



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Juegos de rompecabezas y las habilidades manuales en los niños de la Institución

Educativa Inicial Los Amiguitos de Jesús – Oyón

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con

Mención en Pedagogía

Autora

Leidy Vanessa Lizarraga Maguiña

Asesora

M(a) Angelica Soledad Poma Salazar

UNIV. NAC. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
Mg. Angelica Soledad Poma Salazar
DOCENTE

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Leidy Vanessa Lizarraga Maguiña	46404698	24 de agosto del 2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Mo. Angelica Soledad Poma Salazar	15759078	https://orcid.org/0009-0007-8661-508X
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS -MAESTRÍA: EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA.		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Bravo Montoya Julia Marina	15724272	https://orcid.org/0000-0002-0783-8792
M(o). Arana Rizabal Gladys Victoria	16010726	https://orcid.org/0000-0002-2854-7978
Dr. Loza Landa Roberto Carlos	15760787	https://orcid.org/0000-0002-9883-1130

LEIDY VANESSA LIZARRAGA MAGUIÑA (2026-0513...

JUEGOS DE ROMPECABEZAS Y LAS HABILIDADES MANUALES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LO...

 DGI-POSGRADO 2026

 Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026

 DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3622143058

Fecha de entrega

3 ago 2026, 2:57 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

3 ago 2026, 3:00 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_PARA_ANTIPLAGIO_LIZARRAGA_MAGUI_A_LEIDY_V.pdf

Tamaño del archivo

712.0 KB

70 páginas

12.608 palabras

72.419 caracteres



Página 2 de 76 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::1:3622143058

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

18%  Fuentes de Internet

5%  Publicaciones

14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mi familia.

Leidy Vanessa Lizarraga Maguiña

AGRADECIMIENTO

A mis maestros.

Leidy Vanessa Lizarraga Maguiña

ÍNDICE

Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstract.....	VII
Introducción.....	VIII

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	15
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos.....	16
1.4. Justificación de la investigación	17
1.5 Delimitaciones del estudio.....	18
1.6. Viabilidad del estudio	18

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación	19
2.1.1.	Investigaciones internacionales	19
2.1.2.	Investigaciones nacionales	21
2.2	Bases teóricas.....	23
2.3	Definición de términos básicos.....	38
2.4	Hipótesis de la investigación	38
2.4.1	Hipótesis general.....	38
2.4.2	Hipótesis específicas	38
2.5	Operacionalización de las variables.....	39

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico	42
3.2	Población y muestra.....	42
3.2.1	Población.....	42
3.2.2	Muestra.....	42
3.3	Técnica de recolección de datos	42
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	42

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1	Análisis de los Resultados	45
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	51

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1	Discusión de los Resultados.....	54
-----	----------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	55
6.2	Recomendaciones.....	56

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas	57
5.2.	Fuentes Hemerográficas.....	58
5.3.	Fuentes electrónicas	48

ANEXOS

Anexos.....	62
3.4 Matriz de consistencia.....	67

RESUMEN

Esta investigación se basa en un estudio cuantitativo, descriptivo, correlacional y transversal, con el objetivo de analizar la conexión existente entre la utilización de rompecabezas y el avance en las habilidades manuales, se clasifica como transversal porque la información y los datos se obtendrán en una única ocasión, permitiendo examinar las relaciones entre todas las variables en ese momento específico.

Población:

El alcance de este estudio es restringido y sumamente específico, por lo que sus conclusiones y descubrimientos son aplicables únicamente a los infantes de la Institución Educativa Inicial "Los Amiguitos de Jesús – Oyón", cuya cantidad de participantes es:

Muestra

Para esta investigación, se seleccionó una muestra que representa al total de la población de estudio, esta elección fue crucial para asegurar que las conclusiones obtenidas sean aplicables y generalizables a la totalidad del grupo, el número total de participantes incluidos en la muestra del estudio fue de:

Técnica de recolección de datos

La ficha de observación constituyó la herramienta principal para la obtención de datos, habiendo sido previamente diseñada, validada y ajustada para garantizar su facilidad de uso por parte del equipo docente. El instrumento completo y sus detalles se adjuntan en la sección de anexos de la investigación.

Palabras Claves: Juegos de rompecabezas, habilidades manuales y aprendizaje.

ABSTRACT

This research is based on a quantitative, descriptive, correlational, and cross-sectional study, with the objective of analyzing the connection between the use of puzzles and the development of manual skills. It is classified as cross-sectional because the information and data will be obtained on a single occasion, allowing for the examination of the relationships between all variables at that specific moment.

Population: The scope of this study is restricted and highly specific; therefore, its conclusions and findings are applicable only to the children of the "Los Amiguitos de Jesús - Oyón" Early Childhood Education Institution, whose number of participants is:

Sample: For this research, a sample representing the entire study population was selected. This choice was crucial to ensure that the conclusions obtained are applicable and generalizable to the entire group. The total number of participants included in the study sample was:

Data Collection Technique:

The observation sheet was the main tool for obtaining data, having been previously designed, validated, and adjusted to guarantee its ease of use by the teaching team. The complete instrument and its details are included in the appendix section of the research.

Keywords: Puzzle games, manual dexterity, and learning

INTRODUCCIÓN

El desarrollo infantil temprano constituye una etapa crítica en la que se establecen las bases para el crecimiento cognitivo, motor y social, dentro de este proceso, la estimulación de la motricidad fina y la coordinación ojo-mano se erige como un pilar fundamental, la capacidad de manipular objetos con precisión y de integrar la percepción visual con la acción manual no solo es esencial para las tareas cotidianas, como abotonarse una camisa o sostener un lápiz, sino que también está intrínsecamente ligada al desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas.

En este contexto, la presente investigación se centra en el rol que desempeñan los juegos de rompecabezas como herramientas pedagógicas clave para fortalecer estas habilidades en niños en edad preescolar.

A lo largo de la historia de la pedagogía, se ha reconocido que el juego es el principal motor del aprendizaje en la infancia, sin embargo, ciertos tipos de juegos, como los rompecabezas, ofrecen beneficios específicos que van más allá del simple entretenimiento, al interactuar con las piezas de un rompecabezas, los niños no solo perfeccionan su destreza manual al encajar formas, sino que también ejercitan su percepción espacial, su capacidad para analizar patrones y su pensamiento crítico, cada pieza colocada correctamente es un pequeño triunfo que refuerza la concentración, la perseverancia y la habilidad para planificar y ejecutar una tarea compleja, habilidades que son transferibles a otros ámbitos de la vida académica y personal.

La literatura académica ha demostrado la existencia de una correlación positiva entre las actividades que promueven la manipulación de objetos y el desarrollo de la motricidad fina, pero es necesario profundizar en cómo el uso específico de los rompecabezas contribuye a este proceso.

Por lo tanto, este estudio se propone analizar y documentar la relación que la práctica sistemática con estos juegos tiene en la mejora de las habilidades manuales en niños de, se explorarán tanto los aspectos físicos, como el control muscular y la precisión del agarre, como los aspectos cognitivos, como la capacidad de visualización y el razonamiento deductivo.

Los resultados de esta investigación buscarán proporcionar una base empírica sólida para la inclusión de los rompecabezas en los currículos educativos, reconociéndolos no solo como un pasatiempo, sino como una herramienta didáctica indispensable para el desarrollo integral de las capacidades motoras y cognitivas en la primera infancia.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial, la causa principal de este fenómeno es la sobreexposición a dispositivos electrónicos como teléfonos, tabletas y consolas de videojuegos, el tiempo prolongado frente a pantallas reduce las oportunidades de juego físico y manipulación de objetos, a diferencia de los juegos tradicionales que estimulan la coordinación, las interfaces digitales solo requieren movimientos de deslizamiento y toques superficiales, lo que no fomenta un desarrollo motor completo.

Este déficit tiene consecuencias significativas en el aprendizaje, se ha observado que los niños presentan dificultades en la escritura, el dibujo y el uso de herramientas de la vida diaria, como abotonarse o atarse los cordones de los zapatos, la falta de práctica con actividades que promueven la percepción espacial, como los rompecabezas, también limita su capacidad para interpretar gráficos y entender conceptos matemáticos.

A nivel nacional, esta tendencia se replica, manifestándose en el ámbito educativo, los maestros reportan que un número creciente de estudiantes muestra dificultades para controlar el lápiz o las tijeras, lo que afecta su rendimiento académico, esta falta de destreza puede generar frustración y una baja autoestima en los niños, llevándolos a evitar actividades que requieran esfuerzo manual.

El problema se agrava por la disminución del juego al aire libre y la falta de tiempo para actividades lúdicas estructuradas en casa, la comodidad de los alimentos preenvasados y la sustitución de juegos de mesa por aplicaciones en la pantalla contribuyen a que los niños no ejerciten sus manos y dedos de manera natural.

1.2. Formulación del problema

1.1. Problema general.

¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?

1.1.1. Problemas específicos.

¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?

¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con la coordinación visomotora en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?

¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con la fuerza y tono muscular en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?

1.3. Objetivo de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con la coordinación visomotora en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con la fuerza y tono en los niños de

la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

1.4. Justificación de la Investigación

Justificación teórica

El uso de rompecabezas en la infancia se justifica teóricamente por su profunda conexión con los principios de la psicología del desarrollo y la neurociencia. Teóricos como Jean Piaget y María Montessori han enfatizado la importancia del juego como vehículo principal para el aprendizaje. Piaget, con su teoría de la asimilación y acomodación, sostenía que los niños construyen su conocimiento a través de la interacción directa con su entorno, los rompecabezas, en este sentido, ofrecen un entorno ideal para que los niños manipulen objetos (fichas) y resuelvan problemas, lo que facilita el desarrollo del pensamiento lógico y la coordinación visomotora.

Desde una perspectiva neurocientífica, la manipulación de piezas en un rompecabezas estimula simultáneamente varias áreas del cerebro, la corteza motora se activa para controlar los movimientos finos de los dedos, mientras que la corteza visual procesa las formas y colores, la integración sensorial, un proceso clave para el aprendizaje, se fortalece a medida que el niño coordina lo que ve con lo que hace.

Este proceso no solo mejora la motricidad fina (la capacidad de usar los músculos pequeños de las manos y los dedos), sino que también fortalece las conexiones neuronales responsables de la planificación y la ejecución de tareas.

Justificación práctica

La justificación práctica para estudiar la relación entre los rompecabezas y las habilidades manuales radica en los beneficios observables y medibles que esta actividad aporta al desarrollo infantil. En el ámbito educativo y terapéutico, los rompecabezas se utilizan como herramientas eficaces para mejorar la coordinación óculo-manual y la destreza manual.

Al trabajar con rompecabezas, los niños practican habilidades esenciales como el agarre de pinza, la rotación de la muñeca y la coordinación de ambas manos, estas habilidades son la base para tareas cotidianas y académicas, como escribir, dibujar, atarse los cordones de los zapatos o utilizar cubiertos, en un contexto terapéutico, los rompecabezas son fundamentales para la terapia ocupacional, ayudando a niños con desafíos en la motricidad a mejorar su independencia funcional.

