



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

LA INCIDENCIA DE LAS MARIONETAS COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ARMANDO PAREJA CORONEL”, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTORA:

BELLA MARIELA MOREIRA CONTRERAS

TUTORA:

Lcda. REAL ZUMBA GINA, MSc.

BABAHOYO – MAYO

2019



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



DEDICATORIA

Quiero dedicar este informe final del proyecto de investigación a mis seres queridos: A mis hijos.

A mis Padres Por haberme permitido prepararme para la búsqueda permanente superación y de la práctica de la solidaridad.

A mi esposo, Quien con su esfuerzo y apoyo siempre me impulso a no detenerme en este trabajo.

Bella Mariela Moreira Contreras



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



AGRADECIMIENTO

No terminaré de agradecer infinitamente a Dios, porque es el ser supremo que me guía en todo, y orienta para tomar mis decisiones de bien.

A mis padres, por ser el ejemplo para superarme día a día.

A mi esposo y mis hijos por tantos esfuerzos y sacrificios que han pasado para poder culminar mi carrera.

A mi tutora Lcda. Real Zumba Gina, Msc, por ser mi guía y Tutora en todo el proceso de elaboración de este Informe Final de investigación.

A todas las personas que de una u otra forma me ayudaron con sabios consejos para la culminación de este proceso educativo mil gracias.

Bella Mariela Moreira Contreras



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD PRESENCIAL



CERTIFICADO DE AUTORÍA INTELLECTUAL

Yo, **BELLA MARIELA MOREIRA CONTRERAS**, portadora de la cédula de identidad número 120526847-5, egresada de la Carrera de Educación Básica declaro que soy la autora del presente trabajo de Informe Final del Proyecto de Investigación, el mismo que es original, auténtico y personal cuyo tema es:

INCIDENCIA DE LAS MARIONETAS COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "ARMANDO PAREJA CORONEL", DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Todos los efectos académicos y legales que se desprenden del presente trabajo, es de responsabilidad exclusiva de la autora.

BELLA MARIELA MOREIRA CONTRERAS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.

Babahoyo, 02 de mayo del 2019

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio CPC-029-18, con fecha 11 de enero del 2018, mediante resolución CD-FAC.CJ.S.E-SO-001-RES-008-2018, certifico que la Sra. **BELLA MARIELA MOREIRA CONTRERAS**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

INCIDENCIA DE LAS MARIONETAS COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "ARMANDO PAREJA CORONEL", DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Lcda. REAL ZUMBA GINA. MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD PRESENCIAL

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: INCIDENCIA DE LAS MARIONETAS COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "ARMANDO PAREJA CORONEL", DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

PRESENTADO POR LA SEÑORA: BELLA MARIELA MOREIRA CONTRERAS

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

(9.15) Nueve quito @vinte.

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:


Msc. Elsa Griselda Henríquez Carrera
DELEGADA DE LA DECANA


Msc. César Efrén Vivero Quintero
DOCENTE ESPECIALISTA


Msc. Narcisca Dolores Piza Burgos
DELEGADO DEL CIDE


Msc. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD PRESENCIAL

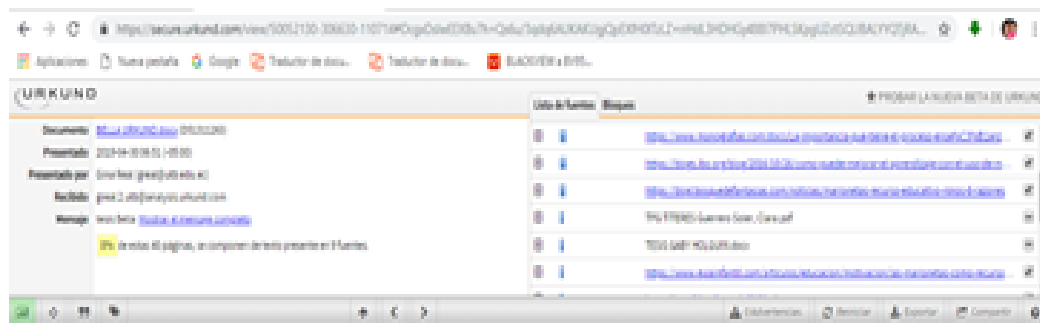


Babahoyo 01 de mayo del 2019


CERTIFICACION DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sra. **BELLA MARIELA MOREIRA CONTRERAS**, cuyo tema es: **INCIDENCIA DE LAS MARIONETAS COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "ARMANDO PAREJA CORONEL", DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [8%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.


LCDA. REAL ZUMBA GINA, MSC.
DOCENTE DE LA FCJSE

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO	III
CERTIFICADO DE AUTORÍA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	IV
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR.....	V
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	VI
CERTIFICADO DEL URKUND	VIII
INDICE	VIII
INDICE DE GRAFICOS.....	X
INDICE DE TABLAS	X
INDICE DE IMAGENES.....	X
RESUMEN.....	XI
SUMMARY.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL	3
1.2.1. Contexto Internacional	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	4
1.2.3. Contexto Local	4
1.2.4. Contexto Institucional	5
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	6
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.4.1. Problema general.....	7
1.4.2. Subproblemas o derivados	7
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.6. JUSTIFICACIÓN	8
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	9
1.7.1. Objetivo general	9
1.7.2. Objetivos Específicos.....	9
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	10
2.1. MARCO TEÓRICO	10
2.1.1. Marco conceptual	10
2.2. HIPOTESIS	40
2.2.1. Hipótesis general	40
2.2.2. Subhipótesis o derivados	40

2.2.3. Variables.....	41
CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	49
3.2.1. Específicas.....	49
3.2.2. General.....	49
3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	50
3.3.1. Específicas	50
3.3.2. Generales	50
CAPÍTULO IV .- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	51
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	51
4.1.1. Alternativa obtenida	51
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	51
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.	51
4.1.3.1. Antecedentes.....	51
4.1.3.2. Justificación	52
4.2. OBJETIVOS	53
4.2.1. General.....	53
4.2.2. Específicos.....	53
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	53
4.3.1. Título	53
4.3.2. Componentes	54
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.....	95
BIBLIOGRAFÍA	96
ANEXOS	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico#1 Importancia que tienen las marionetas dentro del aula	43
Grafico # 2 Marionetas como recurso didáctico dentro del aula.....	44
Grafico # 3 Capacitaciones, talleres o seminarios en construcción y manejo de marionetas.....	45
Grafico # 4 Has observado alguna vez una obra con marionetas.....	46
Grafico # 5 Te gustaría que tu maestra desarrolle las clases con marionetas.....	47
Grafico # 6 Diseñar con tus propias manos una marioneta.....	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla #1 Importancia que tienen las marionetas dentro del aula	43
Tabla # 2 Marionetas como recurso didáctico dentro del aula.....	44
Tabla# 3 Capacitaciones, talleres o seminarios en construcción y manejo de marionetas.....	45
Tabla # 4 Has observado alguna vez una obra con marionetas.....	46
Tabla # 5 Te gustaría que tu maestra desarrolle las clases con marionetas.....	47
Tabla # 6 Diseñar con tus propias manos una marioneta.....	48

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen# 1 Elaboración de un teatrillo con cartón	56
Imagen# 2 Elaboración de Marionetas de calcetín	60
Imagen# 3 Elaboración de Marionetas de dedos.....	63
Imagen# 4 Elaboración de Marionetas de dedos con otros elementos.....	65
Imagen# 5 Elaboración de Marionetas de papel.....	66
Imagen# 6 Elaboración de Marionetas de dedo con goma eva.....	68
Imagen# 7 Elaboración de Marionetas reciclada con rollos de papel	69
Imagen# 8 Elaboración de Marionetas con fieltro	73
Imagen# 9 Guiones de obras para marionetas - El gato y el ratón	79
Imagen# 10 Los días de la semana.....	81
Imagen# 11 Haciendo Amigos.....	87
Imagen# 12 El oso y el zorro.....	93



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESUMEN

Las marionetas además de ser un juguete perfecto ayudan a incrementar la capacidad de atención y la concentración en los niños incluyendo otros beneficios relacionados con su aprendizaje, que, sin darse cuenta, amplían su vocabulario, estimulan la comprensión de las situaciones que los rodean, trabajan la lógica y desarrollan la memoria.

Muchos antes de que surgiera el cine y la televisión, existen las marionetas como herramienta para narrar historias a los más pequeñitos. Nunca pasan ni pasaran de moda y como medio pedagógico no poseen competitividad. Hay que tener en cuenta las razones por las que tendrá que utilizarlas como instrumento didáctico, ya sea en el hogar, en la escuela o asistiendo a observar ciertas funciones de teatrillo que se proyecte en nuestra localidad. Sin embargo, sus beneficios y posibilidades no terminan aquí. Y es que no hay que olvidar que, de vez en cuando, es muy bueno que los niños asistan a funciones de teatros de marionetas: una forma de entretenerse mucho menos habitual que el cine, la televisión o los videojuegos, pero con un valor pedagógico muy alto.

En la actualidad en nuestro país se encuentra en un grande proceso de transformación constante en sus variadas formas de acción pedagógica y profesional, donde se debe escoger recursos didácticos e implementar en el proceso de mediación del aprendizaje, tal es el caso de las marionetas quienes cumplen un papel fundamental en el niño, ya que permiten el desarrollo de su infancia: la creatividad y la imaginación. La mayoría de los niños las utilizan para crear sus propias historias y desarrollarlas, inventándose personajes, escenarios, aventuras.

Palabras claves: marionetas, medio didáctico, capacidad de atención, la creatividad y la imaginación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



SUMMARY

Puppets as well as being a perfect toy help to increase attention capacity and concentration in children including other benefits related to their learning, which, without realizing it, expand their vocabulary, stimulate the understanding of the situations that surround them, work logic and develop memory.

Many before the emergence of film and television, there are puppets as a tool to tell stories to the little ones. They never pass or go out of fashion and as a pedagogical means, they do not have competitiveness. We must take into account the reasons why you will have to use them as a teaching tool, at home, at either school or watching certain theater functions that are projected in our locality. However, its benefits and possibilities do not end here. In addition, it is not to forget that, from time to time, it is very good that children attend functions of puppet theaters: a way of entertainment much less usual than movies, television or video games, but with a pedagogical value very high.

Currently in our country is in a large process of constant transformation in its various forms of pedagogical and professional action, where you must choose teaching resources and implement in the process of mediation of learning, such is the case of puppets who meet a fundamental role in the child, since they allow the development of his childhood: creativity and imagination. Most children use them to create their own stories and develop them, inventing characters, scenarios, adventures.

Keywords: puppets, didactic medium, attention span, creativity and imagination.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo investigativo se enfocó en diagnosticar los inconvenientes de aprendizaje que padecen los niños del segundo año de educación básica, de la Unidad Educativa Babahoyo; unidad que presentó la problemática a investigar especialmente en estudiantes que se les dificulta el proceso de enseñanza – aprendizaje por el simple hecho de que algunos docentes no originan la participación del estudiante por las estrategias poco motivadoras.

En la actualidad en nuestro país se encuentra en un grande proceso de transformación constante en sus variadas formas de acción pedagógica y profesional, donde se debe escoger recursos didácticos e implementar en el proceso de mediación del aprendizaje, tal es el caso de las marionetas quienes cumplen un papel fundamental en el niño, ya que permiten el desarrollo de su infancia: la creatividad y la imaginación. La mayoría de los niños las utilizan para crear sus propias historias y desarrollarlas, inventándose personajes, escenarios, aventuras.

Las marionetas además de ser un juguete perfecto ayudan a incrementar la capacidad de atención y la concentración en los niños incluyendo otros beneficios relacionados con su aprendizaje, que, sin darse cuenta, amplían su vocabulario, estimulan la comprensión de las situaciones que los rodean, trabajan la lógica y desarrollan la memoria

El presente proyecto investigativo se orientó en el campo educativo donde se observó la problemática más de cerca y de esta manera se encontró variadas opciones de solución que permitió reducir problemas aplicando estrategias pedagógicas, para esto se presenta a continuación un estudio detallado de los cuales hemos dividido en cuatro capítulos:

Capítulo I. En el capítulo uno se podrá analizar el marco contextual de la problemática en los ámbitos internacional, nacional, local e institucional, se identifica el problema y sus derivados, se plantea la justificación de proyecto y los objetivos a seguir.

