

...

# DESCÜBRE, =IMAGiNA= Y CREA

...



CON:  
**ROMPECABEZAS**



**MaguaRED**  
Cultura y primera infancia en la web

# ROMPECABEZAS

## INFORMACIÓN GENERAL

- Autores: Ministerio de Cultura y Centro Ático
- Formato: Aplicación interactiva + imprimibles
- Duración: Libre
- Público: Niños y niñas de 0 a 6 años

## AQUÍ ENCUENTRAS A ROMPECABEZAS EN MAGUARÉ

También puedes encontrar estos juegos en [www.maguare.gov.co](http://www.maguare.gov.co) y en el área de **búsqueda** puedes escribir **Rompecabezas**. ¡Con un click llegarás a disfrutar estos juegos!

## ¿DE QUÉ TRATA ROMPECABEZAS?

**Rompecabezas** es un paquete de juegos que se complementan entre sí y que están en distintas plataformas. Por una parte está la versión digital para jugar en el computador o en dispositivos móviles, también hay materiales descargables e imprimibles en blanco y negro y a color y para finalizar Maguaré cuenta con una [aplicación de realidad aumentada](#).

Estos rompecabezas interactivos digitales y analógicos invitan a conocer y jugar con algunos de los personajes de **Maguaré**. A través de estos juegos los niños se encontrarán con Saimiri, Gildardo el Olinguito, Rani la Rana, Chip la Perezosa, Rosalinda la Camaleona, Arma - DJ, Maya la Guacamaya o Gigi la Tortuga, entre otros.



En el portal de **Maguaré** están disponibles, para escoger el nivel de dificultad favorito, los rompecabezas digitales:

- [Rompecabezas de 4 piezas](#)
- [Rompecabezas de 6 piezas](#)
- [Rompecabezas de 9 piezas](#)

Los niños deben desplazar y ubicar cada una de las piezas en el lugar que le corresponde; cuando terminen reconocerán a los animales e identificarán formas, colores y posiciones. Cuando los niños descubren al personaje, Saimiri baila muy feliz.

En cuanto a los rompecabezas descargables e imprimibles, los puedes encontrar en: [MaguaRED](#), en la sección [“Descargas”](#). Allí están disponibles con las guías de corte, para que puedan tener varios de los rompecabezas en blanco y negro o a color. Con estos materiales también se pueden desarrollar distintas actividades.

### ¡IMPORTANTE!

Antes de jugar a armar los rompecabezas, invita a los niños a explorar los materiales y a que descubran por sí mismos su lógica. Luego puedes acompañar esta exploración con preguntas orientadoras, para que observen los detalles de las imágenes e imaginen alternativas para desplazarlas a las siluetas que les corresponden. Recuerda no resolver todas las dudas, para que ellos puedan ensayar una y otra vez.



Cuando en MaguaRED hablamos de los bebés, los niños, los hijos, los cuidadores, los papás, los profesores... ¡También estamos hablando de las bebés, las niñas, las hijas, las cuidadoras, las mamás y las profesoras!

## ¿QUÉ PODEMOS HACER CON ESTE CONTENIDO?

Estas actividades sugeridas están dirigidas a padres, madres, agentes educativos y cuidadores en general. Compartimos contigo una serie de propuestas de experiencias para recrear, inspirar, adaptar o implementar de acuerdo con los intereses, gustos y características de los niños de primera infancia, de sus familias y de sus comunidades. El fin es favorecer los vínculos afectivos y la comunicación al compartir un tiempo de diversión y exploración en diversos espacios: los hogares, los entornos escolares y en el espacio público.

### ACTIVIDAD 1: ROMPECABEZAS DE MOVIMIENTOS

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | **CORPORAL Y ESCÉNICA** | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL



Acompaña a los niños a jugar con algunos de los rompecabezas de cuatro piezas. Invítalos, primero, a desplazar las piezas siguiendo algunas direcciones sugeridas: arriba, al lado, abajo, en círculo, en diagonal, etc. Luego deja que libremente exploren los movimientos; de seguro, muchos imitarán las direcciones sugeridas.