Además de los beneficios motores, la resolución de rompecabezas fomenta la paciencia, la resiliencia y la autonomía, un niño que completa un rompecabezas exitosamente experimenta una sensación de logro que refuerza su autoestima y lo motiva a enfrentar desafíos más complejos, en un aula, el uso de rompecabezas puede servir como una actividad de aprendizaje lúdica que apoya el desarrollo integral del niño, preparando el terreno para una participación más efectiva en actividades que requieran habilidades manuales y pensamiento espacial. En resumen, la exploración de este tema no es meramente teórica, sino que tiene implicaciones directas en la planificación de estrategias educativas y en el diseño de intervenciones que promuevan un desarrollo infantil saludable.

1.5.Limitaciones.

Si bien este trabajo se basó en una extensa recopilación de información de fuentes globales y locales, se encontró con una dificultad importante: la reducida cantidad de estudios enfocados en este asunto dentro del contexto local.

1.6 Delimitaciones.

1.6.1 Espacial.

La presente investigación se llevará a cabo dentro de los límites físicos y geográficos de la Institución Educativa Inicial "Los Amiguitos de Jesús", ubicada en el distrito de Oyón, provincia

de Oyón, en la región de Lima, Perú, el estudio se concentrará específicamente en las áreas de aula, patios de juego y otros espacios comunes utilizados por los estudiantes y el personal docente de la institución, no se considerarán para el análisis otras instituciones educativas del distrito ni la comunidad en general, para mantener el foco en el entorno específico de la escuela.

.1.6.2 Temporal.

El estudio se realizó a lo largo del año 2025.

1.7 Viabilidad.

La investigación se benefició de un enfoque colaborativo y participativo, donde el compromiso de maestros, estudiantes, personal administrativo y padres de familia fue fundamental, esta importante sinergia permitió compensar la escasez de estudios locales, ya que facilitó la recolección de información directa y la validación del estudio en la propia comunidad. Gracias a ello, se pudieron generar nuevos datos empíricos que enriquecieron notablemente los hallazgos.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.2. Antecedentes de la Investigación

2.2.1. Investigaciones internacionales

Castillo (2023) nos habla de: *“Aplicación del rompecabezas como estrategia para la lectoescritura en alumnos con discapacidad intelectual del C.E.B.G José Muñoz 2022”*, esta investigación adoptó un enfoque mixto y un diseño no experimental, transaccional y descriptivo para analizar las variables de estudio sin manipularlas, es decir, observando la situación tal como se presentaba en un momento determinado, la metodología combinó el análisis de datos cualitativos y cuantitativos, por un lado, se utilizó un registro de observación para documentar de manera estructurada los comportamientos de 10 estudiantes con discapacidad intelectual que formaron la muestra, por otro lado, se realizaron entrevistas a 4 docentes para obtener información más

profunda sobre sus experiencias y percepciones, lo que permitió complementar los datos observacionales y lograr una comprensión integral del fenómeno estudiado desde múltiples perspectivas, permitiendo al autor concluir: el trabajo con rompecabezas es una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo cognitivo y motor en estudiantes con discapacidad intelectual, se observó que esta actividad no solo mejora las habilidades de lectura y la adquisición de vocabulario, sino que también despierta un mayor interés por la pre escritura, además, los docentes participantes resaltan que el uso de rompecabezas fortalece la coordinación visomotora, la psicomotricidad fina y el pensamiento lógico-matemático, confirmando así sus múltiples beneficios en el proceso de aprendizaje.

Inaquiza (2023), investigó sobre: “*Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de educación inicial*”, El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo, utilizando la investigación de campo y un análisis bibliográfico de naturaleza descriptiva con un método inductivo, para la recolección de datos, se aplicó la técnica de la observación, a través de la cual se diseñaron y llevaron a cabo actividades lúdicas como el uso de plastilina, rompecabezas, dibujo y recortado, estas actividades se implementaron con un grupo de niños de Educación Inicial durante un período específico, permitiendo observar y registrar su progreso de manera detallada, concluyendo: los resultados del estudio revelan una mejora significativa en la motricidad fina de los niños que participaron, se observó un incremento notable en su capacidad para ejecutar tareas que exigen precisión manual, como sujetar objetos pequeños y coordinar sus movimientos con la vista. Por lo tanto, se recomienda encarecidamente la integración de este tipo de actividades en el plan de estudios, ya que contribuyen a un desarrollo integral de los estudiantes, este proyecto no solo valida el uso de herramientas lúdicas, sino que también sirve como un recurso valioso para los docentes y alumnos de diversas instituciones educativas en el cantón Pujilí, específicamente en la parroquia de Guangaje.

Casarrubio (2022), investigo sobre: *“El rompecabezas como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes que presentan déficit de atención dispersa del grado segundo, del colegio Adventista Turbo, Antioquia”*, la presente investigación es de naturaleza aplicada y se fundamenta en un diseño cuasi-experimental, lo que significa que su objetivo es poner a prueba una intervención práctica en un entorno real. La muestra utilizada fue no probabilística, compuesta por 25 niños de 8 años de edad, elegidos por conveniencia y accesibilidad, sin un proceso de selección aleatoria. La recolección de datos se llevó a cabo mediante una ficha de observación, la cual fue completada directamente por el docente del grupo, permitiendo al investigador concluir: este estudio demostró que la investigación es un proceso de aprendizaje continuo y descubrimiento, el propósito principal fue evaluar cómo la implementación de rompecabezas, a través de una secuencia didáctica, influye en el aprendizaje y el rendimiento escolar de los estudiantes de segundo grado con déficit de atención, la propuesta pedagógica, diseñada para crear ambientes de aprendizaje enriquecidos y experiencias significativas, logró los objetivos principales. Aunque una limitación fue la falta de participación de los padres y la comunidad educativa en general, se superaron las dificultades iniciales con el manejo de las diversas actitudes y personalidades de los estudiantes.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Cunza (2024), estudio sobre: *“Los rompecabezas y su relación con las habilidades manuales en los niños de la Institución Educativa Inicial 665 El Paraíso”*, La presente tesis se fundamenta en un diseño descriptivo-correlacional, con el objetivo de analizar la relación entre el uso de diferentes tipos de rompecabezas (geométricos, de cubos apilables y de madera) y el desarrollo de las habilidades manuales de los niños, este enfoque busca identificar el vínculo entre ambas variables, entendiendo que la modificación de una podría influir en la otra, el estudio se realizó con una población total de 55 estudiantes de la Institución Educativa Inicial 665 "El Paraíso", de

la cual se seleccionó una muestra no probabilística de 20 niños de 5 años, para la recolección de datos se utilizó una ficha de observación, la cual permitió registrar la información necesaria para el análisis, permitiéndole concluir: Se confirma una fuerte relación entre el uso de rompecabezas y el desarrollo de las habilidades manuales en los niños, por ello, se recomienda a los docentes integrar esta herramienta en su plan de estudios, ajustando el nivel de dificultad a la edad y capacidad de los estudiantes, se sugiere a los educadores a explorar nuevas estrategias y a servir como guías para fomentar el aprendizaje a través de la manipulación directa de los rompecabezas, debido a que son un recurso accesible, económico y motivador, se sugiere a los maestros que incluyan su uso de manera regular en sus planificaciones de actividades, incentivando así el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Polo (2024), analizó el tema “*Los juegos de rompecabezas y su relación con las habilidades cognitivas en los niños del Inicial 658 Fe y Alegría en Amay*”, para ello adoptó un diseño cuantitativo y cualitativo para analizar las características de la muestra y presentar los resultados a través de cuadros estadísticos, la población total del estudio fue de 174 estudiantes de nivel inicial, distribuidos en 9 aulas con 9 docentes a cargo, se utilizó un muestreo no probabilístico, en el que el investigador seleccionó a 57 estudiantes de 5 años basándose en criterios de conveniencia y en las similitudes que estos presentaban, lo que garantizó que el grupo se ajustara a los objetivos del estudio, para la recolección de datos, se empleó la observación como método principal, complementada con el uso de fichas de observación y listas de cotejo para asegurar la fiabilidad y eficacia del proceso, permitiendo que el autor concluya: existe una relación significativa entre el uso de rompecabezas y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de nivel inicial, por lo tanto, se recomienda a los maestros que integren esta herramienta de manera sistemática en sus actividades curriculares, adaptando la complejidad de los rompecabezas a las edades y capacidades de sus estudiantes, al hacerlo, no solo se enriquecerán las clases, sino que también se motivará a

los niños a resolver problemas de forma autónoma, fortaleciendo así su proceso de enseñanza-aprendizaje y su capacidad para enfrentar desafíos cognitivos.

Zamora (2020), en su estudio: “*Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial*”, la investigación se clasifica como un estudio aplicado, dado que su principal objetivo es resolver una problemática práctica, se utilizó un enfoque descriptivo-correlacional y un diseño cuasi-experimental, lo que permitió no solo describir las variables de interés, sino también evaluar la posible relación entre ellas y el impacto de una intervención. La muestra, de un total de 30 niños, fue seleccionada de manera no aleatoria, para la recolección de información, se empleó una ficha de observación estructurada de formato cerrado, la cual facilitó el registro sistemático de comportamientos y características específicas, permitiendo concluir: el rompecabezas emerge como una herramienta pedagógica multifacética que enriquece el aprendizaje en la primera infancia. Su uso no solo fomenta el aprendizaje constructivo y colaborativo, sino que también fortalece habilidades cognitivas y sociales esenciales, al ser una actividad que demanda lógica, análisis y organización, contribuye directamente al desarrollo del pensamiento crítico en los niños, para que su implementación sea exitosa, la guía del docente es crucial para establecer las instrucciones y normas que faciliten el trabajo en equipo, además, esta técnica tiene un valor emocional y social, ya que su práctica conjunta con los padres fortalece los lazos afectivos, la elección de los rompecabezas, basada en los intereses de los niños, es vital para mantener su motivación y asegurar un aprendizaje significativo y efectivo.

