



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPON"

FICHA DE EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DEL PRODUCCIONES TÉCNICAS

Carrera:

TECNOLOGIA EN PARVULARIA

Tema:

ROMPECABEZAS DIDÁCTICO

Autor/es

**ESTUDIANTES DEL SEGUNDO D
PERIODO MAYO – OCTUBRE 2019**

DOCENTE:

FARINANGO PALACIOS NARCISA

15/OCTUBRE/2019



FICHA DE EVIDENCIA DE CONSTRUCCIÓN DE PRODUCCIONES TÉCNICAS

ANTECEDENTE

Según la página web Rompecabezas.com (2014) en uno de sus artículos menciona que: "Cuando hablamos de "rompecabezas", generalmente nos referimos a un tipo de juego característico: el de piezas entrelazadas que, al ser colocadas cada una en su lugar, forman una imagen. Pero hay muchísimos juegos de rompecabezas diferentes, aunque todos tienen una característica en común: se trata de resolver un enigma, ya sea a partir de información ordenada de forma aleatoria (piezas o datos), o cumpliendo una consigna determinada".

Integra y propicio interés en el desarrollo integral de los niños y niñas desde sus primeros aprendizajes en Educación inicial y fortaleciendo sus conocimientos desde el primer año de Educación General.

Desempeña un gran volumen de interés educativo llamadas estrategias en técnicas lo cual participa en el interés productivo de los niños.

Esta sirve de gran ayuda ya que promueve la destreza y participación a través de los principios y valores obtenidos por la práctica.

Se pretende lograr que los niños y las niñas conozcan las diferentes profesiones y oficios que tienen las personas que viven en nuestra sociedad, además realizar actividades lúdicas para que visualicen sus aficiones, es decir despertar motivaciones para soñar con lo que quieren ser cuando sean grandes así mismo con las vocales ya que mediante la técnica de la lectoescritura les permitirá acceder a todo tipo de conocimientos de las diversas asignaturas con las que se relacionará durante el resto de su vida y finalmente los números que son una herramienta importante en todo lo que utilizamos o realizamos ya que todo lo que nos rodea se basa en las matemáticas y también forman parte de nuestro diario vivir.

La importancia de armar los rompecabezas en el nivel de Educación Inicial, es que ayudará a los niños y las niñas en el estudio de las matemáticas más adelante, este ejercicio aparentemente manual, pues no es solo un simple juego o entretenimiento, sino que va acompañado de un proceso de pensamiento, si nos podemos dar cuenta no solo se trata de ir colocando y encajando cada pieza, sino que todo esto vaya teniendo una forma y un sentido al final. Ayuda a desarrollar la capacidad de resolver cualquier problema y ejercita la memoria visual, además analiza y elabora estrategias para el armado.

La forma geométrica es también un componente esencial del arte, de las artes plásticas, y representa un aspecto importante en el estudio de los elementos de la naturaleza. se encarga de fomentarnos hacia la realización de actividades que ayuden a desarrollar el Sistema Cognitivo, fomentando el uso de nuestra **Inteligencia y Razonamiento** para las distintas acciones que nos proponemos, y esto sucede sin que nos demos cuenta, ya que en los Juegos Didácticos empezamos a incorporar, a modo de diversión, los conceptos que nos acompañarán por el resto de nuestra vida

Para lograr un aprendizaje significativo se debe cubrir un proceso muy complejo que requiere múltiples y variadas situaciones de aprendizaje, tiempo y oportunidades para que los niños y niñas pongan en práctica acciones de comparar, establecer relaciones numéricas, transformar, analizar, anticipar los resultados, el proceso a seguir, ensayar una posible solución, razonar y justificar resultados de enseñanza.

NOMBRE	ROMPECABEZAS DIDÁCTICOS
DOCENTE	Lcda. Narcisa Farinango
OBJETIVO	Objetivo General: <ul style="list-style-type: none"> • Potencializar el desarrollo de habilidades, destrezas, motoras, cognitivas, creatividad e imaginación en los niños y niñas de tres a cinco años de edad, a través de la de la manipulación de rompecabezas didácticos,

para beneficiar su aprendizaje., dentro - fuera del aula y de esta manera fortalecer el desarrollo integral y socio afectivo, lo cual permite su formación como un ente preparado para la familia, la Comunidad Educativa y el mundo.