Capítulo II. En este capítulo se recopiló, analizó y sintetizó las teorías de diferentes autores que están relacionadas a la problemática a investigar para llegar a una postura teórica.

Capítulo III. Se crea el análisis e interpretación de los resultados, se incluye los resultados de los instrumentos, cuestionarios dirigido al Segundo Año de educación básica de la Escuela “Armando Pareja Coronel” para verificar la incidencia de las marionetas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños.

El capítulo IV. Ilustra una propuesta para dar solución, la cual contiene: datos informativos, antecedente de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración, dando solución al problema.

En la parte final se colocó la bibliografía y los anexos en los que se han incorporado los instrumentos que se aplicaron en la investigación de campo.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

La incidencia de las marionetas como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños del segundo año de educación básica de la escuela “Armando Pareja Coronel”, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

1.2.MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

Las marionetas se constituyen a nivel mundial como un medio para divertir y entretener, sin embargo, estos a través del tiempo se ha convertido en un eficaz recurso didáctico para la instrucción, debido al interés y al impacto que causan en los niños. Muchos profesionales tanto docentes como investigadores han experimentado y publicado sobre los sucesos favorecedores dentro de las unidades educativas, resaltando la importancia de este instrumento que causa un efecto positivo en el desarrollo de los tres canales de percepción (auditivo, visual y kinestésico).

A sí mismo, las marionetas han sido situadas con gran relevancia por varios niveles educativos. Algunos historiadores conservan que su aplicación pronosticó a los actores en el teatro. Los ensayos demuestran que su ejecución se produjo en Egipto unos 2.000 años A.C con las creaciones de imágenes hechas de madera dóciles con movimientos realizados a través de hilos. Algunos títeres hechos de marfil asimismo constaron dentro de tumbas egipcias. Incluso varias representaciones jeroglíficas determinaron "figuras de pie" manipuladas por los egipcios en tragedias de tramas religiosos.

1.2.2. Contexto Nacional

A nivel nacional el uso de las marionetas permite formular ideas, emociones, pensamientos, de igual manera representaciones de la vida diaria. Al ver a los niños ser tímidos y vergonzosos al pararse delante de sus demás compañeritos o de cualquier actuación donde haya público, una función teatral con marionetas, permite desarrollar dentro de su mentalidad plasmarla y consecutivamente se consiga alcanzar una interacción con un ambiente social y artístico. En el Ecuador hay varios programas televisivos que utilizan este medio para enseñar a los niños muchos temas educativos, donde utilizan como estrategia principal a las marionetas, atrayendo así la atención de muchos niños quienes se ven atraídos por este tipo de material didáctico. **(Moncayo, 2016)**

En las unidades educativas el manejo del teatro de marionetas recibe la consideración de herramienta educativa en los diferentes niveles y en la educación no formal. No obstante, en ciertas situaciones, han coexistido ciertas interrogantes comunes vinculadas a las marionetas, así como su dominio dentro del mundo infantil. Una de sus probabilidades como mecanismo pedagógico y beneficioso en los diferentes intervalos de edad, donde ha dado muy buenos resultados. Dentro de esta circunscripción, el docente asociado a los diferentes períodos madurativos, “La marioneta es un excelente amigo de la expresión oral, facilita elaborar cuentos, desarrollar expresiones o emociones, efectos esenciales y a desenvolver el lenguaje”, indica **(Gómez Redondo, 2013)**. “Además consiente trabajar estas competitividades con diferentes edades, sencillamente con pequeñas adaptaciones.

1.2.3. Contexto Local

La aplicación de este recurso didáctico a nivel local, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños, es el mediador para elaborar diferentes objetivos, que se desea desarrollar. De esta forma se consigue transferir enseñanzas lucrativas que logran proporcionarse en su diario vivir, como son: el aseo, la protección del medio, los valores, la buena alimentación, y su comportamiento dentro y fuera del aula.

En horas de clases se utilizan las marionetas para lograr crear un ambiente expresivo. Únicamente no se da tan solo con este fin, sino que también se llega con la conclusión de imaginar o inventarse cuentos o historias de entretenimiento o diversión. Esto conlleva a enseñanzas interdisciplinarias variadas como el ser creativo y el incremento de su imaginación.

Se debe ser sensato como docentes de las diversas oportunidades y valores que transmiten las marionetas a los estudiantes, por lo que se debe emplear como un componente más en la labor pedagógica. Ciertos célebres titiriteros particulares relacionan las marionetas con la enseñanza, fabrican un sin número de mediaciones pedagógicas con sus marionetas y contienden por la permanencia de estos dos mecanismos unidos. Elaboran obras con marionetas en unidades educativas y en hospitales infantiles arguyendo la importancia de estos para el aprendizaje y el estado de ánimo del niño.

1.2.4. Contexto Institucional

Coexistiendo cada estudiante con diferentes criterios uno más diferente que otro, del mismo modo con variados problemas que son inevitables reparar dentro de la escuela; el niño será apto de mezclarse en las variadas áreas pedagógicas, dejando de lado los posibles dificultades dentro de su hogar como la violencia, reflejándose muchas veces en el ámbito educativo.

En la escuela “Armando Pareja Coronel”, se pueden observar claramente la ausencia de la enseñanza con las marionetas, repercutiendo en el desarrollo educativo de los estudiantes de segundo año de básica, el cual ha ido empeorando debido a que los docentes no infunden diferentes metodologías para instruir, pues se aprecia a ciertos estudiantes que no poseen un adecuado desarrollo educativo.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Mediante la experiencia pedagógica se observa que el docente cuenta con muchos recursos para afrontar los asuntos escolares que se presenten. Con la intención de que los estudiantes se desenvuelvan en todos los espacios. A demás se observa que varios docentes limitándose, a usar estrategias o herramientas que les permitan ayudar en el desarrollo educativo de los estudiantes del Segundo año de educación básica de la Escuela “Armando Pareja Coronel”. Formando un acontecimiento que causa a la niñez, por el simple hecho de no emplear recursos adicionales.

Se observa además a niños con un cierto disgusto por aprender. Siendo la causa principal las estrategias poco motivadoras que manipulan algunos docentes que no producen la participación, por lo contrario, concurren a ejercicios que no provocan al estudiante a involucrarse en el proceso de aprendizaje o captación de conocimiento de manera exitosa.

Los docentes necesitan de actualización en importantes temas siendo la aplicación de recursos didácticos unos de estos, ya que a través de las marionetas pueden inducir al niño al proceso de aprendizaje. El poco conocimiento respecto a estos nuevos procesos de enseñanza educativa, aporta a que no exista un involucramiento directo en dichos proceso de los educandos, realidad que forma un problema con resultado dominó, ya que al no incitar a los estudiantes su interés hacia la educación con marionetas, puede crear entre nuevas cosas, vacíos cognoscitivos en la enseñanza de diferentes asignaturas en grados superiores, insuficiencia escolar y disminución de la autoestima.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿Cómo incide el uso de las Marionetas como recurso didáctico en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños del segundo año de Educación Básica de la escuela “Armando Pareja Coronel”?

1.4.2. Subproblemas o derivados

¿De qué manera influyen las marionetas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

¿Cómo implementar las marionetas para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizajes en los estudiantes del segundo año?

¿De qué manera las marionetas como recursos didácticos ayudan a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Una guía didáctica impresa, aportaría en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y sus docentes?

1.5.DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente Informe final cuyo tema es: Incidencia de las marionetas como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del segundo año de Educación Básica de la escuela “Armando Pareja Coronel”, se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Línea de Investigación de la Universidad	Educación y desarrollo social
Línea de investigación Facultad	Talento humano educación y docencia
Línea de investigación de la carrera	Procesos didácticos
Sublínea de investigación	Estrategias metodológicas innovadoras
Área:	Educación Básica
Aspecto:	Incidencia de las marionetas como recurso didáctico
Unidad de observación:	Estudiantes, docentes y padres
Delimitación espacial:	Escuela “Armando Pareja Coronel”
Delimitación temporal:	Durante el año 2018
Delimitación demográfica	Es un tema educacional que está dirigido a 12 docentes y 33 estudiantes de la Unidad Educativa “Caracol”, Parroquia Caracol, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

1.6.JUSTIFICACIÓN

Mediante esta justificación se aplicó el método de observación donde se demuestra que el uso de las marionetas en el proceso de aprendizaje adquiere una gran importancia porque facilita el conocimiento del alumno. Las formas que se les darán a los títeres son de humanos y animales, que al manipularlos llamara la atención del estudiante.

Indudablemente con esta investigación se identificó el problema que existe en los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel” del cantón Babahoyo provincia Los Ríos, en la cual presentaron inconvenientes con el uso de las marionetas.

El verdadero conocimiento que se adquirió por medio de la experimentación, permitió al niño el acelerado desarrollo intelectual, ya que se sabe que con el uso de las marionetas se pudo despertar el interés en los estudiantes y a la vez se logró un mejor rendimiento académico. Al utilizar las marionetas se llega a educar de una manera entretenida siendo este medio didáctico de gran ayuda. Son utilizados como recurso ideal en las motivaciones de clases para captar la atención de los niños y niñas.

1.7.OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

La incidencia del uso de las Marionetas como recurso didáctico en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de la Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel “del recinto Mata de Cacao del cantón Babahoyo

1.7.2. Objetivos Específicos

Establecer la influencia de las marionetas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes

Determinar la implementación de las marionetas para potencializar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes del segundo año.

Demostrar la ayuda que brindan las marionetas como recursos didácticos a los estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Diseñar una guía impresa que aportara en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y sus docentes

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

Las marionetas

Marioneta palabra que se usa en repetidas ocasiones al mencionar un grupo de muñecos de diferentes materiales, proviene de la familia de los títeres, conocidos a así por su nombre en español del teatro, en su conceptualización más práctica e histórica, una estatuilla realizada de materiales tales como (plástico, papel, madera, trapo, pasta, metal, etc.) que maniobrada por un grupo de cuerdas o hilos obtienen movilidad. Es calificada por los expertos, perseverantes y artesanos de la rama, el títere como el más complejo de maniobrar y con una de las metodologías más antiguas, obteniendo su comienzo en la marioneta de barra, a pesar de parecerse a un muñeco completamente con movimiento por hilos únicamente surge en el siglo XVIII".

Estas marionetas constituyen un importante valor, ya que instruyen de un modo entretenido un medio didáctico muy valioso. Se utilizan como un medio excelente en las motivaciones de clases para atraer la atención de los niño/as más pequeñuelos, que auxiliarán a aliviar emociones: odio, tensión, miedos, cólera y otras. Las diferentes maneras que se les proporcionan a las marionetas son de animales y humanos, que al maniobrarlos con las manos cobran vida y al hablar con nuestra voz se creería que hablaran. A demás se clasifican dependiendo de su material con el cual ha sido elaborado. (Lucerito, 2016)

Como recurso didáctico las marionetas son distracciones divertidas y un procedimiento que facilita la enseñanza y la recreación a través de cuentos e historias que se efectúan en este proceso, en el cual el niño va agilitando el cerebro y comienza a desarrollar en su imaginación logrando una estimulación en diferentes lugares del cuerpo,

conjuntamente forma en los niños un excelente lenguaje, mejora el autoestima mientras desenvuelve el área psicomotriz. (Angoloti, 2009)

(Oltra, 2014) “La marioneta es un mecanismo beneficioso dentro de la educación ofrece un sin número de posibilidades, para ocuparse las discapacidades, los conflictos sociales y las dificultades en las primeras etapas de la enseñanza” p.173.

Skulzin y Amado, 2013 indican que los programas de marionetas como actividad educativa “es un instrumento que ocasiona la enseñanza de variados conocimientos y destrezas a partir de contextos de interacción social”. Como potencial vive externamente fuera de altercados; actualmente se indica, cuáles son las potencialidades, qué usos se les otorga, como se evalúan los resultados y qué objetivos se dan a conocer, estas son algunas de las interrogantes primordiales que se plantean para instituir una fundamentación clara y concisa del uso pedagógico de las marionetas.