2.2. Bases teóricas

El juego

El juego puede definirse ampliamente como cualquier actividad espontánea, voluntaria y autotélica (cuyo fin reside en sí misma), que se realiza por el puro placer e interés intrínseco que

genera, sin estar motivada por un propósito o una recompensa externa obligatoria, se caracteriza por ser un comportamiento flexible, libre de presiones y que frecuentemente implica la creación de reglas o mundos imaginarios temporales. (Acosta, Gracia y Almanza, 2018)

Esta actividad es fundamentalmente un mecanismo de exploración, expresión y aprendizaje, que permite a los individuos especialmente a los niños, experimentar con roles, desarrollar habilidades cognitivas, sociales y físicas, y gestionar emociones dentro de un entorno seguro y simulado, por lo tanto, el juego es un fenómeno cultural y evolutivo que facilita la adaptación y el crecimiento personal a través de la diversión y la interacción. (Acosta, Gracia y Almanza, 2018)

Los juegos de rompecabezas

Se pueden definir como una serie de piezas que, al ser encajadas de manera correcta, forman una figura o una imagen completa, estos juegos desafían a los individuos a resolver un problema visual y espacial, ya que requieren que manipulen las piezas y las organicen de una manera específica para alcanzar una meta predeterminada, más allá de su función recreativa. (Gracia y Morante, 2012)

Los rompecabezas son reconocidos como herramientas que estimulan el pensamiento lógico, la coordinación óculo-manual y la capacidad de resolver problemas, haciendo de ellos un recurso valioso tanto para el desarrollo cognitivo como para el entretenimiento. (Rojas, 2018)

El rompecabezas es un juego que presenta una imagen dividida en múltiples piezas, las cuales el jugador debe unir guiándose por los colores y las formas, esta actividad, también conocida como un "juego de paciencia", consiste en armar una figura completa a partir de fragmentos de materiales como cartón, madera o plástico. (Rojas, 2018)

Este juego es fundamental para el desarrollo de habilidades mentales, ya que fomenta la coordinación viso motriz, la ubicación espacial y el desarrollo de la memoria, mediante ejercicios

manuales, los rompecabezas permiten a las personas ejercitar su capacidad de análisis y síntesis, uniendo las partes de un todo de forma repetida. (Martínez, 2015)

La complejidad de los rompecabezas se puede adaptar a todas las edades, desde la primera infancia (alrededor de los 3 años) hasta la edad adulta, lo que los convierte en una herramienta versátil para estimular la mente. (Martínez, 2015)

La historia del rompecabezas

La historia se remonta al siglo XVIII, aunque existen antecedentes de juegos de ingenio similares mucho más antiguos, la invención formal se atribuye a John Spilsbury, un cartógrafo y grabador inglés, alrededor de 1760, él creó el primer ejemplar al pegar un mapa del mundo sobre un soporte de madera y luego cortarlo minuciosamente siguiendo las fronteras de los países, inicialmente, esta herramienta no estaba pensada como un simple entretenimiento, sino como un recurso didáctico para facilitar la enseñanza de la geografía a los niños británicos, conociéndose entonces como "mapas diseccionados". (Chacón, 2008)

La naturaleza del rompecabezas como un pasatiempo se afianzó a principios del siglo XIX, con la llegada de nuevas tecnologías como las sierras de pedal y la invención del cartón prensado y la litografía, la producción en serie se hizo más viable y económica, estos avances permitieron reemplazar las piezas de madera, caras y difíciles de cortar, por piezas de cartón más ligeras, lo que popularizó el juego masivamente, saliendo así del ámbito exclusivamente educativo. (Chacón, 2008)

Para el siglo XX, el rompecabezas ya se había consolidado como un pasatiempo querido por adultos y niños, diversificándose en temas que iban más allá de los mapas para incluir ilustraciones, cuentos y escenas variadas, finalmente, el concepto ha seguido evolucionando hasta la actualidad, manifestándose en formas tridimensionales y versiones digitales, lo que demuestra su perdurable relevancia como ejercicio de agudeza mental y paciencia. (Chacón, 2008)

Importancia de los rompecabezas

Armar rompecabezas en la educación inicial es fundamental, ya que prepara a los niños para el futuro aprendizaje de las matemáticas, esta actividad, que parece un simple juego, involucra un profundo proceso de pensamiento lógico, el niño utiliza la vista y el tacto para razonar sobre la correspondencia y la forma de cada pieza, lo que agiliza su mente para resolver problemas de manera más rápida. (Smilehood, 2013)

Además de la lógica, los rompecabezas ayudan a los niños a entender y organizar las formas espaciales. Requieren que practiquen la observación, la descripción y la comparación al buscar las piezas adecuadas por su forma, tamaño y color, esta práctica constante fortalece la memoria visual y la capacidad de crear estrategias para la resolución de problemas. (Smilehood, 2013)

Una vez que un niño completa un rompecabezas, su autoestima se eleva, ya que ha superado un desafío, lo que le brinda una gran satisfacción, la actividad también mejora la motricidad fina al requerir el uso preciso de los dedos para manipular las piezas pequeñas, a la vez, fomenta la paciencia y la tolerancia ante la frustración. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

Finalmente, armar rompecabezas en familia es una excelente manera de fortalecer los lazos afectivos. Cuando los rompecabezas tienen fines educativos, con imágenes de vocales, números o figuras geométricas, se convierten en una herramienta doblemente valiosa, combinando el desarrollo de habilidades con el aprendizaje de nuevos conceptos. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

Principales características

- Desarrollo del pensamiento lógico:

Exigen que el jugador utilice la lógica y el razonamiento para identificar y conectar las piezas de manera correcta. Esto fortalece la capacidad de análisis, la inferencia y la resolución de problemas.

- Mejora de la motricidad fina:

La manipulación de las piezas, especialmente las pequeñas, requiere precisión en los movimientos de los dedos y las manos, lo que ayuda a perfeccionar la coordinación óculo-manual.

- Fomento de la paciencia y la perseverancia:

Al enfrentar un desafío que no se resuelve de inmediato, el jugador aprende a ser persistente y a no rendirse. Superar la frustración y continuar hasta completar el rompecabezas refuerza la resiliencia.

- Estimulación de la memoria visual:

Para armar la imagen, es necesario recordar la forma, el color y la ubicación de las piezas, lo que ejercita la memoria a corto y largo plazo.

- Promoción de la concentración:

El proceso de búsqueda y encaje de las piezas demanda una atención sostenida, ayudando a mejorar la capacidad de concentración en una sola tarea.

- Desarrollo del pensamiento espacial:

Los rompecabezas exigen visualizar cómo las piezas encajan en un espacio tridimensional o bidimensional, mejorando la percepción espacial y la orientación.

- Refuerzo de la autoestima:

Completar un rompecabezas, sin importar su dificultad, brinda una sensación de logro y satisfacción que contribuye a aumentar la confianza del jugador en sus propias habilidades. (Becky y et al., 2010)

Guía para un Armado Exitoso

Para que la experiencia de armar un rompecabezas sea gratificante y beneficiosa, es fundamental considerar algunos factores clave, la preparación y la estrategia son esenciales para transformar un desafío en una actividad placentera. (Gracia y Morante, 2012)

1. La Elección del Rompecabezas

El primer paso es seleccionar un rompecabezas que se ajuste a la edad y las habilidades del jugador. Para los niños pequeños, de 2 a 3 años, lo ideal es elegir diseños sencillos con un número reducido de piezas y una paleta de colores limitada y bien definida, como paisajes o animales, a partir de los 3 años, los niños ya pueden enfrentarse a rompecabezas más complejos, con mayor cantidad de piezas y una variedad de colores más amplia, lo que estimula un nivel más avanzado de desarrollo cognitivo y visual. (Ibáñez y Romero, 2016)

2. Estrategias de Armado

Una vez que se tiene el rompecabezas adecuado, la estrategia comienza con la organización. Separar las piezas por colores es un método inicial muy efectivo, ya que simplifica la tarea y permite identificar patrones fácilmente, este proceso de clasificación reduce la complejidad visual y mental. (Ibáñez y Romero, 2016)

Una vez que las piezas están organizadas por color, se recomienda comenzar por secciones que sean más distintivas, como los bordes, que suelen ser más fáciles de identificar y conectar. Dejar las áreas más homogéneas y difíciles para el final, cuando el número de piezas sea menor, hace que la búsqueda por forma sea mucho más sencilla. (Ibáñez y Romero, 2016)

Este enfoque por etapas ayuda al rompecabezas a tomar una forma concreta rápidamente, lo que proporciona una sensación de progreso y mantiene la motivación en el menor. (Ibáñez y Romero, 2016)

Tipos de rompecabezas

❖ Por el Número de Piezas:

La complejidad de un rompecabezas aumenta con la cantidad de piezas, mientras que los rompecabezas para los niños pequeños pueden tener tan solo tres piezas, aquellos diseñados

para adultos experimentados pueden superar las mil piezas, lo que demuestra que el número de piezas es un factor clave que varía según la edad y el propósito del juego. (Navarro y González, 2016)

❖ Por el Material:

Los materiales de fabricación también son un factor importante, los rompecabezas para niños suelen estar hechos de madera por su durabilidad y facilidad de manipulación, otras opciones, como el plástico o la espuma, se usan en diseños más simples o menos duraderos. (Navarro y González, 2016)

❖ Por el Tamaño de las Piezas:

El tamaño de las piezas se relaciona directamente con la dificultad, los rompecabezas más sencillos y para el público infantil tienen piezas grandes para facilitar su manejo, por el contrario, los rompecabezas para adultos, con mayor complejidad, contienen piezas mucho más pequeñas, lo que exige mayor precisión. (Navarro y González, 2016)

❖ Por las Formas y Modelos:

Las formas de las piezas también determinan la dificultad, los diseños clásicos tienen bordes definidos y formas regulares que facilitan el encaje, sin embargo, los rompecabezas más complejos a menudo presentan formas irregulares y carecen de bordes definidos, lo que convierte el armado en un desafío considerable. (Navarro y González, 2016)

Dimensiones variable juego de rompecabezas

Desarrollo de habilidades cognitivas

La dimensión de habilidades cognitivas se enfoca en el análisis de los procesos mentales y el razonamiento lógico que los niños emplean al interactuar con los rompecabezas, esta evaluación va más allá de la simple manipulación de piezas, buscando comprender cómo el niño organiza su pensamiento y resuelve el problema de forma estratégica. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

Al actuar como un gimnasio para la mente, los rompecabezas desarrollan y fortalecen habilidades cognitivas cruciales para su aprendizaje futuro, a través de este juego, los pequeños aprenden a reconocer patrones, a desarrollar la percepción espacial, a fomentar el pensamiento lógico mediante el método de ensayo y error, y a ejercitar la memoria de trabajo, habilidades que son esenciales para su éxito académico y personal. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

Desarrollo de habilidades motrices

La dimensión de habilidades motrices se enfoca en la evaluación de la destreza manual y la coordinación del niño al interactuar con las piezas del rompecabezas, este juego actúa como una herramienta eficaz para el desarrollo de la motricidad fina, perfeccionando la coordinación visomotora, que es la capacidad de guiar los movimientos con lo que se observa. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

A través de la actividad, los niños practican la pinza fina al sujetar las piezas con precisión, mejoran la coordinación bilateral al usar ambas manos simultáneamente y desarrollan la destreza manual al girar y manipular las piezas, en esencia, los rompecabezas son un ejercicio físico para las manos, preparando al niño para tareas que requieren control y precisión, lo cual es fundamental para su autonomía. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

Desarrollo de habilidades socioemocionales

La dimensión de habilidades socioemocionales y de concentración evalúa el impacto del rompecabezas en el desarrollo del autocontrol, la autonomía y la capacidad de enfoque del niño.

