITADAS

- Aronson, E., y Patnoe, S. Cooperación en la clase: El método del juego. 2ª Edición. New York: Addison Wesley Longman, 1997. Pág. 132.
- Ausubel, David. "Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo". México: Ed. Trillas, 1976. Pág. 112.
- Benadava, Yael. "Rompecabezas, entretenimiento muy beneficiosa para niños". Chile: Guíoteca, 2012. Párr. 5-10.
- Bruner, Jerome. "Hacia una teoría de la instrucción". México, UTEHA, 1969. Pág. 120.
- Campa, Rosa. "Estrategias organizativas de aula: propuestas para atender la diversidad". España: Edit. Popular, 2011. Pág. 208
- Fernández, María. "Materiales de estimulación para el nivel inicial". 1ª Edición. Argentina: Editorial: Actilibro S.A., 1993. Pág. 247.
- Huizinga, Janet. "Homo Ludens". Madrid: Editorial Alianza, 1987. Pág. 79.
- Honey, P. y Mumford, A. "Usando sus estilos de aprendizaje". Inglaterra: Peter Honey, 1986. Pág. 69.
- Ibañez, Roxana. "El rompecabezas puede ser un aliado perfecto para desarrollar ciertas habilidades en los niños". Bolivia: Cimes, 2012. Pág. 96
- Jiménez, Carlos. "Recreación lúdica y juego". Bogotá, Colombia: Edit. Magisterio, 2004. Pág. 242.
- Kappelmayer, Martha y Menegazzo, Lilia. "Colección de Autoinstrucción". 2ª Edición. Argentina: Editorial Latina. 1974. Pág. 127.
- Machuca, Melissa. "Rompecabezas". Colombia: Tendencias educativas, 2014. Pág. 15.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. "Rompecabezas". España: Descartes 2D, 2001. Párr. 3-6.
- Pavlov, Ivan. "Reflejos condicionados: una investigación de la actividad fisiológica de la corteza cerebral". Londres: Oxford University Press, 1927. Pág. 142.
- Piaget, Jean. "Construcción de la realidad en el niño". Londres: Routledge y Kegan Paul, 1952. Pág. 53.

- Puzzle Warehouse. Jigsaw puzzle strategies, tips, and hints: a guide to becoming a puzzle expert. EE.UU., s.f. Párr. 1-21.
- Ríos, Hugo. “El juego y los alumnos con discapacidad”. Barcelona: Editorial Paidotribo, 1999. Pág. 215.
- Tapia, Mercedes. “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”. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi, 2013. Pág. 118.
- Ucha, Carina. “Definición ABC”. España: Diccionario online, 2011. Párr. 1. Universia. “Docentes: cómo utilizar la técnica de rompecabezas en el aula”. Colombia, 2016. Párr. 1-16.
- Vargas, José. “Los rompecabezas no son solo un juego”. España: El Progreso, 2012, Pág. 62
- Vygotsky, Lev. “Pensamiento y Lenguaje”. Buenos Aires: Paidós, 1962. Pág. 12

Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3 %
2	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2 %
3	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
5	1library.co Fuente de Internet 	<1 %
6	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
7	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
8	archive.org Fuente de Internet	<1 %

9

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1 %

10

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alvarado Siles
Asesor.