Muchos antes de que surgiera el cine y la televisión, existen las marionetas como herramienta para narrar historias a los más pequeñitos. Nunca pasan ni pasaran de moda y como medio pedagógico no poseen competitividad. Hay que tener en cuenta las razones por las que tendrá que utilizarlas como instrumento didáctico, ya sea en el hogar, en la escuela o asistiendo a observar ciertas funciones de teatrillo que se proyecte en nuestra localidad. (Albiach, 2013)

Así mimo **Bill Baird (2005)** indica que: “La marioneta es una figura inanimada que es hecha para moverse por el esfuerzo humano antes de una audiencia. Esto es la suma de estas calidades que únicamente define a la marioneta. Nada más bastante satisface la definición” (p.13).

Rafael Curci (2007) muestra que “El aspecto plástico–aun siendo una fuente importante de riqueza significativa- no es suficiente para definir el títere: para que un

objeto se transforme en un títere lo debemos ubicar en un nivel diferente del cotidiano, lo debemos dotar de personalidad, es decir, debemos crear un personaje”.

Conjuntamente, debe coexistir una casualidad anterior en relación a querer interpretar un personaje y al lugar terrenal de la historia trágica, de la representación; por esto, la marioneta es un cuerpo que se elabora con fines de animar a todo tipo de público en especial los niños/as por medio de su metodología, siguiendo su objetivo de mostrar una ilusión simulando tener vida y, más resumidamente, de dar a conocer una existencia teatral concluyente. De manera que el autor manifiesta que existe diferentes que hay varios elementos que forman una marioneta y que precisan el teatro realizado con marionetas: como por ejemplo una carta personal indicada con un método de signos particular y con una distribución teatral particular.

Historia

Los lingüistas creen que el término títere es onomatopéyica, por el ti-ti que establecían los actores con un silbato, al mismo tiempo que manejaban las marionetas. Su era destacó entre los griegos, además ellos los conocían con el nombre de neurospasta, término que representa cuerpo en movimiento por cuerdas. Aristóteles expresa de ellos cuando manifiesta que si aquellos que hacen mover imágenes de madera jalan el hilo que corresponde a éste o al otro de sus piezas, éste obedece al instante. Se observa, prosigue, cómo menean la cabeza, las vistas, las manos; en resumen aquellos parecen un humano vivo y animado.

De tal manera eran las marionetas o títeres de los cuales se servían los romanos para divertirse y entretener al público y de los mismo habla Horacio. Imágenes que, sin pensarlo, habían tomado los romanos de los griegos.

Posiblemente, las iniciales marionetas eran principalmente el entretenimiento de adultos. Ciertos lugares las utilizaban para personificar seres humanos y animales en sus

ritos religiosos. Algunas veces, se usaban para relatar viejas historias de dioses y demonios. Los titiriteros en plena edad media realizaban viajes de país en país narrando leyendas e historias con ellas. En la actualidad se consideran un entretenimiento primordial infantil, no obstante, ciertos escritores de gran importancia, como Federico García Lorca el español que escribió cortas obras para ellas manifestó que hay de todos los tamaños, desde las más pequeñas que caben en un solo dedo, hasta las más grandes que un adulto se puede ingresar dentro de ellas. Varias poseen su propio teatro, y otras son figuras de programas famosos de televisión tal es el caso de los muppets o los teleñecos.

Marionetas de hilo

Estas marionetas son manipuladas por hilos que acoplan los diferentes fragmentos de su cuerpo a una caña donde la cuelgan. Para maniobrarlas, los titiriteros utilizan una mano para manejar la caña, y la otra, para jalar cada uno de los hilos. Para realizar estos pasos se requiere mucha destreza. A demás se las conocen como las marionetas de hilo. Se dice que el seudónimo de 'marioneta' nació en la edad media. En aquellos tiempos, las usaban los monjes y sacerdotes para educar a las personas sobre el nacimiento de Jesús. Unos de los personajes principales era la Virgen María; es así como surge el nombre de marionetas o 'pequeñas marionetas'. Entre la época del siglo XIV y XV aparecieron otros protagonistas que personificaban historias del diario vivir, como esposos celosos, soldados que partían a la guerra. La elaboración y el manejo se transformaron en una destreza. Las marionetas se crearon tan sofisticadas que ciertas tenían hilos con los que conseguían sorprender a muchos. En Europa unas de las ciudades más importantes se abrieron teatros de marionetas, e inclusive se lograron personificar óperas.

Marionetas de varilla

Estas marionetas no se manejan con hilos, sino con otros materiales tales como las cañas o varillas. Las principales marionetas de varilla se crearon en la China antigua y en la India. Se utilizaban en representaciones viejas de historias de dioses y grandes hindúes, tal es el caso del Mahabharata. Estas marionetas eran trazos planos, en recortes de cuero, que se manejaban conservando en una mano una varilla unida a la cabeza y, en la otra, dos

varillas unidas a los brazos. Las personas que las manipulaban se ubicaban atrás de una pantalla, con iluminación en el fondo con una luz potente. El público, que observaba al otro lado, que veía únicamente eran las sombras de las imágenes menearse y bailando. Esta clase de marionetas es muy conocida hasta la actualidad en varios lugares del mundo, por ejemplo, en Indonesia, aún se personifica un entretenimiento muy antiguo, con el nombre de Wayang Kulit, que utiliza más de doscientas marionetas y tiene una duración de muchos días. Los populares teleñecos los cuales son marionetas que se manejan en segmentos mediante varillas.

Marionetas de guantes

Son marionetas que se maniobran con los dedos son las menos complejas de todas las demás. No hay nada más fácil y divertido que crear y decorar unos rollos de papel o de tela y transformarlos en protagonistas de una divertida historia. La elaboración de esta clase de marionetas se logra al manipular inclusive unas viejas medias. Ciertas poseen los cuerpos y las cabezas de tela; en cambio otras se crean con papel maché, plástico o cartón. Todas se manipulan introduciendo la mano en su interior y moviéndoles la cabeza y los brazos con nuestros dedos. Estas marionetas son las más económicas al fabricarlas y de fácil manipulación.

Marionetas manipuladas por varias personas

Muchas marionetas requieren de varias personas para lograrlas maniobrar. Un ejemplo es en Japón, donde hay una clase de teatro, de nombre bunraku, que maneja figurillas en vez de actores. Las marionetas de este teatro son de tamaño natural, y por su porte es manipulada cada una por tres personas, que usan vestimenta total mente negra y recorren por todo el escenario. En el cine, y en la televisión en ciertas ocasiones, se emplean marionetas de tamaños naturales o inclusive a un más grande. Para manipularlas se requiere de un equipo entero, a través de mecanismos muy sofisticados que obtienen controlar inclusive gestos pequeños, como los movimientos de las orejas, Alzar las cejas o el arrugar de la nariz.

Importancia de las marionetas

Las marionetas son figurillas para los pequeños que no pasan de moda. Los chiquillos las han manipulado de descendencia en descendencia como juguete para pasar un rato divertido imaginando cuentos y creando historias. Los padres al ver su gran repercusión los han llevado a ver grandes funciones de teatros de marionetas esto es desde mucho antes de que se creara la televisión o las películas en el cine. Los títeres o las marionetas suelen agradarles a todos los niños. Crean héroes o personajes diversos y personificar con ellos leyendas, historias importantes, momentos, aventuras, o diferentes situaciones. Sin duda alguna es el juguete con el de más facetas que existe, además pueden empatizar y crear muchos cuentos. Las funciones de títeres, no sólo son entretenida, sino que además son pedagógicas. **(Folgado, 2015)**

David Currell (2009) indica que: “El teatro de títeres no es una especie de teatro humano en miniatura, y pone de relieve algunas particularidades y relaciones con otras disciplinas artísticas, como la danza y el mimo”.

Escritores, como **Dalibor Foretic (2005)**, deliberan sobre el área y el tiempo de las marionetas en su representación. Foretic concluye que la figurilla se halla incrustado en la propia memoria agrupada de las personas y nos retroceder al instante en que inicia la humanidad: “El títere lleva en su seno el tiempo arquetipo de la memoria colectiva, de los recuerdos primarios, como oleadas del tiempo en que el hombre se hizo hombre. Se hizo hombre en el momento en que, tratando de compararse con Dios, creó el muñeco a su imagen. Para que este artefacto adquiriera vida, está obligado a darle satisfacción: el hombre es siempre, al mismo tiempo, dueño y servidor del muñeco” **(p. 84)**.

Las Ventajas que otorgan en los niños las marionetas al jugar con ellas

1. Desenvuelve la imaginación y la creatividad: en repetidas ocasiones suelen ser utilizadas por los niños para elaborar sus propias historias. Ellos son los que

concluyen qué expresarán las marionetas o a quien representarán. Esta actividad incita a volar la imaginación.

2. Aumenta la capacidad de prestar atención: incitan la concentración del niño, ya que debe estar a la expectativa tanto para elaborar sus historias como para idear los personajes. Ayudan a que el niño permanezca ejecutando una sola actividad por un lapso determinado. Si observa un teatro de marionetas, tendrá que concentrarse para tratar de ayudar al protagonista primordial durante el lapso de la historia.
3. Instruye en valores: Las historias y cuentos tradicionales que se personalizan con las marionetas, hablan mucho de los valores como la honestidad, tolerancia, la bondad y el respeto. Trasmiten en su mayoría un mensaje positivo a los niños.
4. A los niños se les hace muy fácil de realizar, ya que son juguetes sencillos. También son realizados con materiales de fácil adquisición que está al alcance de todos ellos.
5. Jugando aprenden: sin pensarlo, los niños aumentan su léxico y afanan su conocimiento y la memoria. Todavía, los teatros de marionetas o títeres, estimulan la comprensión del niño, al tener una conexión con los personajes.
6. Benefician la empatía: el niño con el simple hecho de estar del lado de uno de los personajes le brindara su ayuda durante el trascurso de la historia. Esto favorece a los más pequeños a colocarse en los zapatos de otras personas y apreciar los sentimientos de ciertas acciones que se pueden originar.
7. Estas son muchas de las acciones del por qué las marionetas son un importante mecanismo pedagógico y didáctico. Simplemente no sólo instruyen al niño a través del juego, sino que, al mismo tiempo, transfieren un mensaje íntegro al niño, les enseña en valores. Tampoco no es un simple recurso para instantes de ocio, sino que por fortuna transmiten la moral a los niños. Inclusive, en muchas ocasiones benefician a más tímidos a soltarse más y a comunicarse sin ningún problema, ya que la marioneta, proporciona la comunicación tanto verbal como no verbal.
(Folgado, 2015)

El mejoramiento del aprendizaje a través de las marionetas

Como ha logrado indagar la reconocida revista IB World, esta manera antigua de narración que puede corregir drásticamente la inteligencia emocional, las destrezas de comunicación, la creatividad y la comprensión, ya que ofrece una forma única de realizar la clase más entretenida. Un artículo publicado en el 2015 en la revista American Journal of Educational Research muestra que la aplicación de marionetas afecta de una manera positiva en la confianza de los niños en sí mismos, las destrezas cognoscitivas y la gestión de las emociones, principalmente cuando se analizan temas difíciles tales como los traumas.

A través del juego el aprendizaje logra ser un componente primordial para la enseñanza, al auxiliar a los estudiantes a desplegar las destrezas necesarias para la vida. La instrucción con marionetas consigue ser un instrumento muy confiable para intensificar los cuentos, provocar la imaginación de los niños e impulsar el juego creativo. Los educativos del IB han empezado a introducir las marionetas en sus horas de clases con resultados alentadores y muy positivos. (University, 2016)

Las marionetas como recurso educativo para niños

Mucho antes que se creara la televisión y el cine, existen las marionetas o títeres como la herramienta primordial de contar historias a los más pequeños. Como se manifiesta con anterioridad no pasan de moda y como recurso didáctico no tienen competencia. Seguidamente, se muestran las razones por las que se sugiere usarlas como instrumentos pedagógicos:

Educación en valores

Las historias que personifican las marionetas constantemente poseen parábolas y suelen transferir mensajes positivos a los niños, como la bondad, la generosidad, la amistad y el valor de la honestidad.

Estimulan la creatividad y la imaginación

Es muy favorecedor que los niños jueguen a personificar la ficción, por tanto, desenvuelven considerablemente su desplazamiento creativo, tanto al realizar las marionetas, al representar la historia o inclusive en la decoración, proporcionar las tonalidades necesarias de los personajes.