Esta área es crucial porque el juego, más allá de la lógica, es un vehículo para el crecimiento personal, a través de la actividad, los niños aprenden a fomentar la paciencia y la perseverancia, ya que deben tolerar la frustración y no rendirse ante un desafío, al resolver un rompecabezas por sí mismos, desarrollan autonomía y autoconfianza, lo que refuerza su autoestima y les demuestra su capacidad para superar obstáculos. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

Además, el rompecabezas entrena la concentración sostenida, una habilidad esencial para mantener la atención en una única tarea durante un período prolongado, en resumen, el juego de rompecabezas no solo construye una imagen, sino que también ayuda a edificar la resiliencia, la confianza en uno mismo y el enfoque, pilares fundamentales para el desarrollo integral del niño. (Rinaldi, Yáñez y Mazzina, 2015)

Variable: Habilidades manuales

Habilidades

Las habilidades pueden concebirse como el conjunto de capacidades y talentos que un individuo ha desarrollado y perfeccionado a lo largo del tiempo, permitiéndole llevar a cabo una acción, tarea u oficio con éxito, eficiencia y destreza, este concepto es amplio y abarca tanto las aptitudes innatas, una predisposición natural para algo como los conocimientos adquiridos y la práctica sistemática que conduce al dominio, diferenciándose de un simple conocimiento teórico. (Maldonado, 2018)

En esencia, una habilidad representa el "saber hacer" puesto en acción, manifestándose como la competencia o la facilidad para ejecutar tareas que requieren una coordinación refinada ya sea física, mental o social con un alto grado de control y precisión, lo que permite alcanzar resultados específicos y de alta calidad. (Maldonado, 2018)

Habilidades manuales

Las habilidades manuales se pueden definir de manera extensa como el conjunto de capacidades motrices finas que permiten a una persona realizar tareas que exigen la coordinación precisa de las manos y los dedos, a menudo en conjunción con la vista (coordinación óculo-manual). (Ruiz y Pérez, 2016)

Estas habilidades no solo implican la destreza física o la agilidad al manipular objetos, sino que también reflejan la capacidad mental para planificar, controlar y ejecutar movimientos

detallados. Representan el dominio progresivo de un sistema de acciones prácticas que se va refinando con la práctica constante y la experiencia. (Ruiz y Pérez, 2016)

El desarrollo de la habilidad manual va de la mano con la motricidad fina y es crucial para el ser humano, históricamente, se ha vinculado incluso a la evolución, como lo demuestra el uso de herramientas por parte del Homo habilis ("hombre hábil"). (Ruiz y Pérez, 2016)

Habilidades manuales en el nivel inicial

El dominio de la destreza manual en la infancia temprana es vital porque sirve de base para el aprendizaje futuro y la autonomía personal:

- **Preparación para la Escritura:** La habilidad para sostener correctamente un lápiz y controlar la presión y dirección de los trazos es el cimiento para la grafomotricidad y la escritura formal.
- **Independencia y Autonomía:** Permite a los niños realizar tareas de autocuidado, como vestirse (subir cremalleras, abrochar botones) y alimentarse (usar cubiertos), fortaleciendo su autoestima y auto concepto.
- **Desarrollo Cognitivo:** Al manipular materiales, los niños exploran texturas, formas y volúmenes, lo que fomenta el pensamiento creativo, la resolución de problemas (al intentar encajar piezas) y la concentración.
- **Habilidades de Vida:** A través de juegos de construcción, modelado, recorte y pegado, el niño adquiere una comprensión práctica del espacio, la causalidad y las propiedades de los objetos. (Torres, 2016)

Las actividades que potencian las habilidades manuales en la etapa inicial son, esencialmente, un ejercicio de la inteligencia práctica que prepara el sistema nervioso y motor del niño para los desafíos académicos y de la vida diaria. (Torres, 2016)

Características de las habilidades manuales

- Evolución Progresiva y Céfalocaudal

La destreza no aparece de golpe; se desarrolla gradualmente, siguiendo un patrón donde el control de los músculos grandes precede al de los pequeños, inicialmente, el niño usa todo el brazo (motricidad gruesa) para golpear o alcanzar, y solo después perfecciona la habilidad para manipular objetos usando únicamente los dedos (motricidad fina), este desarrollo es continuo a lo largo de la primera infancia. (Ruiz y Pérez, 2016)

- Íntima Relación Visomotora

Una característica crucial es la dependencia de la vista para guiar la acción de la mano, los niños perfeccionan esta coordinación a medida que aprenden a dirigir su mano con precisión, basándose en lo que ven, esta sinergia es lo que les permite, por ejemplo, encajar una pieza en un hueco específico o trazar una línea siguiendo un punto de inicio y fin. (Ruiz y Pérez, 2016)

- Adquisición del Agarre Funcional

Se refiere a la forma en que el niño sostiene las herramientas, comienzan con agarres rudimentarios y palmares (usando toda la mano), y avanzan hacia el agarre de pinza (p. ej., entre el pulgar y el índice) y, posteriormente, al agarre trípode funcional para escribir, esta evolución demuestra un control muscular más refinado y una mayor economía del esfuerzo. (Ruiz y Pérez, 2016)

- Intencionalidad y Planificación

Las acciones manuales de los niños pasan de ser exploratorias o accidentales a ser deliberadas y con un propósito, la habilidad no solo es mover los dedos, sino también planear mentalmente la secuencia de pasos necesarios: cómo sostener las tijeras, dónde cortar y en qué dirección mover el papel, esto enlaza directamente la habilidad manual con las funciones cognitivas. (Ruiz y Pérez, 2016)

- Incremento de la Independencia de los Dedos

Una señal de madurez es la capacidad de mover un dedo sin que los demás reaccionen o se muevan en bloque, esta disociación digital permite acciones complejas como teclear, contar con los dedos, o manipular dos objetos pequeños a la vez, lo cual es fundamental para la autonomía (como abotonarse). (Ruiz y Pérez, 2016)

- Control de la Fuerza y Tensión

La característica final es el ajuste de la fuerza aplicada, conocido como gradación de la fuerza, un niño con buena habilidad manual puede diferenciar si debe presionar ligeramente (al colorear suavemente) o con más firmeza (al amasar plastilina o cortar cartón), este control previene la rotura de materiales o el rápido agotamiento muscular. (Ruiz y Perez, 2016)

Dimensiones de la variable habilidades manuales.

1. Motricidad fina

La Motricidad Fina no es simplemente mover los dedos; es el control magistral sobre la musculatura pequeña de la mano y la muñeca, se trata del desarrollo de la destreza que permite acciones minuciosas, la habilidad de pinza, por ejemplo, es crucial: es el agarre sofisticado entre el pulgar y el índice u otros dedos para manipular objetos diminutos. (Ruiz y Perez, 2016)

Esta capacidad le permite al niño recoger semillas, tomar un botón o sostener con firmeza los utensilios de escritura, es la base que transforma los movimientos torpes en gestos deliberados y altamente precisos que son indispensables para el trabajo detallado. (Ruiz y Perez, 2016)

La motricidad fina se distingue por ser la capacidad de ejecutar movimientos altamente controlados y precisos que involucran los músculos pequeños de las manos y los dedos, su rasgo central es la coordinación visomotora, que utiliza la información visual para guiar y ajustar constantemente la mano, asegurando la exactitud en la acción, esencial para tareas detalladas como escribir o ensartar. (Maldonado, 2018)

Además, se caracteriza por la independencia digital, que permite mover dedos de forma

aislada para manipulaciones complejas, y por ser una habilidad altamente entrenable, volviéndose más fluida y automática con la práctica constante y deliberada. (Maldonado, 2018)

Ejercicios para la Motricidad Fina y el Control

- **Manipulación de Materiales Menudos:** Se anima a los niños a pinzar y trasladar objetos pequeños (como lentejas, botones, o cuentas gruesas) de un recipiente a otro usando solo los dedos pulgar e índice, o insertar pajitas o palillos en agujeros diminutos hechos en tapas de cajas. Esto refina el agarre y la precisión.
- **Rasgado y Arrugado Intencional:** Consiste en dar a los niños hojas de papel de diferentes texturas y pedirles que las rasguen en tiras o trozos pequeños, o que las arruguen para formar bolitas compactas. Este acto fortalece los músculos de los dedos y fomenta el control bilateral.
- **Modelado y Amasado:** Usar plastilina, arcilla o masa casera para aplastar, estirar, pellizcar y formar figuras. Estas acciones exigen fuerza, control de la presión y una acción coordinada de toda la mano. (Maldonado, 2018)

2. Coordinación Visomotora

La Coordinación Visomotora conocido también como coordinación óculo-manual representa la integración perfecta entre el sentido de la vista y el sistema motor de las manos, su función principal es asegurar que lo que los ojos perciben se traduzca de manera precisa en un movimiento manual. (Ruiz y Perez, 2016)

Es un sistema de retroalimentación constante que permite al niño guiar la mano en el espacio basándose en la información visual, esto se evidencia al ensartar cuentas en un hilo, donde el ojo debe enfocar el orificio y la mano debe dirigir la punta del cordón, o al copiar una forma, asegurando que el trazo de la mano se ajuste a la figura que ven sus ojos. (Ruiz y Perez, 2016)

Es el sistema integrado que permite guiar los movimientos del cuerpo, principalmente de

las manos, a partir de lo que se percibe visualmente, su característica principal es que la vista actúa como un sistema de navegación que dirige y ajusta continuamente la trayectoria de la mano, asegurando la precisión en la ejecución de tareas, este proceso no solo implica la integración sensorial y motriz en tiempo real, sino también la capacidad de anticipar los movimientos necesarios y corregir la acción de manera inmediata, siendo un requisito fundamental para actividades detalladas como la escritura y la manipulación de objetos pequeños. (Maldonado, 2018)

Ejercicios para la Coordinación Visomotora

- **Ensartado y Enhebrado:** Se utiliza cuerda y cuentas grandes (o cilindros de madera/pasta) para practicar el enhebrado, la actividad exige que la vista guíe el cordón hacia el agujero, mejorando la puntería y la precisión espacial.
- **Construcciones y Encaje:** El niño trabaja con rompecabezas de pocas piezas (de inserción o encaje), bloques de construcción con uniones sencillas, o juegos de apilamiento, esto requiere calcular distancias y orientar las piezas correctamente para que encajen.
- **Trazos y Garabateo Dirigido:** Se ofrece papel y herramientas gruesas (crayones, tizas, pinceles) para que realicen trazos amplios y luego más controlados, como seguir laberintos simples, dibujar círculos o copiar líneas preestablecidas. (Maldonado, 2018)

3. Fuerza y tono muscular

La Fuerza y Tono Muscular se refieren a la tensión y la potencia adecuadas que deben poseer los músculos de la mano y el antebrazo, un tono muscular apropiado permite al niño mantener una herramienta (como un crayón, un pincel o unas tijeras de seguridad) sin fatigarse rápidamente y sin que el objeto se resbale. (Ruiz y Perez, 2016)

La fuerza es esencial para ejercer la presión necesaria en tareas como modelar plastilina (amasar, presionar), recortar materiales más gruesos o marcar un trazo al dibujar, si esta base de fuerza falta, el niño puede evitar tareas manuales por fatiga o sus trazos serán demasiado débiles.