De ser posible, proyecta el rompecabezas en una pared e invítalos a que seleccionen una pieza tocándola, y a que la sigan adonde se mueva. En este caso tú puedes hacer los desplazamientos y hacer que pasen cosas, por ejemplo, que tengan que saltar para alcanzarla, agacharse o correr de un lado a otro. Al final se completa el rompecabezas con las partes que seleccionen los niños, y con sus indicaciones sobre la dirección y el movimiento.

Luego de armar el rompecabezas digital, entrégales impresos los rompecabezas que puedes descargar en **MaguaRED**. Mientras los niños los arman, escuchen las canciones o lees los cuentos de [Maguaré en La Ceiba](#). En estas historias podrán conocer a Saimiri, Maya la guacamaya, Rosalinda la camaleona, Gildardo el olinguito y los demás vecinos de esta comunidad que representa distintos valores culturales colombianos.

### ¿Sabías que...?

Jugar a armar rompecabezas es muy importante en la primera infancia, ya que los niños observan e interpretan las imágenes, identifican detalles y clasifican y diferencian las piezas según sus formas, posición, colores y texturas. También contribuyen a afinar los movimientos, especialmente la coordinación entre el ojo y la mano, y favorecen el desarrollo de la organización espacial, la atención, la memoria y la concentración.

## ACTIVIDAD 2: MOVIMIENTOS DEL BLANCO, EL ROJO Y EL NEGRO (PARA EL PRIMER AÑO)

AUDIOVISUAL |

PLÁSTICA |

CORPORAL Y  
ESCÉNICA |

ORAL, ESCRITA  
Y LITERARIA

MUSICAL

El propósito no es que los niños de esta edad jueguen directamente con la aplicación interactiva; sin embargo, sí puedes, usando los [rompecabezas para descargar e imprimir](#), jugar con los contrastes entre colores claros y oscuros (en particular, blanco, negro y rojo), que son perceptibles en ese estadio del desarrollo. Con el rompecabezas completo o con cada una de las piezas puedes crear distintas experiencias sensibles para los bebés.

Si usas el rompecabezas en blanco y negro, puedes colorear con rojo y negro el interior de la Guacamaya, resaltar las líneas de corte con marcador o color negro y dejar el fondo en blanco.



Recuerda que es necesario aguardar con paciencia el interés de los niños hasta que sostengan la mirada en las figuras; busca los momentos en que se encuentren más receptivos y dispuestos, para evitar importunarlos. Así, en los brazos, en la cuna o en una hamaca, o sentados juntos en un lugar cómodo, se da inicio a esta experiencia.

Puedes nombrar el animal e inventar una canción en que lo menciones, o imitar el sonido que produce. Pon el rompecabezas en el horizonte de mirada del bebé, a una distancia entre 25 y 30 cm. Mueve el rompecabezas de forma continua y suave en dirección horizontal; usa como referencias de inicio y fin la distancia entre las orejitas del bebé. Luego, puedes moverlo en forma vertical, desde su pecho hasta la frente. Finalmente, hazlo de manera circular, siempre con lentitud.

En Maguaré encuentras la colección de [Maguaré en La Ceiba](#) que comprende canciones, libros y karaokes donde Saimiri y sus amigos viven grandes aventuras. Las canciones pueden acompañar estos momentos de juego con los rompecabezas.



### ACTIVIDAD 3: DESCUBRE EL PERSONAJE

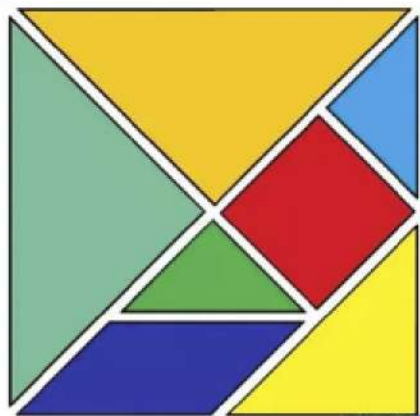
AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

Después de armar en familia el rompecabezas digital, qué mejor que jugar a adivinar y descubrir el personaje. Esta es otra opción para usar la aplicación.