Mejoran la empatía

Principalmente el niño se ve reflejado con el personaje y se percata de las consecuencias de los hechos y de cómo aquejan a las demás personas.

Enseñan jugando

Aumentan su léxico y utilizan la lógica y la memoria, conjuntamente de que benefician la comprensión del niño, ya que habitualmente hay una interacción con las marionetas y tiene que aplicarse en razonar la historia y el desarrollo para lograr tomar decisiones y “hablar” con el protagonista.

Estimulan la atención

Aquí no hay equivocaciones, en un teatro de títeres hay que estar atento y no desaprovechar ni un detalle. La gestión jamás es igual y solicita la concentración del niño para poder seguir, por lo que logran conseguir entretener y crear un rato placentero. Esta capacidad que poseen de atraer la atención del niño es la indicada para los que poseen dificultades de comportamiento y poca atención.

Combaten la timidez

Al ayudar a la comunicación oral y no verbal son excelentes para que los niños más retraídos se alivien y participen, sintiéndose parte de algo muy bonito. Les ayudan a expresar emociones y a liberar tensiones.

Por esto y muchas cosas más las marionetas son relevantes, y si nuestros pequeños no conocen aún los títeres. En cuanto haya alguna función cerca de donde residimos asistamos con ellos y diviértanse de la misma forma. A demás se desea realizarlo desde casa por eso se invita a conocer el **proyecto de animación a la lectura** “El árbol Sabio”, que nace con la ilusión y el afecto hacia nuestros pequeñitos. Con la agudeza y la fantasía de **Almudena Orellana** que ha creado unos cuentos muy originales donde cuenta El árbol Sabio, haciendo llegar la magia de una buena historia a los niños a partir del canal de YOUTUBE. (Cuello, 2016)

Explorar las emociones

Igualmente, las marionetas también sirven para exhibir argumentos más complejos, como el fallecimiento o los compromisos. Una de las corporaciones tales como es la Strings global que elaboran películas con marionetas para los niños que toleran contextos de emergencia en todo el universo.

Estas películas, traducidas a las lenguas locales, contienen argumentos de diferentes tipos, empezando desde la enseñanza de hábitos de limpieza e higiene apropiados hasta las enseñanzas sobre la existencia de minas terrestres. Los niños asimismo se integran en actividades con marionetas diseñadas dando mensajes de temas de gran relevancia dentro de la misma.

Entre estas películas tenemos un claro ejemplo, que enfatiza la importancia de llevar una dieta saludable para evitar las enfermedades. Está dirigida a los niños de Madagascar porque, según el programa Unicef de ayuda humanitaria, en este país los pequeños se destacan por ser los peores nutridos del mundo. Dicha película se vincula con el programa de nutrición de No Strings para ampliar la trayectoria de la ayuda facilitada a los niños.

(**Rocié Waller, 2004**), solidaria de la transmisión de No Strings, manifiesta: “Nuestro propósito es informar a los niños sobre las amenazas constantes que los rodean y enseñarlos a prepararse para afrontar esas situaciones”.

Según Rocié, la enseñanza a través de las marionetas trasfiere confianza a los niños. “Como los niños a los que enseñamos no van al colegio y carecen de esa estructura, cualquier tipo de juego, aunque sea pedagógico, les permite evadirse de la realidad”.

“Los talleres de No Strings permiten que el niño procese sus pensamientos y emociones, transmitiéndoles el apoyo y los instrumentos prácticos y emocionales que necesitan”, además manifiesta que: “El uso de marionetas igualmente enseña la importancia de los valores morales, ya que los alumnos examinan las consecuencias de sus acciones personales. explica Rocié: “El uso de marionetas sin duda alguna ayuda a los niños a acoplarse con los personajes y a desenvolver sentimientos hacia ellos, lo cual se puede utilizar para establecer respuestas emocionales a las historias u otros contenidos que se les enseñan”.

Es de gran importancia elaborar un ambiente de aprendizaje real y estable en el que los estudiantes logren explorar su impacto y desplegar variadas destrezas. “Las figurillas poseen un sin número de aplicaciones; brindan una manera de formarse y pasar el tiempo de la misma manera que han desarrollado diferentes personas de todo el planeta”, asegura Rocié. “También causan un efecto calmante y crean un entorno de aprendizaje emocionalmente seguro para explorar cuestiones difíciles, tabú y alarmantes de una manera mucho más cómoda”. (University, 2016)

Marionetas: mucho más que un juguete educativo

Han jugado con ellas muchos niños de generaciones tras generaciones: ¡inclusive en el año 2.000 a.C. se manejaban en el Antiguo Egipto! Se propagaron apresuradamente hasta transformarse en un juguete mundial. A lo largo de la historia las civilizaciones antiguas utilizaron este tipo de recurso para dar a conocer su estilo de vida, creencias e historias hasta la actualidad, y siguen conquistando a miles y miles de personas siendo un simple juguete utilizado en las diferentes etapas infantiles.

Las marionetas si poseen su vigencia hasta la presente fecha, pero eso pasa no por casualidad si no porque son juguetes divertidos, brindan al mismo tiempo beneficios para el perfeccionamiento de los niños. Como primer punto, los títeres permiten el desarrollo de algo primordial en la infancia como son la imaginación y la creatividad. Muchos de los niños las usan para elaborar historias y desarrollarlas, crean súper héroes, escenas, aventuras, lo que causa que la imaginación no vuele en otro momento. Ya que con marionetas al jugar con ellas no hay límites más allá de su misma capacidad de imaginar de cada niño.

Indispensablemente por la necesidad de elaborar historias, las marionetas son un juguete excelente para desarrollar la capacidad de concentración y atención. Muchos son los casos en donde los niños han pasado horas y horas elaborando una actividad relacionada con las marionetas, y se concentran muchísimo para poder desenvolver una historia con coherencia y con un final. Juguetear con marionetas asimismo es una manera de instruir en valores primordiales, como la empatía, la bondad, la generosidad, la tolerancia, la honestidad, la paz. Algunos de los cuentos habituales o de las representaciones de marionetas observan estos valores y los aplican, por lo que se transforma no simplemente en un muñeco para instantes de ocio, sino en el origen de aprendizaje muy práctico para el futuro.

Las marionetas contribuyen con otros beneficios relacionados con la enseñanza de los niños, que, sin proporcionar cuenta, aumentan su léxico, provocan el conocimiento de las circunstancias que los envuelven, trabajan el entendimiento y amplían la memoria. Diversos especialistas piensan que poseen un valor beneficioso muy significativo para aquellos niños que saben tener dificultades para platicar o son muy tímidos. Sin embargo, no hay que dejar de lado que las marionetas son un juguete al alcance de todos los niños, posiblemente el más asequible que existe. Y es que con cualquier cosa se puede fabricar un títere o un teatro (papel, cartón, bolsa de plástico, tela, plastilina...), solo hace falta un poco de imaginación. ¡Son manualidades perfectas para un domingo en casa! Y si preferimos comprar las marionetas para nuestros hijos, las hay de todos los tipos y presupuestos. En EurekaKids, por ejemplo, ofrecemos marionetas que representan

animales, personajes de cuentos... de marcas como EurekaKids o Kaloo. También disponemos de muñecas y peluches.

Representaciones de marionetas

Las marionetas es un juguete sofisticado; artículos que gustan a los padres por su valor educativo y a los niños porque son divertidos y dinámicos. Sin embargo, sus beneficios y posibilidades no terminan aquí. Y es que no hay que olvidar que, de vez en cuando, es muy bueno que los niños asistan a funciones de teatros de marionetas: una forma de entretenerse mucho menos habitual que el cine, la televisión o los videojuegos, pero con un valor pedagógico muy alto. **(Basora, 2016)**

Ventajas y Desventajas de las habilidades de aprendizaje

Como ventajas de la enseñanza fundado en el procedimiento de proyectos tenemos:

- Los principiantes arrebatan sus convenientes decisiones y asimilan a proceder de manera independiente.
- Es una instrucción motivadora, ya que empieza de las prácticas de los estudiantes y de sus logros y provee de destrezas de la motivación personal.
- Las habilidades edificadas y los contenidos estudiados son más sencillamente transferibles a circunstancias similares. Este asunto de aprendizaje provee la asimilación de habilidades y de elementos lo cual nos permite dirigir la solución correcta desde apariencias diferentes, hecho que beneficia la transferencia de conocimiento.
- La autoconfianza se fortifica
- los contextos de aprendizaje las conforman los mismos aprendices
- Beneficia la conservación de los contenidos que provee la comprensión lógica del problema o trabajo.
- Se ejecuta el aprendizaje de forma integral (instrucciones metodológicas, afectivos psicomotrices y sociales).

Seguidamente se muestran ciertas desventajas de la enseñanza basada en la técnica de proyectos:

- Los estudiantes son poco motivados y es complicado en ciertos momentos difíciles instruirlos de esta forma de enseñanza. Los con superioridad de prácticas de fracaso, tienen por lo general, un bajo nivel de investigación y no esperan iniciar un proceso de averiguación de desconocidos conceptos asentados en sus prácticas de fracaso.
- En caso de que los no posean experiencias relacionadas con los contenidos técnico-tecnológico, desarrollo humano y desarrollo académico aplicado, que se desea tematizar, apenas se podrá utilizar el método de proyectos a menos que el docente plantee tareas que una vez realizadas sirvan de base para el aprendizaje por proyectos.

Ventajas y Desventaja de los portafolios:

Ventajas:

- Promueve la participación del estudiante al monitorear y evaluar su propio aprendizaje.
- Requiere que los estudiantes asuman la responsabilidad de sus aprendizajes.
- Provee la oportunidad de conocer actitudes de los estudiantes.
- Provee información valiosa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los maestros pueden examinar sus destrezas.
- Se pueden adaptar a diversas necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante.
- Se puede utilizar en todos los niveles escolares.
- Promueve el auto evaluación y control del aprendizaje.
- Selecciona a alumnos hacia programas especiales.

Desventajas:

- Consume tiempo del maestro y del estudiante.
- Requiere refinamiento del proceso de evaluación.
- Existe poca evidencia sobre la confiabilidad y validez de los resultados.
- La generalización de los resultados es limitada.
- Son inapropiados para medir el nivel del conocimiento de hechos por lo que conviene que sea usado combinado con otro tipo de evaluaciones tradicionales.
- Puede presentar deshonestidad por estar elaborado fuera del aula (**Ramirez, 2011**)

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento. El proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos. No es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

Para aquellos que de manera incipiente se interesan por comprender el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores como el éxito o fracaso escolar, es recomendable que se aproximen de manera previa al estudio de algunas variables que están implícitas en el mismo. Al buscar las causas del fracaso escolar se apunta hacia los programas de estudio, la masificación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones y raras veces al papel de los padres y su actitud de creer que su responsabilidad acaba donde empieza la de los maestros. (Ecured, 2016)

Por su parte, los profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus estudiantes, «la motivación para aprender», la cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen la planeación,

concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, percepciones claras de la retroalimentación, elogio y satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso (Johnson y Johnson, 1985).

Reflexiones acerca del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje

El estudio de un número considerable de investigaciones recientes y relacionadas con el tema que aquí se aborda permite reconocer un amplio movimiento de las ideas de diferentes autores hacia la búsqueda de una mayor profundización en el binomio enseñanza-aprendizaje. Pudieran ser muchos los factores que están incidiendo en la actualidad del tema, pero sin duda alguna, en el fondo del mismo se puede desconocer el cuerpo de conocimientos que aporta la Psicología vigente en relación con el aprendizaje. Tampoco podemos ignorar lo que dicho cuerpo teórico ha aportado para hacer un análisis más profundo de nuestra práctica educativa, como una vía esencial para alcanzar una mayor conceptualización o reconceptualización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A modo de ilustración de lo anterior, es bueno recordar palabras de César Coll (1987), quien al abordar lo concerniente a la «construcción del conocimiento y los mecanismos de influencia educativa» plantea que por una serie de circunstancias vinculadas con el desarrollo histórico de la psicología, la concepción constructivista del aprendizaje ha prestado atención a los procesos individuales, no así al hecho de que estos procesos tienen lugar en un contexto interpersonal, y que, por lo tanto, no podremos llegar a ofrecer una explicación detallada, fundamentada y útil de cómo aprenden los alumnos en la escuela si no analizamos los procesos de aprendizaje en estrecho vínculo con los procesos de enseñanza con los que están interconectados. **(Ecured, 2016)**

Este proceso ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde la identificación como proceso de enseñanza con un marcado énfasis en el papel central del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más

actuales en la que se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo integrado en el que se pone de relieve el papel protagónico del educando.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una unidad dialéctica entre la instrucción y la educación; igual característica existe entre el enseñar y el aprender. Todo el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una estructura y un funcionamiento sistémicos, es decir, está conformado por elementos o componentes estrechamente interrelacionados. Este enfoque conlleva a realizar un análisis de los distintos tipos de relaciones que operan en mayor o menor medida en los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje

Los componentes son:

- objetivos,
- contenidos,
- formas de organización,
- métodos,
- medios,
- evaluación.