Objetivos Específicos:

- Facilitar a las niñas y niños del Nivel de Educación Inicial un Rincón adecuado y organizado como es el de rompecabezas didácticos para su desarrollo integral.
- Practicar la observación, descripción y comparación en la búsqueda de piezas de los rompecabezas didácticos por su forma, color, tamaño u otras características, a través del juego-trabajo, para que las niñas y los niños obtengan sus propias experiencias, transformándose en experiencias significativas.
- Desarrollar todas las capacidades, habilidades, destrezas y potencialidades en las niñas y niños de Educación Inicial mediante una guía de actividades dirigida para las Docentes Parvularias

SINOPSIS

La educación tiene una visión intercultural enfocada a desarrollar varias áreas del conocimiento para contribuir al desarrollo integral de las niñas y niños.

El Ministerio de Educación en el Currículo de

educación Inicial 2014 determina que los rincones son un recurso que proporciona elementos significativos para el trabajo, a través de las experiencias de aprendizaje, los mismos que deben tener una distribución y organización en función del espacio del aula y del centro infantil, así como contar con el material adecuado.

El material de cada rincón de aprendizaje debe ser apropiado, organizado e innovador; que cree vínculos cooperativos y de integración, para de esta forma favorecer en la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo integral de los niños y las niñas.

El rompecabezas es un juego didáctico que presenta la imagen de un objeto, animal o personaje en circunstancias divididas en cortes. El niño debe reformar guiándose por los colores y las líneas (Navarro, 2017).

El rompecabezas didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo debido a sus múltiples ventajas. El uso de rompecabezas didácticos incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se

pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los niños y niñas.

El aprendizaje cooperativo a través del juego – trabajo armar rompecabezas didáctico disminuye los conflictos sociales o raciales entre los niños y jóvenes, promueve un ambiente de colaboración para el aprendizaje, fomenta el interés de los estudiantes por la lección y logra mejorar la experiencia educativa.

Debido a que se depositan altas expectativas y responsabilidades en cada uno de los miembros que están armando rompecabezas didácticos, los estudiantes prestarán atención a sus compañeros afianzando su capacidad de escucha y empatía con el resto. El compromiso personal y la necesidad del

otro para alcanzar el éxito como equipo es el valor fundamental que transmite esta técnica.

Las Docentes Parvularias deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación así saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

La propuesta es organizar el aula en distintos grupos para generar vínculos cooperativos, ya que los estudiantes participarán de una parte del tema asignado a su equipo.

Para realizarlo de una manera práctica, se debe contemplar lo siguiente:

- Intención didáctica.

	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo didáctico. • Reglas, limitaciones y condiciones. • Un número de jugadores. • Una edad específica. • Diversión. • Tensión. • Trabajo en equipo. • Competición
<p>MATERIALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Madera mdf • Pintura • Brochas • Adesivos decorativos • Lijas • Laca de madera • Cortador laser • Guantes • Mascarillas • Cartón • Plástico • Tela • Material reciclaje • Fomix • Serruchos • Goma
<p>Estudiantes involucrados</p>	<p>Estudiantes del segundo semestre paralelo "D" de Tecnología parvularia del ISTJ</p>

PROCESO DE INVESTIGACIÓN QUE JUSTIFICA SU CREACIÓN

ANTECEDENTES

El rompecabezas más antiguo conocido es el *Stomachion* o *Loculus* de Arquímedes, un rompecabezas geométrico que recién pudo ser resuelto en el 2003, con ayuda de un ordenador.

La teoría más generalizada acerca del origen del rompecabezas moderno es que fue creado por un ebanista y hacedor de mapas londinense, llamado John Spilsbury, en 1760. Este primer juego rompecabezas fue creado con el fin de enseñar geografía. Se trataba de un mapa de Europa, pegado sobre una fina placa de madera. Con una sierra, Spilsbury cortó los países en piezas independientes, separándolos por sus fronteras.

El juego de rompecabezas tuvo tanto éxito que pronto comenzó a fabricarlos para la venta, siempre con diseño de mapas, aunque no faltó mucho para que la gente comenzara a realizar sus propios rompecabezas, con distintos diseños.

Estos primeros juegos rompecabezas recibieron el no muy agradable nombre de “disecciones” y sus piezas no trababan unas con otras (EcuRed, 2019).

En nuestro país es muy importante el aprendizaje con este material didáctico como es armar el rompecabezas didáctico y es por esta razón que existe la libertad de adquisición, también se puede decir que es muy importante recalcar que es imprescindible implementar este rincón de rompecabezas didáctico en el Nivel de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Eladio Roldós Barreiro”, actividades que deben reflejarse en las planificaciones que tienen las Docentes Parvularias, ya que esta actividad ayuda en el niño o niña a desarrollar el trabajo cooperativo, la comunicación, desarrollo cognitivo e integral en los diferentes ámbitos y áreas de aprendizaje, como compromiso personal y la necesidad del otro para alcanzar el éxito como equipo es el valor fundamental que transmite esta técnica.

