



## Los Rompecabezas - ¿Juguetes o herramientas de aprendizaje?

por Becky L. Spivey, M.Ed. y Susie S. Loraine, M.A., CCC-SLP

Los rompecabezas son juegos que nos ayudan a aprender y practicar una multitud de habilidades como el análisis y la percepción visual, el control de la motricidad fina, la finalización de un proyecto, y la paciencia. Hay cientos de tipos de rompecabezas. Algunos ejemplos son los rompecabezas anticuados con clavijas de madera, los rompecabezas de cartón, los que tienen una imagen oculta, los de buscar palabras, los crucigramas, los de lógica, los de dichos crípticos, y los de "sudoku". Los rompecabezas son interesantes. Usted puede jugar solo o en grupo, y estos pueden cubrir una amplia variedad de temas y destrezas. *¡Algo que nosotros usamos pero no valoramos como un "juguete" es actualmente una herramienta de aprendizaje muy valorable!*



Los niños pequeños pueden empezar con un rompecabezas de madera que consiste de dos o tres piezas grandes y luego progresar a rompecabezas más complejos con piezas más pequeñas y complicadas. Algunos adultos mayores de edad usan los rompecabezas para mantener su mente astuta. Poniendo junto los rompecabezas elaborados de cartón (por ejemplo; 1,000 piezas pequeñas) o completando un rompecabezas de crucigrama ayuda a activar los pensamientos y la memoria. Los educadores muchas veces usan rompecabezas para enseñar y repasar el material del currículo tanto como ayudar a desarrollar lógica y razonamiento. Los terapeutas ocupacionales usan rompecabezas para ayudar a sus pacientes a desarrollar habilidades de motricidad fina, coordinación de mano a ojo, y habilidades espaciales. Los rompecabezas también pueden ser una excelente actividad social y de "tiempo juntos" para la familia entera. Aquí hay algunos tipos de rompecabezas que ayudan a animar la percepción visual, las habilidades de motricidad fina, el pensamiento, el razonamiento, y la lógica.

### ¡Diferentes rompecabezas enseñan cosas diferentes!

**Rompecabezas anticuados con clavijas de madera** – 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. Introduzca un rompecabezas con pocas piezas primero, luego gradualmente presente rompecabezas que aumentan en piezas y complejidad. Anime el habla y el desarrollo de vocabulario mientras juega con rompecabezas nombrando las piezas para los niños y pidiéndoles que repitan los nombres. "Esto es una vaca." La vaca dice ¡Moo! Ahora tú dices vaca. Si los niños tratan de poner las piezas en lugares equivocados, déjelos al principio. Permítales la oportunidad de explorar las formas de cada pieza y espacio. Ayúdelos a mirar las características de cada forma; bordes rectos, curvas, y puntas. Use la ayuda de mano sobre mano si es necesario.

**Los rompecabezas de cartón** 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** 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.

Otro tipo de rompecabezas de dibujo incluye 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.



**Los rompecabezas de busca palabras** requieren que los jugadores busquen en filas y columnas de letras para encontrar una palabra específica que está intercalada verticalmente, horizontalmente, diagonalmente, al revés, etcétera. Este tipo de rompecabezas ayuda a fortalecer la percepción visual (como los rompecabezas con dibujos escondidos) y la discriminación de letras.

**Los crucigramas** requieren que los jugadores usen pistas para descifrar una palabra específica y escribir cada letra en el cuadrado correspondiente que superpone con otras palabras en el rompecabezas. Estos rompecabezas pueden ser útiles para desarrollar y aprender vocabulario (antónimo, sinónimo, hecho). Los educadores usan crucigramas para repasar el material, prepararse para exámenes, o como una evaluación de los hechos que los estudiantes están aprendiendo en la escuela. Los crucigramas también son útiles en el desarrollo de habilidades de razonamiento y planificación. Los crucigramas simples pueden tener cinco palabras o más y los más complejos tienen cientos de palabras.

**Los rompecabezas de lógica** presentan datos que los jugadores tienen que juntar para resolver el rompecabezas. Estos pueden ser más difíciles para niños que carecen de una habilidad de razonamiento, inferencia, y para predecir. Sin embargo, con instrucción y práctica, los niños pueden aprender cómo organizar datos poniéndolos en un cuadrilado y deduciendo o resolviendo la falta de datos para resolver el rompecabezas.

**Los dichos crípticos** requieren que los jugadores descifren un dicho famoso al sustituir letras por otras letras. Por ejemplo, la letra "A" es igual a la letra "W" significando que el jugador debe escribir una "A" dondequiera que hay una "W," y sucesivamente. Un jugador frecuente de dichos crípticos eventualmente aprende otras estrategias y pistas sobretiempo para sustituir y resolver el rompecabezas rápidamente como por ejemplo, si una letra es la única ésta debe ser igual a una "A", "E", "O", "U", "Y" porque éstas son las únicas palabras que consisten de una letra en el idioma español.

**El juego "sudoku"** requiere que los jugadores tracen números del 1 al 9 en un cuadrillado cuadrado sin repetir cualquiera de los números en una cierta área. Los números 1 al 9 deben estar en cada fila, cada columna, y cada caja de 3 por 3 sin ser repetidos. Los jugadores deben tener fuertes destrezas de planeamiento e inferencia para ser buenos jugadores de "sudoku", pero tratar una y otra vez es el maestro. Los rompecabezas empiezan en un nivel fácil donde los números ya están en posición en el cuadrillado y el jugador solamente necesita usar los números que no han sido usados todavía. Según el rompecabezas aumenta en dificultad, menos números están en posición.

Para más páginas educativas (Handy Handouts®), visite [www.handyhandouts.com](http://www.handyhandouts.com).

## Productos Serviciales

La siguiente lista de productos de Super Duper® le será útil cuando usted trabaje con niños que tienen necesidades especiales. Visite [www.superduperinc.com](http://www.superduperinc.com) y teclee el nombre o el código de la mercancía en nuestro buscador informático (search). Haz "clic" en las siguientes páginas electrónicas para ver la descripción de cada producto.

*CrossChat™ Reproducible Articulation Puzzles*  
Artículo #BK-347

*180 Hidden Pictures for Articulation Practice*  
Artículo #BK-216

*150 "What's Wrong With This Picture?" Scenes*  
Artículo #BK-226

*"What's Wacky?"® Language Cards*  
Artículo #WW-25

*What Doesn't Belong? Fun Deck®*  
Artículo #FD-17

*Shadow Match-Ups Fun Deck®*  
Artículo #FD-18

*What's Different? Fun Deck®*  
Artículo #FD-25

*Part to Whole Fun Deck®*  
Artículo #FD-40

\*Las páginas educativas (Handy Handouts®) de Super Duper® son para el uso personal y educacional solamente. Cualquier uso comercial es estrictamente prohibido.