(Ruiz y Perez, 2016)

Se definen por la tensión basal y constante (tono) que estabiliza la mano para los movimientos precisos, y por la energía necesaria para ejecutar las tareas, sus rasgos clave son la gradación de la fuerza, que permite al individuo modular la presión exacta requerida ya sea ligera para trazar una línea o intensa para modelar plastilina, y la resistencia a la fatiga, que asegura que el agarre se mantenga firme y consistente durante periodos prolongados sin que el músculo se agote, siendo esencial para sostener el lápiz y operar herramientas con estabilidad. (Maldonado, 2018)

Ejercicios para la Fuerza y el Tono Muscular

- Uso de Tijeras de Seguridad: Practicar el corte de papel a lo largo de líneas gruesas y rectas, usando tijeras adecuadas para su edad, el movimiento rítmico de abrir y cerrar las tijeras es un excelente fortalecedor de la mano.
- Juegos con Pinzas y Goteros: Usar pinzas grandes (de tender ropa) para sujetar objetos o goteros y jeringas de juguete para transferir líquidos de un vaso a otro, ambas actividades requieren que el niño ejerza y regule la fuerza de agarre.
- Actividades de Exprimir y Presionar: Incluir esponjas mojadas para exprimir el agua, rociadores de plantas para presionar el gatillo, o botellas con tapa de rosca para enroscar y desenroscar, fortaleciendo los músculos del antebrazo y la mano. (Maldonado, 2018)

2.3. Definición de términos básicos

El juego

El juego puede definirse ampliamente como cualquier actividad espontánea, voluntaria y autotélica (cuyo fin reside en sí misma), que se realiza por el puro placer e interés intrínseco que genera, sin estar motivada por un propósito o una recompensa externa obligatoria. (Acosta, Gracia y Almanza, 2018)

Los rompecabezas

Se pueden definir como una serie de piezas que, al ser encajadas de manera correcta, forman una figura o una imagen completa, estos juegos desafían a los individuos a resolver un problema visual y espacial. (Gracia y Morante, 2012)

Habilidades

Las habilidades pueden concebirse como el conjunto de capacidades y talentos que un individuo ha desarrollado y perfeccionado a lo largo del tiempo, permitiéndole llevar a cabo una acción, tarea u oficio con éxito, eficiencia y destreza, este concepto es amplio y abarca tanto las aptitudes innatas. (Maldonado, 2018)

Habilidades manuales

Las habilidades manuales se pueden definir de manera extensa como el conjunto de capacidades motrices finas que permiten a una persona realizar tareas que exigen la coordinación precisa de las manos y los dedos, a menudo en conjunción con la vista (coordinación óculo-manual). (Ruiz y Pérez, 2016)

Motricidad fina

La Motricidad Fina no es simplemente mover los dedos; es el control magistral sobre la musculatura pequeña de la mano y la muñeca, se trata del desarrollo de la destreza que permite acciones minuciosas, la habilidad de pinza, por ejemplo, es crucial: es el agarre sofisticado entre el

pulgar y el índice u otros dedos para manipular objetos diminutos. (Ruiz y Pérez, 2016)

Coordinación Visomotora

La Coordinación Visomotora conocido también como coordinación óculo-manual representa la integración perfecta entre el sentido de la vista y el sistema motor de las manos, su función principal es asegurar que lo que los ojos perciben se traduzca de manera precisa en un movimiento manual. (Ruiz y Pérez, 2016)

Fuerza y tono muscular

La Fuerza y Tono Muscular se refieren a la tensión y la potencia adecuadas que deben poseer los músculos de la mano y el antebrazo, un tono muscular apropiado permite al niño mantener una herramienta sin fatigarse rápidamente y sin que el objeto se resbale. (Ruiz y Pérez, 2016)

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

2.4.2. Hipótesis específica

Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la coordinación visomotora en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la fuerza y tono muscular en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

CAPITULO III:
METODOLOGIA

3.1 Diseño de investigación

Tipo de investigación

Esta investigación se basa en un estudio cuantitativo, descriptivo, correlacional y transversal, con el objetivo de analizar la conexión existente entre la utilización de rompecabezas y el avance en las habilidades manuales.

El componente descriptivo se encargará de documentar la frecuencia y la metodología con la que se emplean los rompecabezas en el ambiente educativo, simultáneamente, el análisis correlacional buscará determinar si existe una asociación positiva entre la mayor implementación de estos juegos y un nivel superior en el desarrollo de la destreza manual.

Finalmente, se clasifica como transversal porque la información y los datos se obtendrán en una única ocasión, permitiendo examinar las relaciones entre todas las variables en ese momento específico.

3.2 Población y muestra

Población:

El alcance de este estudio es restringido y sumamente específico, por lo que sus conclusiones y descubrimientos son aplicables únicamente a los infantes de la Institución Educativa Inicial "Los Amiguitos de Jesús – Oyón", cuya cantidad de participantes es:

Debido a la naturaleza acotada de la investigación, la validez de los resultados se limita estrictamente a las características inherentes a ese grupo de alumnos en particular, esto implica que las conclusiones no son extrapolables; no es posible asumir que los patrones o las correlaciones encontradas se replicarían de manera idéntica en otros contextos educativos, instituciones, regiones geográficas o en grupos de niños de diferentes edades.

Muestra

Para esta investigación, se seleccionó una muestra que representa al total de la población de estudio, esta elección fue crucial para asegurar que las conclusiones obtenidas sean aplicables y generalizables a la totalidad del grupo, el número total de participantes incluidos en la muestra del estudio fue de:

3.3. Técnica de recolección de datos

La ficha de observación constituyó la herramienta principal para la obtención de datos, habiendo sido previamente diseñada, validada y ajustada para garantizar su facilidad de uso por parte del equipo docente. Dado que la población de estudio estaba compuesta por niños muy pequeños, fueron los profesores quienes se responsabilizaron de completar el instrumento, anotando sus percepciones y observaciones directas sobre los estudiantes. El instrumento completo y sus detalles se adjuntan en la sección de anexos de la investigación.

3.2. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
LOS ROMPECABEZAS	Se pueden definir como una serie de piezas que, al ser encajadas de manera correcta, forman una figura o una imagen completa, estos juegos desafían a los individuos a resolver un problema visual y espacial, ya que requieren que manipulen las piezas y las organicen de una manera específica para alcanzar una meta predeterminada, más allá de su función recreativa. (Gracia y Morante, 2012)	DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES	• ¿El niño identifica y distingue las diferentes formas de las piezas? (Sí/No) • ¿El niño une piezas basándose en la coincidencia de colores? (Sí/No) • ¿El niño empieza el rompecabezas armando los bordes o agrupando piezas similares? (Sí/No) • ¿El niño reevalúa y corrige su intento cuando una pieza no encaja? (Sí/No) • ¿El niño guía visualmente la pieza hasta el lugar correcto? (Sí/No) • ¿El niño sujeta las piezas pequeñas usando los dedos pulgar e índice? (Sí/No) • ¿El niño gira y orienta las piezas para que encajen en el espacio correcto? (Sí/No) • ¿El niño aplica la presión adecuada para encajar las piezas sin dañarlas? (Sí/No) • ¿El niño mantiene la atención en la tarea durante un período prolongado (ej. 5-10 minutos)? (Sí/No) • ¿El niño reacciona de manera tranquila y persevera cuando enfrenta dificultades? (Sí/No) • ¿El niño intenta resolver el rompecabezas por sí mismo antes de pedir ayuda? (Sí/No) • ¿Consigue el niño tomar objetos	Ficha de observación

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Desarrollo habilidades cognitivas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Habilidades motrices		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Habilidades socioemocionales		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de rompecabezas		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Motricidad fina		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Coordinación visomotora		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Fuerza y tono muscular		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Habilidades manuales		12	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

CONFIABILIDAD

La variable Juegos de rompecabezas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,876	12

La variable Habilidades manuales

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,916	12

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

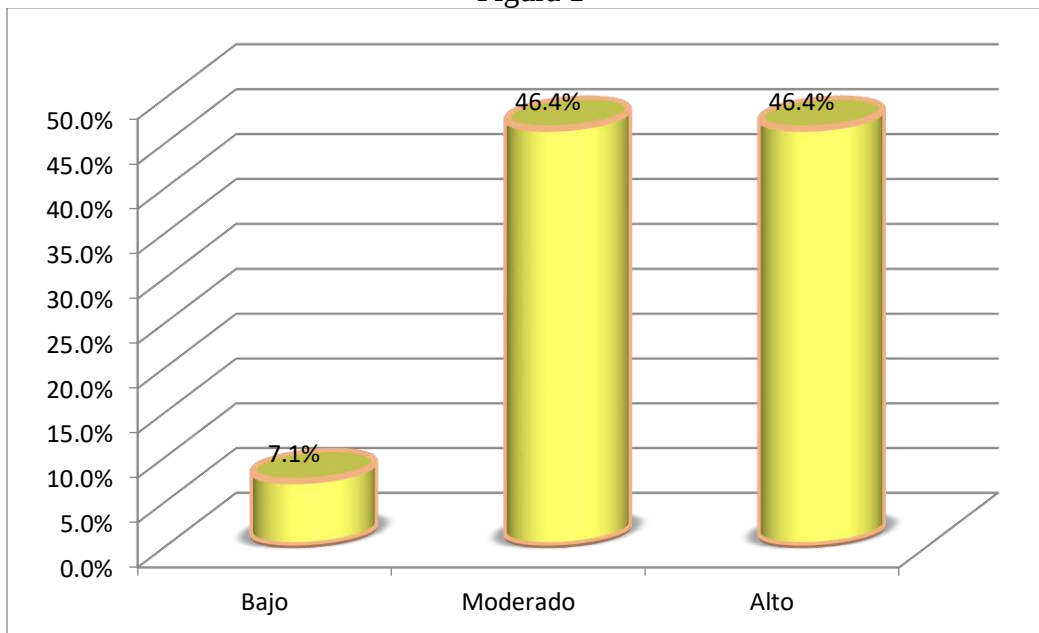
Tabla 3

Juegos de rompecabezas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	7.1%
Moderado	13	46.4%
Alto	13	46.4%
Total	28	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Figura 1



De la fig. 1, un 46,4% de los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón alcanzaron un nivel alto en la variable juegos de rompecabezas, un 46,4% adquirieron un nivel moderado y un 7,1% consiguieron un nivel bajo.