Tres dimensiones: educación, enseñanza y aprendizaje

Para adentrarnos en el fenómeno educativo, es necesario partir de la conceptualización de la magnitud de lo que es la educación, la enseñanza y el aprendizaje. El concepto de educación es más amplio que el de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objeto la formación integral del individuo. Cuando ésta preparación se traduce en una alta capacitación en el plano intelectual, en el moral y en el espiritual, se trata de una educación auténtica, que alcanzará mayor perfección en la medida que el sujeto domine, autocontrole y autodirija sus potencialidades: deseos, tendencias, juicios, raciocinios y voluntad.

La educación

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión (Ausubel y colbs., 1990). Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de Educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

La enseñanza

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

El aprendizaje

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información. El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores.

En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

La importancia que tiene el proceso enseñanza-aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje es una de las funciones más importantes ya que en este intervienen diversos factores en los cuales los seres humanos van adquiriendo nuevas experiencias que les va dejando un nuevo aprendizaje, cabe mencionar que dicho aprendizaje está relacionado con la educación y el desarrollo personal, a través de estos se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción. Cabe mencionar que el éxito de una entrevista va a depender de que el entrevistador conozca los aspectos de la misma y sepa aplicarlos de forma sistemática.

Los modelos de programas surgen de las necesidades de la institución, para esto se debe de tener claro los objetivos, estos programas son implementados por un equipo de personas, entre ellos profesionales que trabajan voluntariamente, aportan conocimientos y recursos, tomando decisiones de evaluación.

Su objetivo consiste en una acción continuada previamente planificada, encaminada a lograr objetivos, con la finalidad de satisfacer necesidades y/o enriquecer, desarrollar o potenciar determinadas competencias.

Álvarez Rojo y Hernández (1998:86) Describen los modelos por programas como: Una oferta educativa y orientadora referida a un ámbito del desarrollo personal y/o social de los destinatarios a los que se **dirige**. (Reyes, 2017)

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

Investigando acerca de antecedentes sobre las marionetas, se encontró una extensa y variada gama de definiciones y tipologías, por lo que se hace necesario focalizar el estudio hacia determinadas perspectivas teorías. Así, se decidió tomar como referencia a varios enfoques de diferentes autores. Estos autores tienen muchas definiciones que no coinciden con alguna otra a excepción de que se trata de un objeto teatral. Para Alain Recoing las marionetas son objetos animados por el hombre con vistas a formar un espectáculo.

Bill Baird (2012) manifiesta que: “La marioneta es una figura animada que, guiada por una mano, se mueve delante de los espectadores” (p.26). Mientras que **(Cecile Giteau, 2013)** indica que “La marioneta se define como figura u objeto animado por el hombre, para crear un espectáculo” (p.32).

Es de gran importancia recalcar que, como tal objeto, se distingue perfectamente de cualquier otro, precisamente por el movimiento. “Inerte en tanto que objeto no mecánico, no adquiere el estatus de marioneta hasta que no se le aplica el movimiento”. Y este movimiento sólo puede producirse por la acción del manipulador, motor humano indispensable para la representación. Por lo tanto, como precisa *Bill Baird*, los autómatas nunca pueden ser considerados marionetas, aunque se expongan en escaparates o en artilugios mecánicos de exhibición, como los relojes de las catedrales centroeuropeas.

La marioneta implica la asociación, efectiva o virtual, de un objeto y de un manipulador, es decir, la dependencia del objeto con relación al hombre. Si observamos el

mundo de la marioneta, mediante la asistencia a los espectáculos, o mediante visitas a los diferentes museos y exposiciones, se percibe que ésta es una figura de cualquier material, susceptible de ser modelada y que intenta reproducir la figura humana o de cualquier animal, con articulaciones que le permiten realizar todo tipo de movimientos, con el fin de imitar la vida real de los seres a los cuales imita; incluso cualquier objeto puede ser apto para convertirlo en una imitación de un ser vivo. (**Titeresante, 2013**)

Una cosa es importante a partir de esta observación: en el teatro de marionetas, y en el de actores, el sujeto esencial, por no decir el único, es el hombre y sus preocupaciones. ¿Cómo podría ser de otra forma el mensaje estético de un hombre dirigido a otros hombres? Es por eso que, incluso cuando la marioneta es un animal, siempre actúa con relación al comportamiento humano. Cuando se busca rivalizar con el “naturalismo” del actor humano, surge la marioneta de hilos, técnica que permite imitaciones casi perfectas de los movimientos del cuerpo humano, o en todo caso de su gestualidad, con todo lo que ello comporta de significativo sobre el plano de la inteligencia y de los sentimientos.

El espectador adulto, consciente de la naturaleza verdadera de la marioneta, participa de la ilusión de una vida autónoma de ésta, de una especie de coincidencia entre lo significativo y la referencia al signo, realización imaginaria de lo imposible. La ilusión de una humanidad en la marioneta, que se observa tanto en el manipulador como en el espectador, contamina, a veces, la idea en que se basa este arte.

(**Jean Cocteau 2015**) manifiesta que: “Hay demasiadas almas de madera que no aman a estos seres de madera que sí tienen alma”. Puede ser una “boutade” poética, pero que denota la tentación de proyectar sobre la marioneta los deseos y frustraciones del hombre, lo que demuestra la relación fetichista con el objeto y que nos remonta a los orígenes arcaicos de la marioneta.

¿Cómo explicar en los adultos esta tendencia animista, latente en la expresión del fantasma de paternidad ideal, manifiesta en el discurso de B. Baty y otros? Y que a veces

es tan fuerte que P. Hyon ha llegado a preguntarse: “¿Hay un vicio inherente a la marioneta de hilos?”. E incluso no sólo a este tipo de títeres, sino también a la marioneta de guante, puesto que George Sand llega a decir de ella que “no es un muñeco, sino un ser”. A partir de sus experiencias con las marionetas, Aurora Dupin en su novela “El hombre de nieve” saca a la luz los procesos que debieron inspirar a M. L. Rambert la técnica del “juego de guiñoles” en psicoanálisis infantil. (**Titeresante, 2013**)

María Signorelli y Mane Bernardo son dos referentes en cuanto a la reivindicación del títere y de su uso escolar. **Bernardo (2015)** arraiga los títeres en la parte más profunda del ser humano, a partir de que el arte de los muñecos está presente de forma universal desde los estadios más antiguos de la evolución. La titiritera argentina fundamenta en esta presencia universal las posibilidades educativas y de conocimiento del niño/a en diversas edades y diferentes contextos. Además, otra fuente de posibilidades educativas es el tratamiento multidisciplinar que demanda el títere, en una escuela que constantemente rechaza el hecho de considerar la realidad fragmentada en varias “materias de estudio” y defiende –sobre todo en los primeros niveles educativos– un trato integrador, globalizador y multidisciplinar.

Bernardo critica con vehemencia el trabajo llevado a cabo con desconocimiento del títere como herramienta y del niño/a como elemento central del proceso educativo: este desconocimiento, que nace del desconocimiento de la técnica y del desprecio del niño/a como receptor y productor artístico, estaría en la base de la triste situación de los títeres en la educación. La denuncia de la falta de formación por parte de los docentes será una constante a lo largo del tiempo y de los trabajos de los diversos especialistas en la materia.

Finalmente, Bernardo critica un planteamiento del trabajo con títeres que no va más allá de los aspectos meramente constructivos del objeto teatral, y propone una formación para los docentes centrada en el sistema de representación y en los aspectos dramáticos (**Bernardo, 2016: 39**).

Autores como (**Carlos Angoloti 2016**), alertan del peligro que comportan determinadas prácticas poco reflexivas (y desgraciadamente frecuentes), como por ejemplo el uso de títeres que no hayan construido previamente los alumnos o la selección de textos no adecuados. Angoloti inserta, con una intuición que después ha sido continuada por varios autores, el tema del títere en la educación creativa y en relación con el resto de las artes (sobre todo plásticas, pero también escénicas). Entiende la educación artística desde esta perspectiva como la adquisición de los códigos que permiten a las personas descifrar los productos artísticos en sus diversas formas.

En cuanto al tema concreto de los títeres, el autor defiende un uso coherente y completo de esta herramienta, sin obviar ningún aspecto. En la misma línea, Antonio García del Toro critica el uso que tradicionalmente se ha hecho del teatro educativo (con títeres, máscaras o únicamente con actores), y plantea la necesidad de cambios sustanciales. El autor incide en la formación del espíritu crítico por parte del alumnado: a partir de la utilización correcta de los títeres en la escuela y en los otros ámbitos educativos, los discentes adquirirán el sentido crítico con las actuaciones propias y ajenas, y todo esto repercutirá en la formación como espectadores (García del Toro, 2004: 10).

Bernier y O'Hare (2005) dedican un extenso volumen a tratar la vertiente educativa y terapéutica de los títeres. En cuanto al primer aspecto, O'Hare lo pone en relación con la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (Ginter, 2005) y con los elementos de la taxonomía de objetivos de la educación de Benjamin Bloom:

Un programa de marionetas bien planificado conecta con todas las múltiples inteligencias y las muchas maneras en que las personas aprenden, y el juego de marionetas ejemplifica los niveles de alfabetización descritos en la taxonomía de Bloom (2011). La recreación de personajes e historias con títeres ayuda a los niños a absorber y recordar lo que han aprendido e interiorizar la información para que puedan recontar las historias desde la mente y el corazón. Los títeres establecen una conexión emocional y cognitiva con ideas, información, historias, personajes, literatura y situaciones históricas y vivenciales. Es uno de nuestros objetivos mostrar que el tiempo dedicado a un

programa de marionetas bien desarrollado es, de hecho, un tiempo bien empleado (O'Hare, 2015a: 2).

O'Hare introduce la idea de incorporar las TIC en el trabajo con títeres, sobre todo con la finalidad de encontrar materiales, entrar en comunicación y efectuar intercambios entre varias tradiciones, aspectos –como veremos– muy aprovechables desde una perspectiva educacional fundamentada en la interculturalidad y valoración positiva de la diversidad. Igualmente, la autora apunta las posibilidades del tratamiento y resolución de conflictos mediante títeres, y finalmente intenta desvincularlos de la relación exclusiva con los niveles educativos iniciales, tal vez uno de los tópicos todavía más arraigados hoy en día (tanto el tópico que ve los títeres tan solo aptos para los más pequeños, como también el que considera que todos los títeres son aptos para ellos).

Tova Ackerman (2014) resalta el aspecto oral del títere, la importancia de la palabra y sobre todo la capacidad de desarrollo de la imaginación, ya que la metáfora forma parte de la esencia. Igualmente, esta autora destaca el interés de la interacción en cualquier ámbito educativo: tanto en el caso de títeres como en el de los objetos no específicos, la interacción entre el titiritero, el títere y el público es un elemento fundamental de esta disciplina dramática con grandes posibilidades educativas que tan solo de forma incipiente se están teniendo en cuenta en la educación. Efectivamente, el titiritero y el objeto proporcionan una serie de estímulos a los cuales responde la imaginación del espectador: titiritero y títere actúan de forma recíproca, y también el títere y el titiritero se relacionan de la misma forma con el público; esta recepción de estímulos por parte del espectador y la respuesta consiguiente –que influyen a la par en el títere y el titiritero– constituye el núcleo de la acción dramática (Ackerman, 2015: 8).