En este caso la clave del juego es la imagen completa que aparece en el recuadro situado a la derecha de la pantalla. Solo una persona puede ver en la pantalla la imagen completa en la que aparece uno de los personajes; su misión es lograr, sin usar palabras, sino por medio de movimientos, sonidos o dibujos de partes del personaje, que los demás adivinen de quién se trata. Se puede medir el tiempo con un cronómetro o con canciones, y en el tiempo definido deben adivinar el personaje; también se pueden armar equipos, llevar puntajes, dar premios, etc. Al final, lo que interesa es jugar en grupo o en familia, en compañía de los niños de primera infancia.

### ACTIVIDAD 4: TANGRAM PARA CREAR

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL



El tangram es un rompecabezas de origen chino, de los más antiguos que se conocen. Consta de siete piezas: un cuadrado, cinco triángulos rectángulos (dos grandes, dos pequeños y uno mediano) y un romboide. Puedes elaborar las piezas, son muy fáciles de construir con diferentes colores y materiales, por ejemplo, con cartón, tela (con relleno de semillas y los bordes cosidos) fieltro, arcilla, papel grueso o madera. A las piezas se les pueden poner texturas usando botones, pedacitos de tela, etc. Recuerda utilizar un material con algo de grosor para que las piezas no pierdan por completo su forma al juntarlas. Invita a los niños a fabricar las piezas contigo.

Con estas siete piezas los niños más pequeños pueden jugar, descubrir las formas, ordenar, mover, chupar y crear numerosas figuras. Puedes invitar a los niños de tres a seis años a crear figuras que representen animales, objetos, personas o signos. Lo interesante del tangram es que no tiene una imagen fija a identificar, sino que convoca a que se juegue con todas las posiciones.

Crea o sugiere figuras diferentes y nuevas. Por ejemplo: “Vamos a crear un pato”. Entreteje esta propuesta con juegos sonoros, rondas, canciones o lecturas de cuentos, con base en las figuras que vayan surgiendo.



### Recuerda que...

- El juego es una expresión inherente del ser niña o niño; es un fin en sí mismo y abre puertas a la imaginación y a la alegría. Como dice [Graciela Montes](#), los juegos son “territorios de frontera indómita en los que se entrecruzan la fantasía y la realidad”. En el tiempo sin tiempo del juego los niños descubren quiénes son, recrean su cultura, desarrollan sus capacidades y sobre todo, expresan sus deseos, gustos e intereses. Es decir, el juego es lenguaje y experiencia.
- Es muy importante que los adultos que acompañamos a los niños en su desarrollo no le demos un carácter instrumental al juego con el propósito de enseñar algo. Se juega por jugar y en medio de esta espontaneidad se aprende y se comprende el mundo.
- Durante el juego las niñas y los niños sienten más intensamente la necesidad de expresarle a otros sus intenciones, deseos, emociones y sentimientos. En el juego el cuerpo interactúa con otros cuerpos para manifestar placer o incomodidad y para responder a sus acciones; se escucha, interpreta, comprende, cuestiona. Con el juego se aprende también la capacidad de planear y organizar por medio del lenguaje (por ejemplo, cuando se propone: “Digamos que yo era un caballo y me daban de comer”, o “Aquí era el mercado y vendíamos” (Ministerio de Educación Nacional, El juego en la educación inicial. Bogotá, 2014, p. 19).

## RECURSOS COMPLEMENTARIOS

- MaguaRED. [¡Bienvenidos a Maguaré en La Ceiba!](#).
- Ecured. [Rompecabezas](#).
- EducarEx. [Banco de recursos](#).
- Ministerio de Educación Nacional. [El juego en la educación Inicial](#). Bogotá, 2014.

## CON RESPECTO A LAS IMÁGENES

Estas sugerencias de uso de los contenidos de [Maguaré](#) tienen un carácter gratuito, educativo y cultural. A continuación reseñamos las imágenes que aparecen en este documento y que son distintas a las particulares de los contenidos de [Rompecabezas](#):

- Web del Maestro. [Tangram](#).
- Me lo dijo Lola. [¿Qué es un tangram?](#).

# ≡ DESCUBRE, IMAGINA Y CREA ≡



MINCULTURA



GOBIERNO  
DE COLOMBIA



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE COLOMBIA



MaguaRED  
Cultura y patrimonio educativos en la web