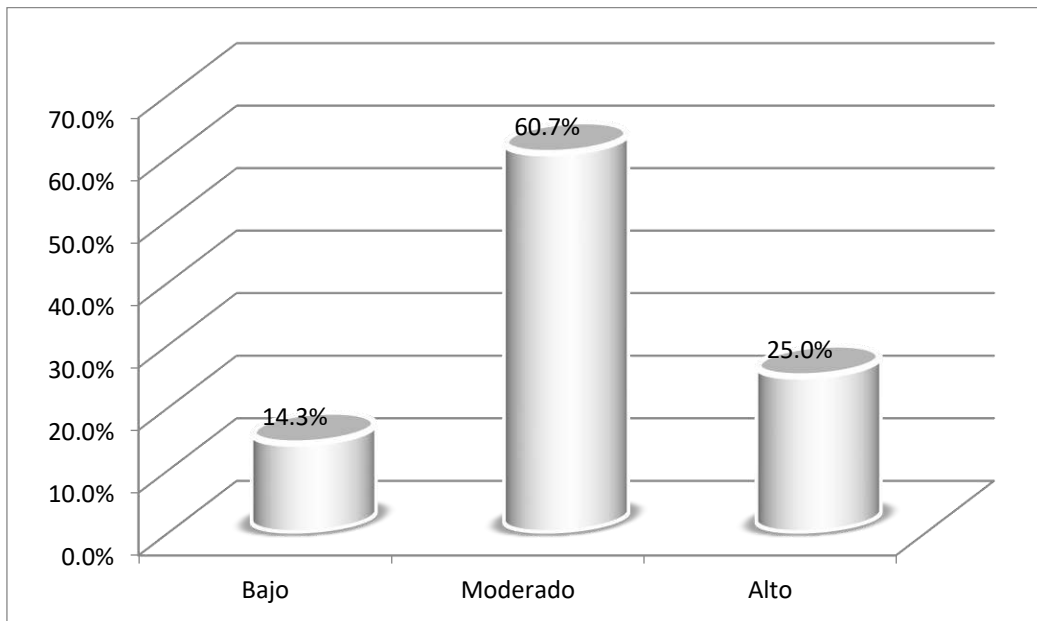
Tabla 4

Habilidades manuales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	14.3%
Moderado	17	60.7%
Alto	7	25.0%
Total	28	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Figura 2



De la fig. 2, un 60,7% de los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la variable habilidades manuales, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 14,3% consiguieron un nivel bajo.

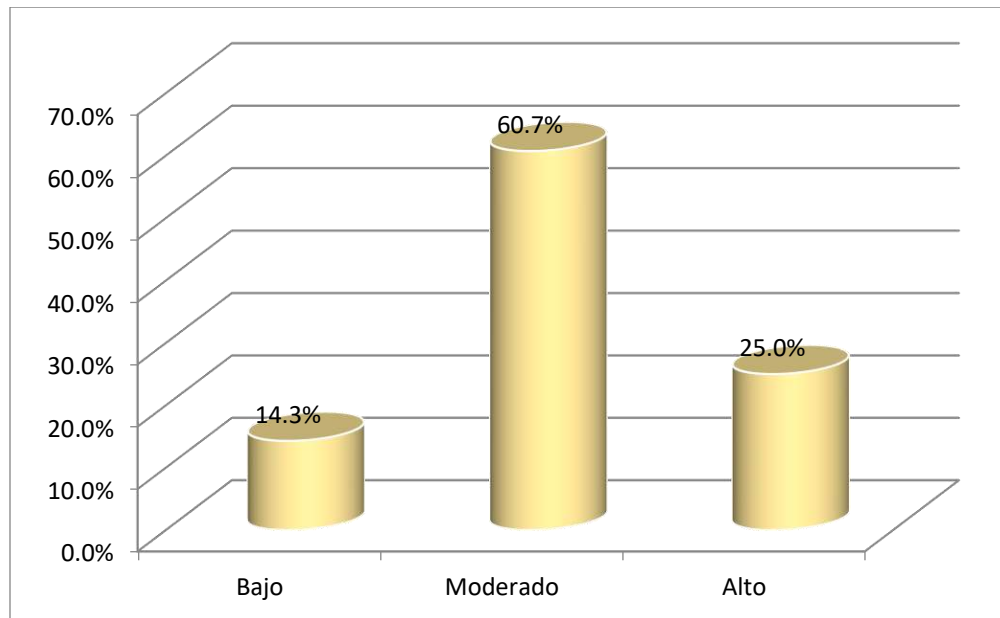
Tabla 5

Motricidad fina

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	14.3%
Moderado	17	60.7%
Alto	7	25.0%
Total	28	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

Figura 3



De la fig. 3, un 60,7% de los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la dimensión motricidad fina dentro de las habilidades manuales, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 14,3% consiguieron un nivel bajo.

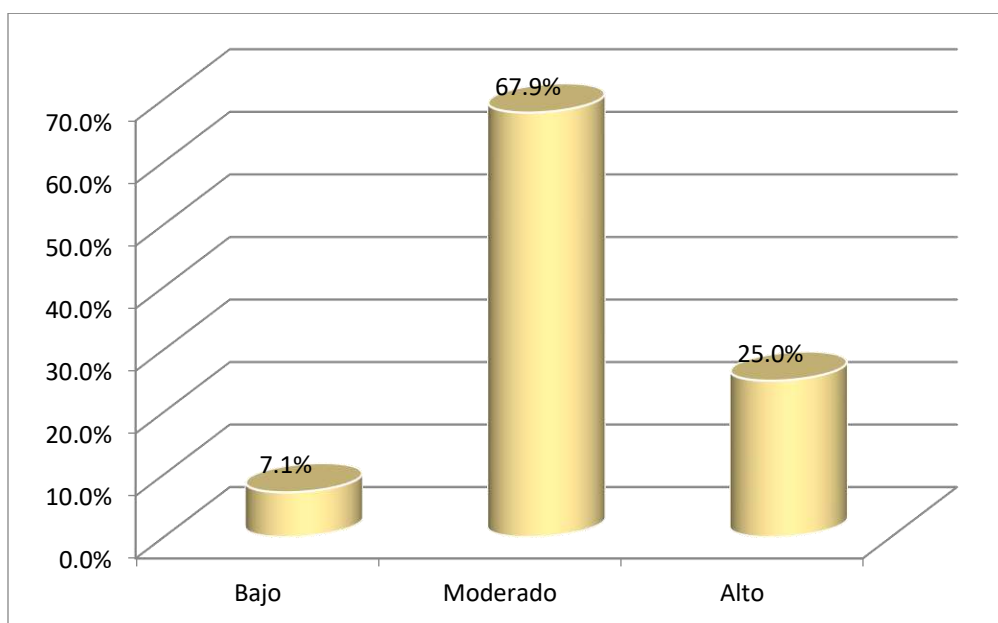
Tabla 6

Coordinación visomotora

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	7.1%
Moderado	19	67.9%
Alto	7	25.0%
Total	28	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Figura 4



De la fig. 4, un 67,9% de los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la dimensión coordinación visomotora dentro de las habilidades manuales, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 7,1% consiguieron un nivel bajo.

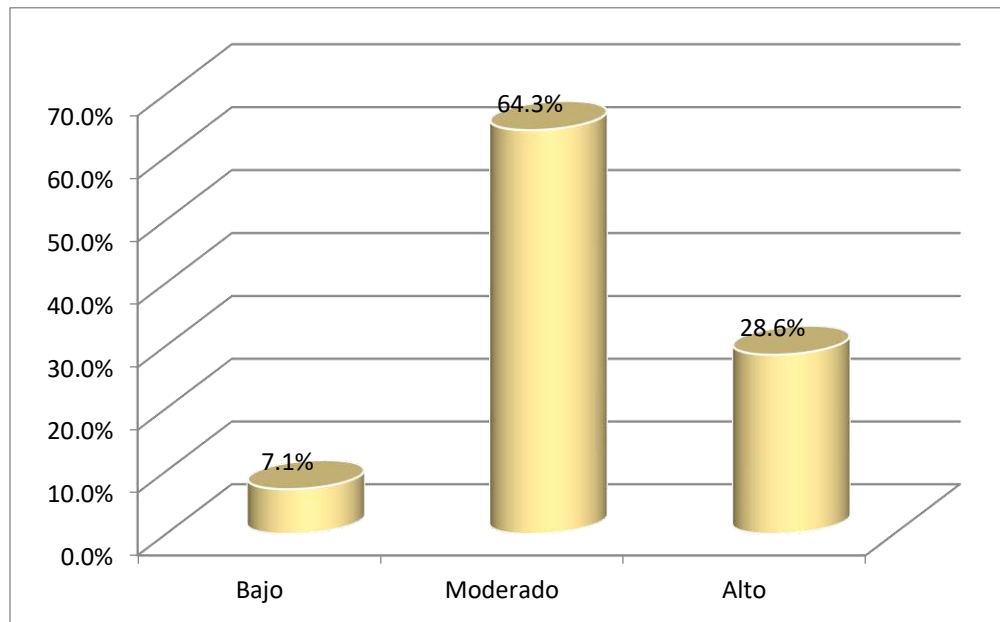
Tabla 7

Fuerza y tono muscular

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	7.1%
Moderado	18	64.3%
Alto	8	28.6%
Total	28	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Figura 5



De la fig. 5, un 64,3% de los niños de la I.E. Inicial los amiguitos de Jesús – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la dimensión fuerza y tono muscular dentro de las habilidades manuales, un 28,6% adquirieron un nivel alto y un 7,1% consiguieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

Tabla 9

Juegos de rompecabezas y habilidades manuales

Correlaciones

			Juegos de rompecabezas	Habilidades manuales
Rho de Spearman	Juegos de rompecabezas	Coef. Correlación	1	0.761
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	28	28
	Habilidades manuales	Coef. Correlación	0.761	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	28	28

La tabla muestra una correlación de $r = 0,761$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos de rompecabezas y las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

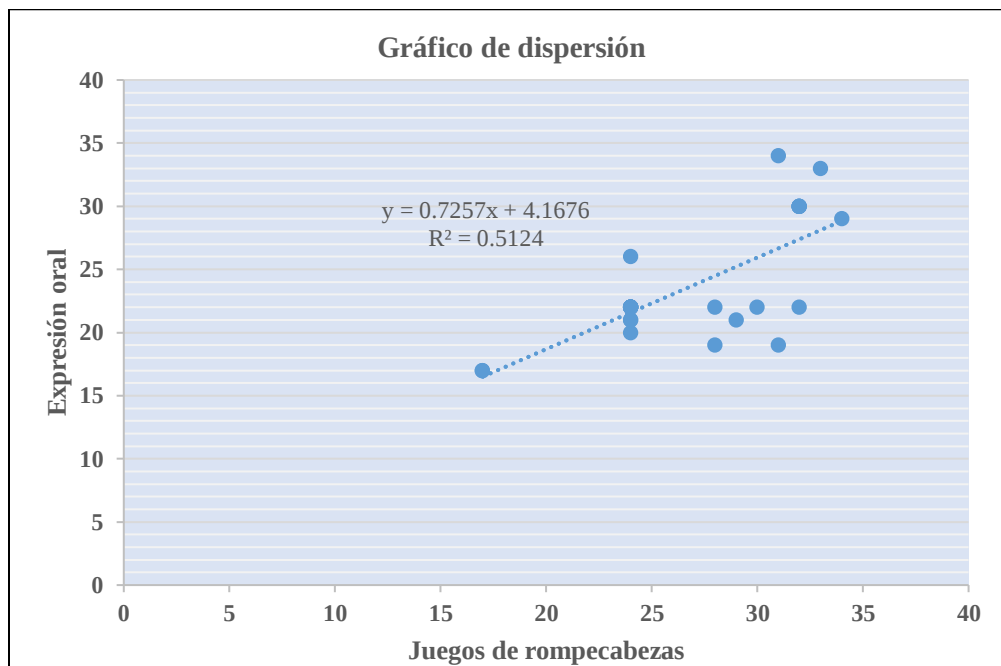


Figura 6. Juegos de rompecabezas y habilidades manuales.