Este potencial interactivo hace que los títeres sean susceptibles de ser utilizados en cualquier nivel de la educación, incluso en los iniciales. Esta es la idea de Suzanne Down (2015: 17), que justifica el uso de los títeres en la escuela a partir de la universalidad del teatro de títeres, que conecta al alumnado con la historia del ser humano. También en los niveles iniciales, en este caso relacionados con el final de la educación infantil y el inicio

de la primaria, Sharon Peck (2015: 73-81) aporta sus reflexiones y su práctica escolar alrededor del títere como herramienta para el aprendizaje de la lectura. La conclusión de esta autora sobre el potencial educativo del teatro de títeres no puede ser más alentadora:

Las marionetas son fáciles de usar, económicas de hacer, y su utilización con la alfabetización puede cumplir con los mencionados objetivos curriculares. Las marionetas son eficaces para conectar con públicos de todas las edades. El uso de títeres tiene muchos objetivos, que se vinculan directamente a los objetivos curriculares y de formación. Las marionetas ya se utilizan en una gran variedad de entornos más allá del entretenimiento. El uso de títeres puede desarrollar habilidades claves de alfabetización, mejorar el acercamiento a la literatura y hacer que las experiencias de aprendizaje sean más significativas (Peck, 2016: 75).

Mary S. Mazzacane aporta un interesante punto de vista sobre las relaciones posibles entre el aprendizaje a través de los títeres y el área de música, una vertiente probablemente poco trabajada aún y que ofrece muchas posibilidades didácticas: para Mazzacane la enseñanza de la música con títeres es una forma de estimular la imaginación y la creatividad del estudiante con una reducción al mínimo de la resistencia al estudio; la conjugación de títeres y música aporta confianza al alumno y le permite relacionarse de forma más efectiva con el profesorado y con los compañeros; así mismo, ayuda a desarrollar hábitos de escucha, anima a la cooperación, motiva el interés y la participación, aumenta la seguridad y genera entusiasmo en el aprendizaje de las habilidades musicales; finalmente, el arte de los títeres ayuda a reforzar las habilidades musicales básicas ya que facilita la libertad de pensar creativamente y sin inhibiciones (Mazzacane, 2016: 60).

Judith O'Hare (2018b) profundiza en la reflexión sobre lo esencial del teatro de títeres, y actualiza de nuevo la disyuntiva entre teatro y dramatización al preguntarse si las actividades en el aula con títeres son sobre todo proceso o producto. En este sentido, O'Hare aporta una serie de objetivos susceptibles de ser trabajados con los títeres (2005b: 66). Así, los títeres ofrecen al alumnado oportunidades de:

- Desarrollar la expresión creativa
- Estimular y expandir la imaginación
- Desarrollar la expresión oral espontánea
- Perfeccionar el habla, la enunciación y la proyección de la voz
- Practicar las destrezas de la lengua escrita, y aumentar la fluidez en la lectura oral
- Incrementar la valoración de la literatura
- Desarrollar la coordinación y el sentido del tiempo
- Mejorar el sentimiento de autovaloración en los niños/as
- Incrementar la autoconfianza y la satisfacción personal
- Liberarse de miedos, agresividad y frustraciones de formas aceptables
- Desarrollar habilidades de interacción social

Para integrar la creación y la manipulación de los títeres en el proceso educativo de manera útil, la autora añade estos objetivos generales:

- Incrementar las habilidades para la solución de problemas
- Perfeccionar las habilidades motoras de tipo fino
- Agudizar las destrezas lectoras
- Llegar a consensos, dar y recibir ideas
- Observar el mundo a través de los sentidos, recordar lo que se ha observado, procesar lo que se ha observado y recordado, y recrearlo con los títeres
- Evaluar
- Pulir, mejorar lo que se ha hecho

En definitiva, los títeres pueden aportar una serie de elementos positivos a la enseñanza/aprendizaje de convenciones, y sobre todo pueden ayudar al alumnado a aprender (no tan solo en el contexto escolar, sino en la vida) y a expresar. Los títeres constituyen una forma creativa y expresiva del arte que se hace accesible a los niños/as y que puede reforzar el proceso educativo: con este recurso enseñamos a estar abiertos al entorno, a vivir más intensamente y a expresar con las palabras y las acciones. En el logro de estos objetivos educativos es de vital importancia el proceso, aunque al tratarse de actividades artísticas el producto final en forma de espectáculo se debe tener en cuenta; sin

embargo, si focalizamos todo el interés en el producto final, será difícil que el alumnado interiorice el proceso y el camino que comporta:

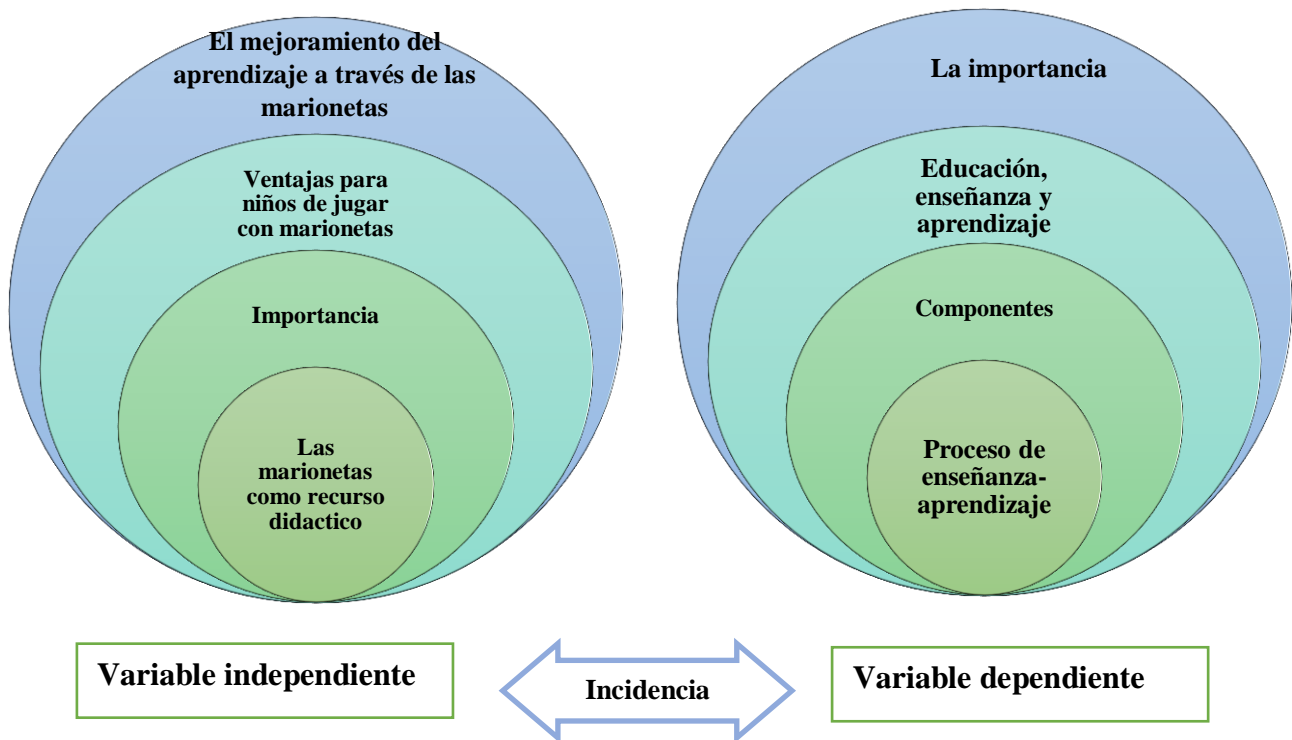
Si se centran únicamente en el producto, a lo mejor [los niños] no consiguen aprender e interiorizar los pasos que han dado para llegar allí. Cuando les damos las herramientas para crear una marioneta o una obra de títeres, pueden seguir explorando las posibilidades creativas y artísticas de los títeres a medida que crezcan. Tal vez alguno de ellos incluso optará por convertirse en titiritero, pero se espera –y esto es lo más importante– que todos se convertirán en adultos formados y alfabetizados con mentes inquietas (O’Hare, 2017 b: 67).

Por otro lado, los argentinos Carlos Szulkin y Bibiana Amado (2017) hacen un repaso de los diferentes usos del títere en la escuela y extraen algunas conclusiones muy interesantes: los autores consideran muy compleja la discusión sobre la relación títeres-escuela; sin embargo, se muestran muy convencidos de las posibilidades educativas y sociales de este tipo de teatro: entre los que mantienen que la institución escolar no es el lugar para los títeres y los que hacen un uso abusivo en términos educativos, Szulkin y Amado entienden que el problema no está en los títeres como tales ni en la escuela como institución educativa sino en la concepción pedagógica que fundamenta la inclusión del teatro de títeres en la práctica escolar, que los autores consideran una herramienta socioeducativa (Szulkin i Amado, 2016: 26-27).

Miguel Ángel Zabalza entiende el trabajo con títeres como una de las posibilidades de actualizar y concretar la dramatización en el aula. Se trata de una actividad donde se implica toda la persona: emociones, destrezas motrices, lenguaje, expresividad, sensibilidad, conocimientos, etc. Además, pueden graduar la implicación del alumnado en el proceso, desde la simple representación a la construcción de la historia, de la escenografía y de los propios títeres, y también desde la simple narración de hechos o de situaciones al planteamiento teatral, respecto al cual se pretende que los niños/ as elaboren juicios y valoraciones críticas. Para este autor, las aportaciones formativas del trabajo con títeres son las siguientes (Zabalza, 2008: 200):

- Establece un contexto multidimensional para la actividad del niño/a, que debe pensar, hablar, recrear emociones, construir objetos, manipularlos, estructurar secuencias, etc.; hay un gran número de aprendizajes implicados en esta actividad.
- Establece un contexto cooperativo que hace que la aportación y el producto individual no tenga sentido si no es en relación con los de los demás.
- Establece un contexto ambiguo de presencia-ausencia que facilita la libre aparición de contenidos difíciles de expresar en público; el recitador, que habla mediante los muñecos, está escondido: esto le proporciona una especie de impunidad para poder decir lo que quiere.
- Según el profesorado que trabaja en integración, este tipo de actividades, por el abanico tan amplio de acciones y maneras de implicación en las tareas que ofrece, es un marco magnífico para integrar niños/as con deficiencias físicas o psíquicas: siempre hay tareas que pueden realizar, y si la trama no es demasiado compleja, pueden seguir el ritmo e implicarse en el desarrollo.

2.1.2.2. Categoría de análisis



Las marionetas son una estrategia muy importante para el aprendizaje del niño, el cual cumple con muchas funciones que atraen su atención en las diversas etapas formativas. La capacidad de utilizar recursos, integrarlos con los demás, imaginar y ser creativo estimulan al niño a cumplir varias actividades y generar conocimiento esencial para el aprendizaje.

2.1.3. Postura teórica

Las marionetas como recurso pedagógico son un entretenimiento y método que facilitar el aprendizaje y la recreación mediante historias que se realizan en este proceso, donde el niño va desarrollando el cerebro y empezando a crear en su imaginación obteniendo una estimulación en varias partes del cuerpo, además hace que los niños posean un mejor lenguaje, su autoestima mejore mientras desarrolla el área psicomotriz. (Angoloti,2009)

(Oltra, 2014) “La marioneta es un mecanismo beneficioso dentro de la educación ofrece un sin número de posibilidades, para ocuparse las discapacidades, los conflictos sociales y las dificultades en las primeras etapas de la enseñanza” p.173.

De igual manera **Bill Baird (2005)** afirma que: “La marioneta es una figura inanimada que es hecha para moverse por el esfuerzo humano antes de una audiencia. Esto es la suma de estas calidades que únicamente define a la marioneta. Nada más bastante satisface la definición” (p.13).

Sin embargo, **Rafael Curci (2007)** destaca que “El aspecto plástico—aun siendo una fuente importante de riqueza significativa- no es suficiente para definir el títere: para que un objeto se transforme en un títere lo debemos ubicar en un nivel diferente del cotidiano, lo debemos dotar de personalidad, es decir, debemos crear un personaje”.