PROBLEMA

Los problemas de atención y concentración en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial se han convertido en un problema social y educativo en la actualidad, a nivel mundial, de cuya solución depende en gran medida los conocimientos que se puedan adquirir a través del juego trabajo en el rincón de rompecabezas didácticos, mismos que no son puestos en práctica constante dentro de las planificaciones pedagógicas en el nivel de Educación Inicial.

Se sabe que las personas al observar, concentrarse y escuchar con atención en el momento de armar rompecabezas didácticos absorbe nuevos y mayores conocimientos, no solo durante los niveles educativos: inicial, primaria, secundaria y superior; sino también a lo largo de su vida familiar, laboral, social, etc, etc...y es por eso que podemos manifestar que nuestro país no es la excepción, considerando que como nos manifiesta:

Dobling A. (1950) citado de Celada J. (1990, p. 65) autor del libro "Actividad Psíquica y Cerebro" sostiene que: "La atención es la orientabilidad y concentrabilidad, aumento del nivel sensorial, intelectual o motor de nuestra actividad psíquica"

Por tal motivo es necesario aplicar nuevas estrategias y metodologías educativas en nuestra región y ciudad, para poder ayudar a los niños y niñas a desarrollar su atención y concentración, ya que muchas de las veces también una de las causas para desarrollarse este problema en las niñas y niños es la mala utilización de la tecnología, con ausencia de los Padres de Familia y la no utilización de nuevos métodos y estrategias del docente, como es la utilización de rincones de aprendizaje como es el de rompecabezas didácticos.

En la Unidad Educativa "Eladio Roldós Barreiro" existe la falta de interés de los niños y niñas al realizar la actividad de armar rompecabezas didáctico, debido a que no lo practican y tampoco tienen un rincón de rompecabezas didáctico y por tal razón tampoco existe esta metodología de forma imprescindible en las actividades diarias con las que trabajan los niños y niñas, no permitiéndoles a mantener la atención y concentración en el momento que la Docente imparte nuevos conocimientos de aprendizaje; siendo así que hay ocasiones en la que las Docentes Parvularias prefieren optar por otro tipo de materiales o técnicas para el proceso enseñanza aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje cooperativo a través de los rompecabezas didácticos disminuye los conflictos sociales o raciales entre los niños y niñas, promoviendo un ambiente de colaboración para el aprendizaje, fomentando el interés de los estudiantes por adquirir nuevos conocimientos, logrando mejorar la experiencia significativa educativa en desarrollo; permitiendo a los niños y niñas expresar sus sentimientos y emociones, practicando y avanzando en el control muscular y fortaleciendo la coordinación visual y motriz, aprendiendo también a utilizar instrumentos, desarrollando habilidades perceptivas como resultado de lo que observan, escuchan, palpan y tratan de representar a través del arte de armar rompecabezas didáctico.

Y es por esta razón que se depositan altas expectativas y responsabilidades en cada uno de los miembros del Nivel de Educación Inicial, en los niños y las niñas, viendo la necesidad de elaborar el rincón de rompecabezas didáctico, en donde los y las estudiantes prestarán atención a sus compañeros afianzando su capacidad de escucha y empatía con el resto.

MARCO TEÓRICO METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

MARCO TEÓRICO

DEFINICIÓN DE LOS ROMPECABEZAS.

El rompecabezas es un juego didáctico que presenta la imagen de un objeto, animal o personaje en circunstancias divididas en cortes. El niño debe reformar guiándose por los colores y las líneas (Navarro, 2017).

OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DEL RINCÓN DE ROMPECABEZAS DIDÁCTICO.

- Identificar las piezas del rompecabezas sus líneas rectas y curvas como punto de referencia para el ordenamiento general de la imagen del rompecabezas.
- Practicar la observación, descripción y comparación en la búsqueda de piezas por su forma, color, tamaños u otras características y luego probar su encajan una pieza con otra a través del juego-trabajo.
- Estimular la motricidad fina mediante la manipulación y exploración de piezas, permitiéndose ser más hábil en el uso de los músculos pequeños.

CLASIFICACIÓN DE LOS ROMPECABEZAS.

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

Material: Los rompecabezas de niños por lo general están hechos de madera. Esto los hace más duraderos y más fáciles para manejar por manos pequeñas. También puedes conseguirlo en un material de espuma o plástico. Sin embargo el material por excelencia para los rompecabezas es el cartón.