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Tabla 10

Juegos de rompecabezas y motricidad fina

Correlaciones			Juegos de rompecabezas	Motricidad fina
Rho de Spearman	Juegos de rompecabezas	Coef. Correlación	1	0.561
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	28	28
	Motricidad fina	Coef. Correlación	0.561	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	28	28

La tabla muestra una correlación de $r = 0,561$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud moderada entre los juegos de rompecabezas y la motricidad fina dentro de las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

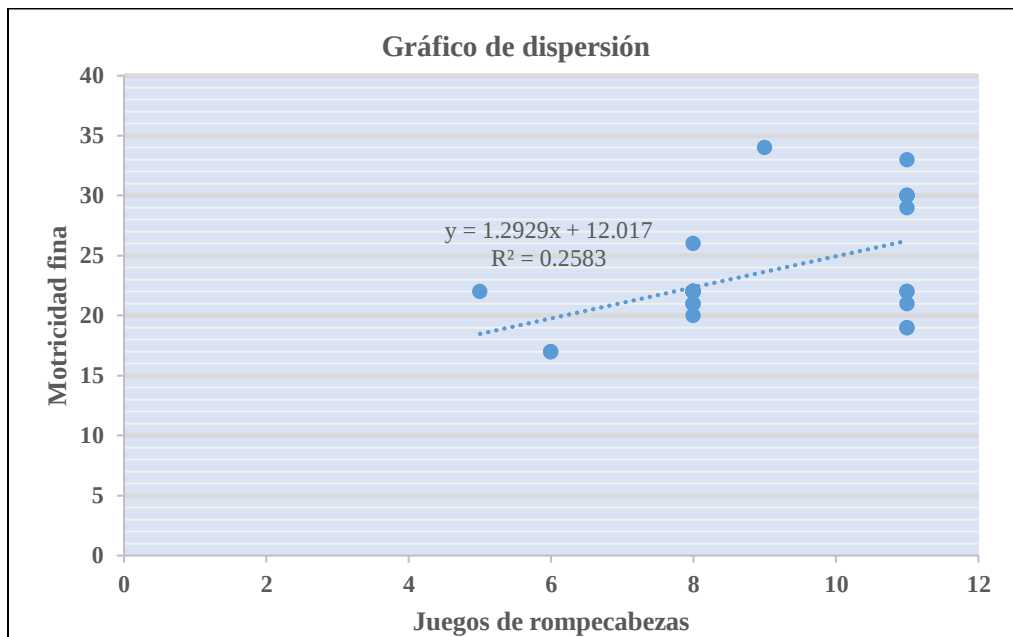


Figura 7. Juegos de rompecabezas y motricidad fina

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la coordinación visomotora en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Tabla 11

Juegos de rompecabezas y coordinación visomotora

Correlaciones			Juegos de rompecabezas	Coordinación visomotora
Rho de Spearman	Juegos de rompecabezas	Coef. Correlación	1	0.672
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	28	28
	Coordinación visomotora	Coef. Correlación	0.672	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	28	28

La tabla muestra una correlación de $r = 0,672$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos de rompecabezas y la coordinación visomotora dentro de las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

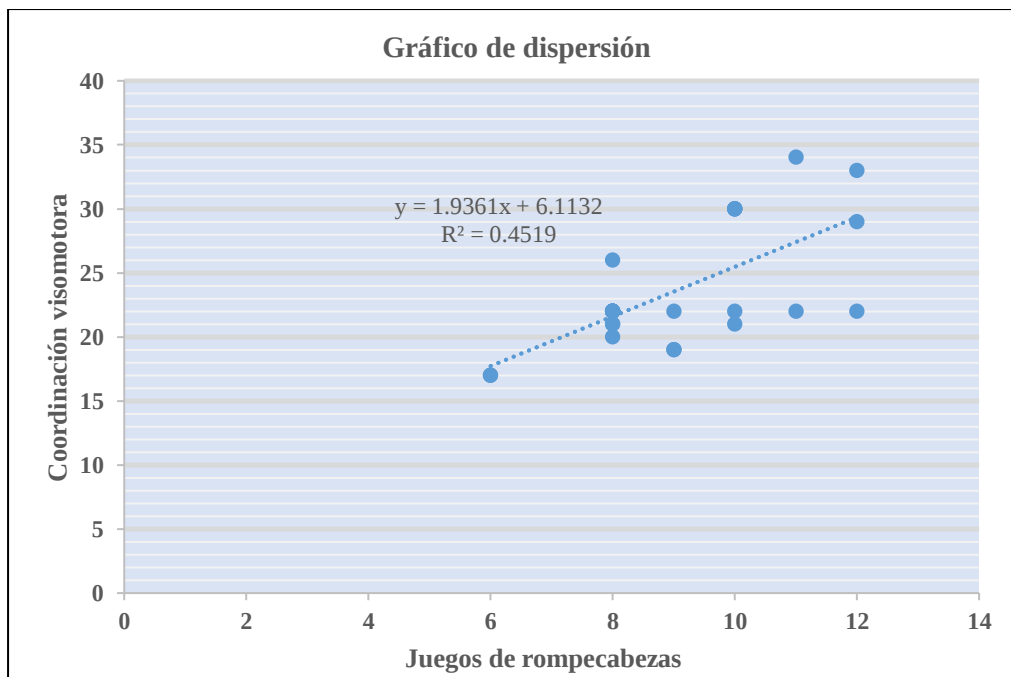


Figura 8. Juegos de rompecabezas y coordinación visomotora

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la fuerza y tono muscular en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón

Tabla 12

Juegos de rompecabezas y fuerza y tono muscular

Correlaciones

		Juegos de rompecabezas		Fuerza y tono muscular
Rho de Spearman	Juegos de rompecabezas	Coef. Correlación	1	0.737
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	28	28
	Fuerza y tono muscular	Coef. Correlación	0.737	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	28	28

La tabla muestra una correlación de $r = 0,737$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos de rompecabezas y la fuerza y tono muscular dentro de las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

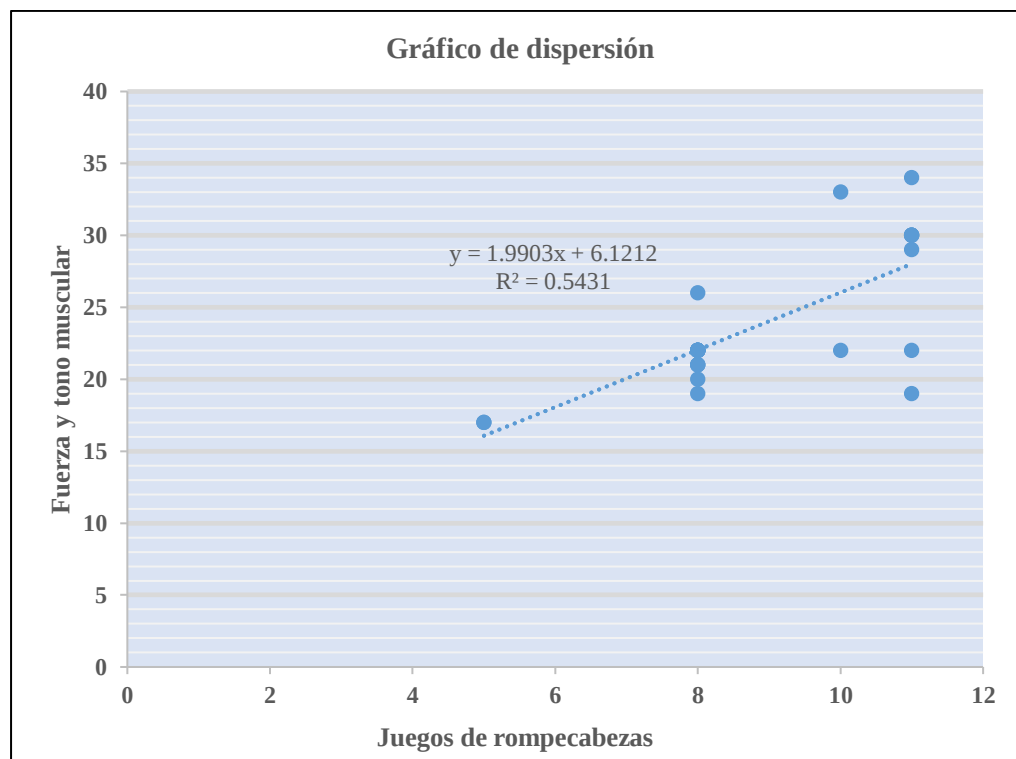


Figura 9 Juegos de rompecabezas y fuerza y tono muscular

CAPITULO V

DISCUSION

5.1. Discusión

Las investigaciones revisadas coinciden en resaltar el valor pedagógico de las actividades lúdicas, especialmente el uso de rompecabezas, como una estrategia eficaz para potenciar diferentes áreas del desarrollo infantil, los hallazgos de Castillo (2023) evidencian que la utilización de rompecabezas en estudiantes con discapacidad intelectual favorece el aprendizaje de la lectoescritura, Inaquisa (2023) destaca que las actividades lúdicas como la plastilina, el dibujo, el recorte y los rompecabezas contribuyen significativamente al desarrollo de la motricidad fina reforzando la idea de que el juego constituye una herramienta clave para el desarrollo integral, en tanto, Casarrubio (2022) la implementación de una secuencia didáctica basada en esta herramienta permitió crear ambientes de aprendizaje más dinámicos y significativos, facilitando la concentración y el compromiso de los estudiantes con las actividades escolares. En el ámbito nacional, los estudios presentan resultados que respaldan estas conclusiones. Cunza (2024) encontró una fuerte relación entre el uso de rompecabezas y el desarrollo de habilidades manuales, destacando que su manipulación favorece la coordinación motora y promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Asimismo, Polo (2024) identificó una relación significativa, evidenciando que esta herramienta motiva a los niños a enfrentar desafíos de manera autónoma y activa dentro del proceso de aprendizaje, finalmente, Zamora (2020) señala que el rompecabezas se consolida como un recurso pedagógico integral, ya que estimula el pensamiento lógico y analítico y fortalece las relaciones sociales y emocionales entre los niños. Además, resalta la importancia del rol del docente como guía del proceso y la participación de la familia para potenciar los beneficios de esta estrategia.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos de rompecabezas y las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.
2. **Segunda:** Existe relación de magnitud moderada entre los juegos de rompecabezas y la motricidad fina dentro de las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.
3. **Tercera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos de rompecabezas y la coordinación visomotora dentro de las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.
4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos de rompecabezas y la fuerza y tono muscular dentro de las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón.