Además, debe existir una intencionalidad previa en relación a la voluntad de interpretar un personaje y a la ubicación en el terreno de la ficción dramática, de la representación; por tanto, el títere es un objeto que se crea para ser animado a través de cualquiera de las técnicas existentes con el objetivo de crear la ilusión de simular vida y, más concretamente, de mostrar una vida escénica convincente. De hecho, el autor considera que hay varios elementos que constituyen un títere y que definen el teatro hecho con títeres: así por ejemplo un mensaje particular expresado con un sistema de signos particular y con una estructura dramática particular.

David Currell (2009) manifiesta que: “El teatro de títeres no es una especie de teatro humano en miniatura, y pone de relieve algunas particularidades y relaciones con otras disciplinas artísticas, como la danza y el mimo”.

Otros autores, como **Dalibor Foretic (2005)**, reflexionan sobre el espacio y el tiempo del títere en la representación. Foretic llega a la conclusión de que el muñeco se

encuentra engastado en la misma memoria colectiva de los seres humanos y nos retrotrae al momento en que nace la humanidad: “El títere lleva en su seno el tiempo arquetipo de la memoria colectiva, de los recuerdos primarios, como oleadas del tiempo en que el hombre se hizo hombre. Se hizo hombre en el momento en que, tratando de compararse con Dios, creó el muñeco a su imagen. Para que este artefacto adquiriera vida, está obligado a darle satisfacción: el hombre es siempre, al mismotiempo, dueño y servidor del muñeco” (p. 84).

2.2. HIPOTESIS

2.2.1. Hipótesis general

¿La incidencia de las Marionetas como recurso didáctico para mejorar el rendimiento académico en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de la Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel “del recinto Mata de Cacao del cantón Babahoyo?

2.2.2. Subhipótesis o derivados

Si se identifican la influencia de las marionetas en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes, se logrará un mejor rendimiento académico.

Si se analiza la implementación de las marionetas para potenciar el rendimiento académico se logrará una mejor coordinación en los estudiantes.

Si se identifica la ayuda que brindan las marionetas como recursos didácticos a los estudiantes, entonces se logrará implementar este método para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Si se elabora una guía didáctica impresa aportará en el proceso de enseñanza aprendizajes de los estudiantes y docentes.

2.2.3. Variables

- **Variable Independiente**
Marionetas como recurso didáctico
- **Variable Dependiente**
Proceso de enseñanza- aprendizaje

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Los resultados estadísticos de la investigación que se presenta, están relacionados con la operacionalización de variables que permitió la elaboración de instrumentos de la investigación (ficha de observación y encuesta) para luego aplicarlas en la población.

Para la tabulación de datos se diseñaron cuadros estadísticos y gráficos respectivos, que contiene los porcentajes de opinión de la población consultada, en cada una de las interrogantes planteadas para cada una de las variables con sus respectivas interpretaciones y análisis.

Del análisis e interpretación de datos se obtendrá la información necesaria para obtener las conclusiones y recomendaciones pertinentes del problema de investigación, a partir de las cuales se establecerá la propuesta de solución para disminuir el impacto.

3.1.1.1. Muestra

Se tomó en consideraciones una población de 35 estudiantes, y 12 docentes, donde no se consideró ninguna fórmula por la pequeña cantidad de población.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

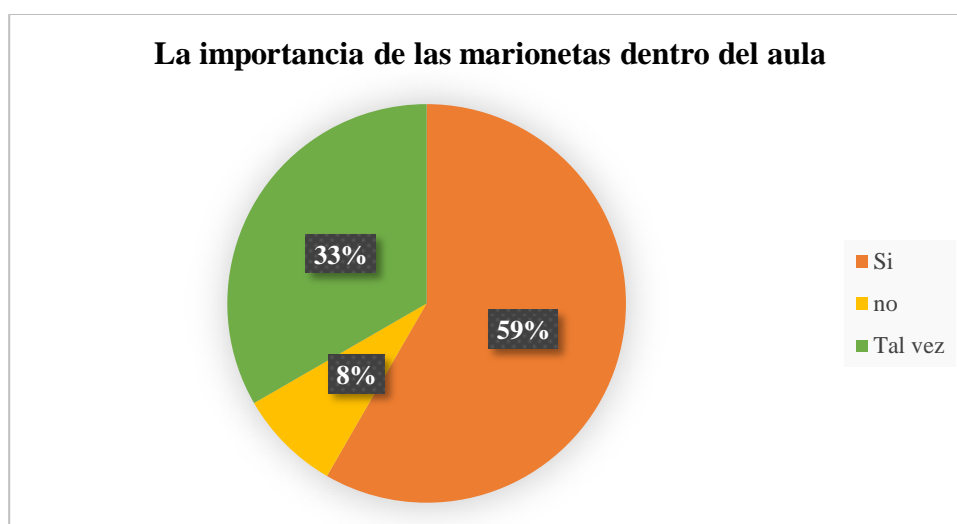
ENCUESTA A DOCENTES

1. Sabe usted la importancia que tienen las marionetas dentro del aula

Tabla# 1

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	59%
no	1	33%
Tal vez	4	8%
Total	12	100%

Grafico #1



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

Según la gráfica realizada se observa que el 59% de los docentes encuestados indican conocer la importancia de las marionetas dentro del aula, mientras que un 33% manifiesta que tal vez conocen cierta información y el 8% nos dicen no conocer nada acerca de esta estrategia pedagógica.

Interpretación

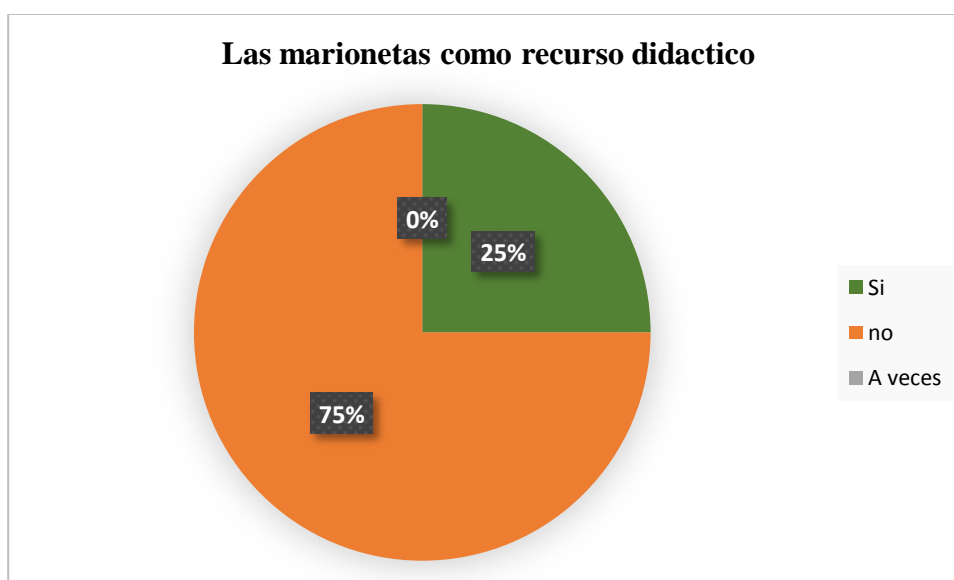
las marionetas son de gran importancia dentro del aula, ya que cumplen un rol fundamental en el niño ya que además de desarrollar su creatividad ayudan a complementar su aprendizaje.

2. Alguna vez ha empleado las marionetas como recurso didáctico dentro del aula de clase con los estudiantes.

Tabla# 2

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	25%
no	9	75%
A veces	0	0%
Total	12	100%

Grafico #2



Fuente: Escuela de Educación Básica "Armando Pareja Coronel"

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

El 75% de los docentes manifiestan no haber empleado a las marionetas como recurso didáctico, mientras que el otro 42% indica que a veces suelen ser utilizadas en ciertas ocasiones.

Interpretación

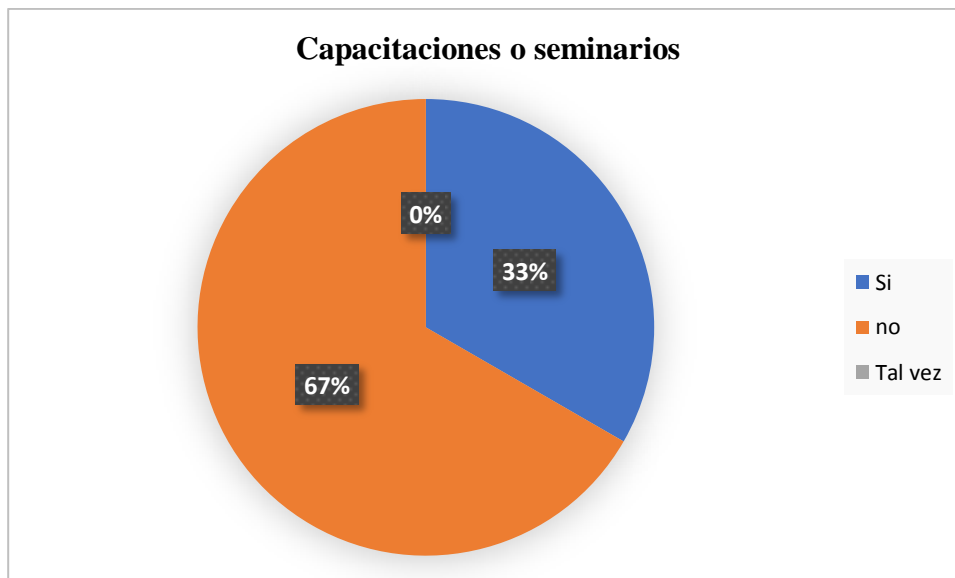
Los docentes deben siempre considerar utilizar a menudo las marionetas como recurso didáctico dentro de clases, ya que al niño se le facilitara y estimulara su aprendizaje, mostraran más interés por aprender sin importan la asignatura y su rendimiento aumentara notablemente, por eso se les aconseja utilizarlas.

3. ¿Ha recibido capacitaciones, talleres o seminarios en construcción y manejo de marionetas?

Tabla# 3

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	33%
no	8	67%
Tal vez	0	0%
Total	12	100%

Grafico #3



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

Según la encuesta realizada el 67% de los docentes no han recibido ninguna capacitación, lo que indica que la mayoría de ellos no saben cómo aprovechar este recurso didáctico para implementarlo dentro de sus clases, mientras que un 33% manifiesta si haber recibido dichas capacitaciones.

Interpretación

Los docentes deben estar constantemente recibiendo capacitaciones acerca de este material didáctico para que sean profesionales altamente capacitados, comprometidos con el desarrollo estudiantil.

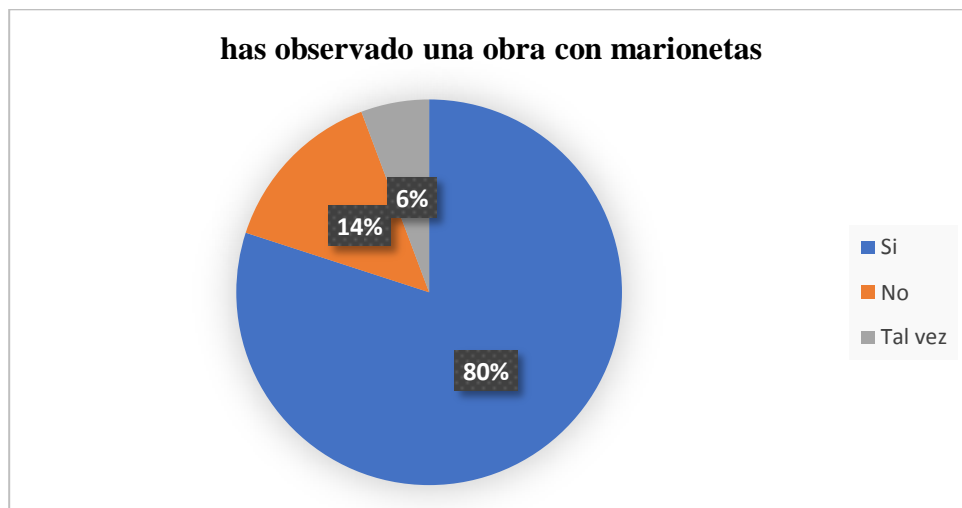
ENCUESTA A ESTUDIANTES

4. ¿Has observado alguna vez una obra con marionetas?