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

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

Dos y tres dimensiones: La nueva modalidad de rompecabezas son los de tres dimensiones en donde deberás construir el rompecabezas pensando en una figura concreta como un edificio o un objeto. El nivel de dificultad de estos es mucho más elevado que los de dos dimensiones.

IMPORTANCIA DE LOS ROMPECABEZAS.

El armar rompecabezas también desarrolla la capacidad para aprender, entender, y lograr organizar las formas espaciales. También se practica la observación, la descripción y comparación, al buscar las piezas en donde encajaran, por forma, tamaño, color, etc.

Según la figura, hasta llegar a un todo.

TIPOS DE ROMPECABEZAS.

Los rompecabezas de construcción: Son aquellos en los que se debe armar una forma en 3 dimensiones. Las piezas pueden tener distintas formas y, en general, sólo encajan de una única manera, como sucede con el Cubo de Soma (7 piezas que forman un cubo). Otro rompecabezas de este tipo, muy conocido, es la Torre de Hanoi, en el que se debe trasladar una serie de piezas de un soporte a otro, siguiendo ciertas reglas.

Los rompecabezas de transporte: Son aquellos en los que se debe trasladar un objeto de un punto a otro de un esquema o tablero, siguiendo ciertas reglas. Los más conocidos de este tipo son el Sokoban, Rush Hour, el Viaje del Caballero y los laberintos.

Rompecabezas con clavijas de madera: Son los rompecabezas con piezas grandes de plástico o goma espuma que tienen un dibujo completo en cada uno son un gran lugar para empezar con niños pequeños y jóvenes. Estos rompecabezas simples típicamente tienen de dos a treinta piezas grandes de clavijas que caben en espacios específicos en la bandeja de fondo. Estos ayudan a fomentar la coordinación de mano a ojo, los conceptos espaciales, y la resolución de problemas. Usted puede encontrar rompecabezas como estos para ayudar a enseñar formas, números, letras, animales, la vida hogareña, etcétera.

Los rompecabezas de cartón: Que tienen piezas con diferentes formas que caben juntas en una manera específica para hacer un dibujo más grande. Este tipo de rompecabezas ayuda a desarrollar conceptos espaciales y de razonamiento ya que los jugadores tienen que analizar las formas más cerca. Intentar y equivocarse al poner las formas juntas es esencial. Usted puede encontrar rompecabezas con fotos, dibujos animados, geografía, ciencia, y otros tipos de escenas en el frente de la caja. Esto ayuda a guiar a los jugadores a clasificar piezas por color o patrón al ellos tratar de lógicamente ponerlas juntas para completar una escena.

Los rompecabezas con dibujos escondidos: Estos ayudan a desarrollar habilidades visuales cuando los jugadores usan sus ojos para encontrar los dibujos escondidos o las diferencias sutiles. Con un rompecabezas de dibujos escondidos, los jugadores “filtran” a través de un dibujo de fondo detallado para encontrar un dibujo escondido más pequeño. Los rompecabezas con un dibujo escondido con más detalles y más pequeño hacen que el rompecabezas sea más complejo.

Los rompecabezas de dibujo: Estos incluyen la búsqueda de una foto o un dibujo en donde los jugadores tienen que comparar dos dibujos casi idénticos e identificar las leves diferencias. Ya cuando las diferencias se convierten obvias, el rompecabezas se pone más difícil. Un terapeuta ocupacional muchas veces usa estos tipos de rompecabezas en terapia para trabajar en habilidades de percepción visual.

El gobierno.

El Ministerio del Ambiente (MAE), junto con los jóvenes voluntarios del proyecto de Servicio Civil Ciudadano (SCC), en Manabí, crean novedosas estrategias para educar a niños y adolescentes en el cuidado del ecosistema.

Su más reciente iniciativa consiste en un rompecabezas fabricado con materiales de desechos reutilizados como etiquetas de botellas, cajas de alimentos y fósforos, rollos de papel higiénico, esponjas de lavar platos, papel aluminio, cartón reciclado, plumón, latas de bebidas, entre otros. El bosquejo mide un metro por metro y medio.

La manualidad representa un paisaje donde se grafican dos mundos: uno con la implementación de buenas prácticas ambientales, respeto a la naturaleza y sus seres; y otro donde las actividades humanas se desarrollan de forma incompatible con los ecosistemas (Chestnut, 2019).

MATERIALES

- Madera mdf
- Pintura
- Brochas
- Adesivos decorativos
- Lijas
- Laca de madera
- Cortador laser
- Guantes
- Mascarillas
- Cartón
- Plástico
- Tela
- Material reciclaje
- Fomix
- Serruchos
- Goma

MÉTODOS

Para realizarlo de una manera práctica, se debe contemplar lo siguiente:

- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

- Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad.
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.