6.2 Recomendaciones

Seleccionar rompecabezas con piezas grandes, resistentes y con pocas partes para los niños más pequeños, e ir aumentando la complejidad progresivamente, lo cual permite que los niños ejerciten la coordinación de sus manos y dedos sin frustrarse.

Promover la manipulación libre antes de resolver el rompecabezas, antes de armarlo correctamente, permitir que los niños exploren las piezas, las volteen, las encajen y las comparen la exploración fortalece la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el control de los movimientos manuales.

Armado rompecabezas entre dos o tres niños favorece la colaboración y permite que intercambien piezas, manipulen materiales y coordinen movimientos manuales mientras interactúan socialmente.

Integrar el rompecabezas con otras actividades manuales, después de armarlo, se pueden realizar actividades complementarias como colorear la imagen del rompecabezas, recortar figuras o crear rompecabezas simples con cartón, reforzando el desarrollo de la motricidad fina y la precisión manual.

CAPITULO VII
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes bibliográficas

Chacón, P. (2008). *El Rompecabezas: Conformando la Seguridad Hemisférica en el Siglo XXI*.

Lima, Perú: Editorial Prometeo.

García M. y Morante, P. (2012) *El juego como facilitador del aprendizaje*. Valencia, España:

Editorial del Curso Internacional de Actualización en Neuropediatría y Neuropsicología Infantil

Maldonado, M. (2018). *La Motricidad fina para el desarrollo de los grafismos en los niños y niñas*

de 3 a 5 años. Quito. Ecuador: Editorial UCE.

Martínez, M. (2015). *Importancia del Material para el Desarrollo Psicocognitivo*. Santa Cruz –

Bolivia, Editorial Sociedad Educativa

Rinaldi, M., Yáñez, G & Mazzina M. (2015). *Armando rompecabezas, armando memoria*. Buenos

Aires. Argentina: Editorial Congreso de Educación, Museos

Ruiz, L. & Perez, L. (2016). *Desarrollo motor, actividades físicas y habilidades manuales*. Madrid.

España: Editorial Gymnos.

Torres, J. (2016). *Guía de estimulación y psicomotricidad en la educación inicial. Consejo*

Nacional de Fomento Educativo. México D.F.: Editorial Inclusión Educativa Comunitaria

Fuentes hemerográficas

Casarrubio, L. (2022), “*El rompecabezas como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento*

escolar en los estudiantes que presentan déficit de atención dispersa del grado segundo, del colegio Adventista Turbo, Antioquia”. (Tesis de posgrado), Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, Chile.

Castillo, N. (2023) “*Aplicación del rompecabezas como estrategia para la lectoescritura en*

alumnos con discapacidad intelectual del C.E.B.G José Muñoz 2022”. (Tesis de

posgrado), Universidad Especializada de las Américas, Panamá.

Cunza, K. (2024), “*Los rompecabezas y su relación con las habilidades manuales en los niños de la Institución Educativa Inicial 665 El Paraíso*” (Tesis de posgrado), Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú.

Inaquiza, A. (2023), “*Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de educación inicial*” (Tesis de posgrado), Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador.

Polo, R. (2024), “*Los juegos de rompecabezas y su relación con las habilidades cognitivas en los niños del Inicial 658 Fe y Alegría en Amay*” (Tesis de posgrado), Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú.

Zamora, G. (2020), “*Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial*” (Tesis de posgrado), Universidad Nacional de Tumbes, Perú.

Fuentes electrónicas

Acosta, M. Gracia, D. y Almanza, S. (2018) *El rompecabezas como estrategia didáctica en la dificultad del aprendizaje conceptual, en la unidad I “ La célula” en los estudiantes de 7° grado “A” , en la asignatura de Ciencias Naturales, instituto Nacional José Dolores Estrada, Municipio de Nandaime, Departamento Granada, en el segundo semestre 2018.*[Optar al título de Licenciatura en Ciencias de la Educación con Mención en Ciencias Naturales] Universidad Nacional autónoma de Nicaragua, Mangua. <https://repositorio.unan.edu.ni/16429/1/Aco%202019.pdf>

Becky L. & , et al. (2010). Los Rompecabezas ¿Juguetes o herramientas de aprendizaje. *Páginas educativas Handy Handouts*, 245. Recuperado de https://www.superduperinc.com/handouts/pdf/245_Spanish.pdf. 12 de marzo de 2018.

Ibáñez R. & Romero, P. (2016). El rompecabezas puede ser un aliado perfecto para desarrollar ciertas habilidades en los niños. *Revista medicina y cultura*. Recuperado de [http:](http://)

[//medicinaintercultural.org/contenido/2012-01-31-elrompecabezaspuede-ser-su-aliado perfecto-para-desarrollar-ciertas-habilidad.](http://medicinaintercultural.org/contenido/2012-01-31-elrompecabezaspuede-ser-su-aliado-perfecto-para-desarrollar-ciertas-habilidad)

Navarro S. & González R. (2016). *¿Para qué sirven los Rompecabezas?* [Recuperadode http://mikinder.blogspot.com/2008/10/para-qu-sirvenlos-rompecabezas.](http://mikinder.blogspot.com/2008/10/para-qu-sirvenlos-rompecabezas)

Rojas, C. (2018) *El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial de 4 y 5 años*. [Título profesional de segunda especialización en educación]Universidad nacional de Tumbes.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/608/ROJAS%20VELASQUEZ%20CARMEN%20OLINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Smilehood. (2013). *Beneficios de un Rompecabezas*. Recuperado de <http://www.plimplim.tv/es/familia/salud-y-desarrollo/beneficios-de-unrompecabezas>

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE: ROMPECABEZAS

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

¿El niño identifica y distingue las diferentes formas de las piezas?

SI () NO ()

¿El niño une piezas basándose en la coincidencia de colores?

SI () NO ()

¿El niño empieza el rompecabezas armando los bordes o agrupando piezas similares?

SI () NO ()

¿El niño reevalúa y corrige su intento cuando una pieza no encaja?

SI () NO ()

DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES

¿El niño guía visualmente la pieza hasta el lugar correcto?

SI () NO ()

¿El niño sujeta las piezas pequeñas usando los dedos pulgar e índice?

SI () NO ()

¿El niño gira y orienta las piezas para que encajen en el espacio correcto?

SI () NO ()

¿El niño aplica la presión adecuada para encajar las piezas sin dañarlas?

SI () NO ()

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

¿El niño mantiene la atención en la tarea durante un período prolongado (ej. 5-10 minutos)?

SI () NO ()

¿El niño reacciona de manera tranquila y persevera cuando enfrenta dificultades?

SI () NO ()

¿El niño intenta resolver el rompecabezas por sí mismo antes de pedir ayuda?

SI () NO ()

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE: HABILIDADES MANUALES

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

MOTRICIDAD FINA

¿Consigue el niño tomar objetos pequeños utilizando únicamente el pulgar y el índice (agarre de pinza) con firmeza y sin que se le caigan?

SI () NO ()

¿Maneja y gira piezas pequeñas (como cuentas o tornillos) dentro de la palma de la mano o entre los dedos con soltura?

SI () NO ()

¿Puede el infante desabrochar y abrochar botones o subir y bajar cremalleras de tamaño estándar en su propia ropa?

SI () NO ()

¿Logra rasgar o arrugar papel de manera intencionada, controlando el movimiento de sus dedos para obtener el resultado deseado?

SI () NO ()

COORDINACION VISOMOTORA

¿Dirige el ojo a la mano para ensartar con éxito cuentas grandes o pasta en un cordón sin perder el objetivo?

SI () NO ()

¿Coloca piezas de rompecabezas simples (de 4 a 6 piezas) en su lugar correspondiente siguiendo el modelo visual de la imagen?

SI () NO ()

¿Muestra precisión al trazar líneas y formas básicas, manteniéndose dentro de los límites del dibujo o patrón propuesto?

SI () NO ()

¿Es capaz de copiar o imitar un diseño simple (como una cruz o un círculo) al dibujar, coordinando la visión con el movimiento del lápiz?

SI () NO ()

FUERZA Y TONO MUSCULAR

¿Mantiene el agarre correcto del útil de escritura (crayón o lápiz) sin que se le resbale o cambiar de agarre constantemente por fatiga?

SI () NO ()

¿Aplica la presión justa y sostenida para moldear plastilina o arcilla, transformando el material de manera efectiva?

SI () NO ()

¿Recorta figuras simples con tijeras de punta roma, demostrando suficiente fuerza para abrir y cerrar las hojas de manera rítmica?

SI () NO ()

¿Muestra firmeza al utilizar herramientas sencillas de juego (como un martillo de juguete o destornillador) sin que la muñeca ceda o tiemble excesivamente?

SI () NO ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
JUEGOS DE ROMPECABEZAS Y LAS HABILIDADES MANUALES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LOS AMIGUITOS DE JESÚS – OYÓN	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?	OBJETIVO GENERAL Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con las habilidades manuales en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón	VARIABLE INDEPENDIENTE ROMPECABEZAS Habilidades manuales desarrollo de habilidades cognitivas Desarrollo de habilidades motrices Desarrollo de habilidades socioemocionales	INVESTIGACIÓN Descriptiva DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS FICHA DE OBSERVACIÓN	TRABAJADORES Población: 90 Niños MUESTRA Muestra: 28 niños de 5 años
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón	HIPÓTESIS ESPECÍFICA Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón	VARIABLE DEPENDIENTE Motricidad Fina Coordinación Visomotora Fuerza y Tono Muscular		INSTRUMENTOS: Ficha de observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	
	¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con la coordinación visomotora en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?	Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con la coordinación visomotora en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón	Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la coordinación visomotora en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón				
	¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con la fuerza y tono muscular en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón?	Determinar la asociación entre los juegos de rompecabezas con la fuerza y tono en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón	Los juegos de rompecabezas se relacionan significativamente con la fuerza y tono muscular en los niños de la institución educativa inicial los amiguitos de Jesús – Oyón				