Pasos para implementar la técnica de rompecabezas lúdico en el aula

Paso 1. Armar grupos

Cada grupo será un rompecabezas y consistirá en 5 o 6 estudiantes de diferentes géneros, razas, etnias y capacidades.

Paso 2. Elegir un líder

Designa un estudiante por equipo para que lidere al resto, apelando a su madurez emocional.

Paso 3. Adjudicar una parte de la lección por estudiante

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

Paso 4. Modera los rompecabezas

Observa el proceso de cada grupo para asegurarte que ningún miembro tomó el rol dominante, pues el líder designado solo tiene una función organizativa que aprenderá naturalmente debido a su madurez emocional.

Paso 5. Realiza una evaluación

Cuando finalice la lección dialoga con los niños y niñas sobre el tema para determinar la información que incorporó su mente durante el proceso compartido y cómo la relaciona entre sí.

REULTADOS

La técnica de aprendizaje cooperativo en el ambiente de "rompecabezas didáctico" también ha mostrado ser efectiva en el desarrollo de habilidades afectivas como el respeto o la solidaridad y la práctica de valores entre compañeros.

Es muy importante recalcar que el rincón de rompecabezas didácticos, en nuestro país, nuestro medio y comunidad educativa, al implementar este material basado en el método constructivista en las diferentes planificaciones del trabajo a realizarse con los niños y niñas durante su primera infancia permiten desarrollar las diferentes destrezas como son: Capacidad de análisis y síntesis, coordinación óculo-manual, visión espacial, desarrollo de las motricidades, desarrollo del pensamiento lógico, creatividad, concentración, ubicación en el espacio, tc, etc... mismas que están plasmadas en el Currículo de Educación Inicial, admitiendo así el cumplimiento de los diferentes ámbitos y objetivos propuestos en el currículo de Educación Inicial; basándonos en el método del constructivismo.

El aprendizaje cooperativo en el rincón de rompecabezas didáctico disminuye también los conflictos sociales o raciales entre los niños y jóvenes, promoviendo un ambiente de colaboración para el aprendizaje, incrementando la atención y concentración en los niños y niñas al adquirir nuevos conocimientos; fomentando a la vez el interés de los estudiantes por la lección o tema de aprendizaje logrando así mejorar la experiencia educativa.

El éxito de cada rompecabezas didáctico lúdico dependerá del involucramiento de sus piezas para encastrar entre sí, ayudándose y compartiendo conocimientos o formas de aprender con el resto de los grupos armados en la clase.

Intención didáctica.

Objetivo didáctico.

Reglas, limitaciones y condiciones.

LOS BENEFICIOS DE LOS ROMPECABEZAS DIDÁCTICOS

- Mejoran la memoria visual
- Desarrollan la concentración
- Desarrolla el lenguaje
- Desarrollo del pensamiento
- Estimula la habilidad espacial y matemática
- Mejora el desarrollo psicomotriz
- Enseña autocontrol y reflexión
- Mejora la autoestima
- Estimula la relajación
- Mejora las relaciones familiares
- Soluciona problemas

CONCLUSIONES

- El rincón de rompecabezas didáctico ayuda a mejorar el vocabulario y la pronunciación de ciertas palabras, según la temática, con esto nos ayuda a despertar el deseo de aprender ya sea por la naturaleza, vocales, números, animales, entre otros más. Por otra parte, estimula la habilidad oculomotora, ejercitando la memoria visual y la motricidad fina.

- El rompecabezas lúdico enseña el significado de las metas, el valor de la constancia y la paciencia, les enseña a insistir en terminar lo que se comenzó a pesar de las dificultades que se presenten
- El rincón de rompecabezas didáctico ayuda a los niños y niñas a trabajar la motricidad fina de los dedos a través de la manipulación de las piezas y de los movimientos de pinzado.

Firma

Abg. Milton Altamirano
Vicerrector ISTJ

Milton Altamirano
Dr. Guillermo Ordóñez
Director ISTJ



Mgs. Alexis Benavides
Director Académico ISTJ

[Signature]
MSc. Daniel Shauri

Coordinador Académico ISTJ



Mgs. Lucía Begnini
Directora de Investigación ISTJ

[Signature]
MSc. Tania Tandazo
Responsable Ed. Inicial U.E..E.R.B.

[Signature]
Lcda. Narcisca Farinango Palacios
Docente Responsable

ANEXOS