Tabla# 1

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	80%
No	5	14%
Tal vez	2	6%
Total	35	100%

Grafico # 1



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

La grafica muestra que el 80% de los estudiantes encuestados indican que si han observado una obra con marionetas, un 14% indican que no y el %6 restante dicen que tal vez.

Interpretación:

Gráficamente se puede observar que en su gran mayoría los estudiantes si han presenciado un show de marionetas, de mostrando así la importancia, el manejo de estas y su gran aporte en su aprendizaje.

5. ¿Te gustaría que tu maestra desarrolle las clases con marionetas?

Tabla# 2

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	35	100%

Grafico # 2



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

El 100% de los estudiantes manifestaron que, si les gustaría que su maestra aplique en sus clases las marionetas.

Interpretación:

Todos los estudiantes están dispuestos que su docente enseñe con marionetas, ya que aseguran que para ellos sería una manera entretenida y divertida para aprender.

6. Te gustaría diseñar con tus propias manos una marioneta

Tabla# 3

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	35	100%

Grafico # 3



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis:

El 100% de los estudiantes indicaron que si les gustaría diseñar con tus propias manos una marioneta

Interpretación:

Los estudiantes muestran una gran motivación, alegando que les encantaría realizar con sus propias manos una marioneta de cualquier tipo de material. Hay que recalcar que su elaboración y utilización ayuda a expresar emociones y sentimientos y tiene capacidad transformadora.

6.1. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

Del análisis e interpretación de los resultados de las encuestas, hemos llegado a las siguientes conclusiones

3.2.1. Específicas

Los estudiantes en su mayoría si han observado interpretaciones por marionetas donde les ha fascinado dichas actuaciones, y pocos son los que aún no las han visto.

los estudiantes confirmaron que, si les gustaría que sus maestros apliquen en sus clases las marionetas, ya que aseguran que para ello sería muy entretenido y divertido.

Los estudiantes están de acuerdo en realizar con sus propias manos una marioneta utilizando cualquier tipo de material.

Más del 57% de los estudiantes confirmaron que sus docentes los motivan durante las horas de clases, ya que la motivación es de suma importancia.

Los docentes reconocen la importancia de las marionetas dentro del aula, porque cumplen con su un rol fundamental en el niño por que complementa su aprendizaje.

Los docentes están dispuesto a emplear las marionetas como recurso didáctico en sus horas de clases debido a que son de gran ayuda en el aula con los niños.

El 67% de los docentes no recibieron capacitaciones debido a que no han sabido de qué manera aprovechar este recurso didáctico para implementarlo dentro de sus clases.

3.2.2. General

Realizado este trabajo se pude indicar que los docentes tienen muy poco conocimiento sobre este recurso didáctico que son las marionetas, se debe capacitar al docente debido a su falta de manejo y conocimiento, demostrando que no pueden ayudar a los niños y niñas a incrementar su aprendizaje.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

La mayoría de los estudiantes consideran que sus docentes deban implementar las marionetas en sus horas de clases para hacerlas más entretenidas.

Los estudiantes necesitan un poco más de motivación por parte del docente.

El docente necesita capacitaciones constantes para que las aplique con sus estudiantes dentro del aula.

Se recomienda a los docentes usar las marionetas en las asignaturas donde los estudiantes tengan problemas de aprendizaje, para que aumente su rendimiento académico.

El docente debe tener en claro siempre la importancia de las marionetas, para que no se olvide implementarlas en sus horas de clase.

3.3.2. Generales

Se debe trabajar con los docentes para que adquieran más conocimientos sobre las marionetas como recurso didáctico y las utilicen con los niños y niñas a incrementar su proceso de aprendizaje, siendo estimulados a tener una mayor participación, e incrementación su bajo rendimiento.

Se debe realizar talleres y programas donde los niños y niñas participen y muestren interés y donde se vean en la obligación de participar e incrementar su nivel educativo, siendo regidos por el docente impulsando su capacidad dentro de su participación.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

Luego de haber realizado la investigación y analizado los resultados encontrados se puede considerar que los estudiantes no han tenido una buena motivación con recursos didácticos para desarrollar su aprendizaje, lo cual hace que tengan un bajo rendimiento académico, por lo que se considera un programa de talleres para que el docente aplique y de esta manera mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la marionetas como recurso didáctico .

4.1.2. Alcance de la alternativa

El alcance de la presente propuesta pretende abarcar a los estudiantes del segundo año de educación básica y a todos los docentes, ya que es de suma importancia la integración de la población involucrada para promover la enseñanza con marionetas. Esta propuesta contiene un material didáctico para docentes y estudiantes, con talleres fáciles de realizar que proporcionarán los conocimientos necesarios para mejorar las estrategias y técnicas al momento de realizar actividades utilizando las marionetas como el recurso principal.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedentes

Las marionetas es un recurso que ayuda al docente a que sus clases sean más divertidas y menos aburridas, además que es muy fácil de elaborar, ya que tan solo con un guante se elabora una marioneta en cuestión de segundo.

En la Escuela “Armando Pareja Coronel” del cantón Babahoyo, de acuerdo a las encuestas realizadas los estudiantes y docentes si tienen conocimiento sobre este recurso, por lo que los estudiantes indicaron que si les gustaría recibir clases con marionetas para que su aprendizaje sea divertido y el interés de recibir clases aumente. Al mismo tiempo se conoció que los docentes no han recibido capacitaciones sobre el uso de las marionetas como recurso didáctico, lo que conlleva a que no posean la suficiente información adecuada para obtener resultados esperados en los estudiantes.

4.1.3.2. Justificación

Los docentes necesitan de un programa de capacitaciones a fin de que puedan incrementar sus conocimientos y puedan utilizar dicha información para la estimulación de la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas puedan tener una mayor capacidad de comunicación de sus ideas y destrezas.

La propuesta que se plantea permitirá al docente adquirir conocimientos básicos sobre la elaboración de las marionetas un recurso fácil de diseñar, ya que los materiales que se utilizan para realizar su diseño se los encuentra en nuestro medio, además son de bajo costo y su manejo facilita la interacción entre docente y estudiante.

Con la elaboración del taller se lograrán beneficios directos en los alumnos y docente de la Escuela “Armando Pareja Coronel”, con el fin de que obtengan conocimientos básicos y prácticos, permitiendo que aumente el aprendizaje del niño y sus destrezas, lo que originará el deseo de seguir aprendiendo. Realizando estas actividades les permitirá ser más espontáneos y a perder el miedo.

El taller que se ha diseñado es viable puesto que los estudiantes han demostrado su entusiasmo en colaborar con las actividades que se ejecutan dentro del programa, ya que se considera necesario que adquieran más conocimientos, con la única intención de que superen los obstáculos de aprendizajes.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General

Diseñar una guía impresa de procesos metodológicos para el mejoramiento del aprendizaje de las marionetas como recurso didáctico dirigido a los docentes de la Escuela “Armando Pareja Coronel”.

4.2.2. Específicos

Obtener información para la realización de los talleres aplicando recursos didácticos que fomenten el aprendizaje en la elaboración de las marionetas.

Mostrar estrategias para la implementación de la marioneta como recurso didáctico.

Elaborar un taller de aprendizaje sobre el manejo de la marioneta como recurso didáctico

Ejecutar obras de teatrillo de corto tiempo con las marionetas elaboradas

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Guía didáctica para la implementación de las marionetas como recurso didáctico dirigido a los docentes de la Escuela “Armando Pareja Coronel”.

4.3.2. Componentes

La Guía didáctica está compuesto por talleres de aprendizajes, aplicación y elaboración de marionetas, además para su elaboración se utilizó materiales tanto fáciles de encontrar como de elaborar y sus debidos procesos metodológicos, los mismos que están bien estructurados minuciosamente paso a paso que facilita el entendimiento al lector.

Estos talleres tienen información importante para el aprendizaje de los estudiantes puesto que a través de ellos aprenderán de una forma más fácil, sencilla y correcta, ya que las marionetas como recurso didáctico influyen de una manera radical en el aprendizaje del alumno, cabe recalcar que las marionetas permiten formular ideas, emociones, pensamientos, de igual manera representaciones de la vida diaria.

Tabla N° 11 Temas para capacitaciones

Número de talleres	Nombre del taller
Taller 1:	Elaboración de un teatrillo con cartón
Taller 2:	Elaboración de Marionetas de calcetín
Taller 3:	Elaboración de Marionetas de dedos
Taller 4:	Elaboración de Marionetas de dedos con otros elementos
Taller 5:	Elaboración de Marionetas de papel
Taller 6:	Elaboración de Marionetas de dedo con goma eva
Taller 7:	Elaboración de Marionetas reciclada con rollos de papel
Taller 8:	Elaboración de Marionetas con fieltro
Taller 9:	Guiones de obras para marionetas



Autora:
Mariela Moreira

Guía didáctica para la implementación de las marionetas como recurso didáctico



Taller # 1 Elaboración de un teatrillo con cartón

Materiales

- 1 caja de cartón pequeña, mediana o del porte que desees.
- Cartulinas de diferentes colores.
- Pinturas de agua de varios colores o temperas
- Diferentes recipientes de plástico.
- 1 pincel.
- 1 tijera
- 1 lápiz.
- Marcador negro.
- Goma en barra o goma líquida.
- 1 regla.
- hoja de papel en blanco



Procedimiento



- 1) Quitar con la ayuda de las tijeras, las solapas superiores del cartón.
- 2) Marcar con el lápiz, 3 cm en cada una de las solapas laterales y se recorta lo que sobra.



3) Se dibujamos un rectángulo en un papel con las medidas de la otra solapa superior y lo recortamos.



4) Se dibuja en el fragmento del papel, la forma lo que queremos para la parte superior de nuestro teatrillo.

5) Marcamos el patrón en la solapa y recortamos.



Solapas inferiores.



Abrimos la caja y le recortamos las dos solapas laterales.

La entrada para los personajes.



- 1) Dibujamos un rectángulo en la base de la caja. Con las medidas de: el largo que tenga la caja que estamos utilizando y 4 cm de ancho.
- 2) Recortamos el rectángulo.

Pintando el teatrillo.

- 1) Escogemos el color con el que queremos pintar nuestro teatrillo.
- 2) Mezclamos la pintura en el recipiente de plástico, con un poco de agua.
- 3) Pintamos la parte exterior del teatrillo. Dejando sin pintar la solapa superior.
- 4) Dejamos secar.
- 5) Escogemos otro color para el interior del teatrillo. Mezclamos con agua y pintamos.
- 6) Dejamos secar.

Decorando el teatrillo.

- 1) Marcamos el frontal del teatrillo en una cartulina y recortamos la pieza resultante.
- 2) Recortamos el interior de la pieza, (boca del teatrillo).
- 3) Pegamos la pieza de cartulina al frontal del teatrillo.
- 4) Dibujamos un sol y una luna o cualquier otro elemento que deseen agregar al teatrillo.

5) Los recortamos y los pegamos en la parte superior del teatrillo.

Las cortinas.

1) Tomando como base la altura y anchura de la boca del teatrillo, dibujamos el patrón de las cortinas. Teniendo en cuenta que debemos darle 2 cm de más en la parte superior y 3 cm para cada lateral, dado que lo necesitaremos para pegar después la pieza al teatrillo.

2) Marcamos el patrón de las cortinas en una cartulina y recortamos.

3) Doblamos hacia atrás, los dos centímetros de la parte superior.

4) Pegamos las cortinas de cartulina, al interior del teatrillo.

5) Dibujamos los pliegues de la cortina, con el rotulador negro.

Con mucha ilusión y algo de creatividad, hemos convertido una caja de cartón en un delicioso teatrillo de títeres. Listo para que nuestros niñ@s jueguen con él e inventen historias con sus títeres favoritos.

Taller #2 Elaboración de Marionetas de calcetín

Una de las prendas que más abundan son los calcetines, que podemos convertir en una simpática marioneta.

Así enseñaremos a los niños a reutilizar materiales, reciclando o usándolos para hacer manualidades infantiles tan simpáticas como esta marioneta tan divertida, con un poco de imaginación puedes hacer un personaje muy original.

Materiales

- Un calcetín de rayas o lunares
- Feltro rojo
- Feltro negro
- Tijeras
- Pegamento
- Aguja
- Hilo rojo
- Algodón
- Lápiz



Procedimiento

Cómo hacer una marioneta con un calcetín

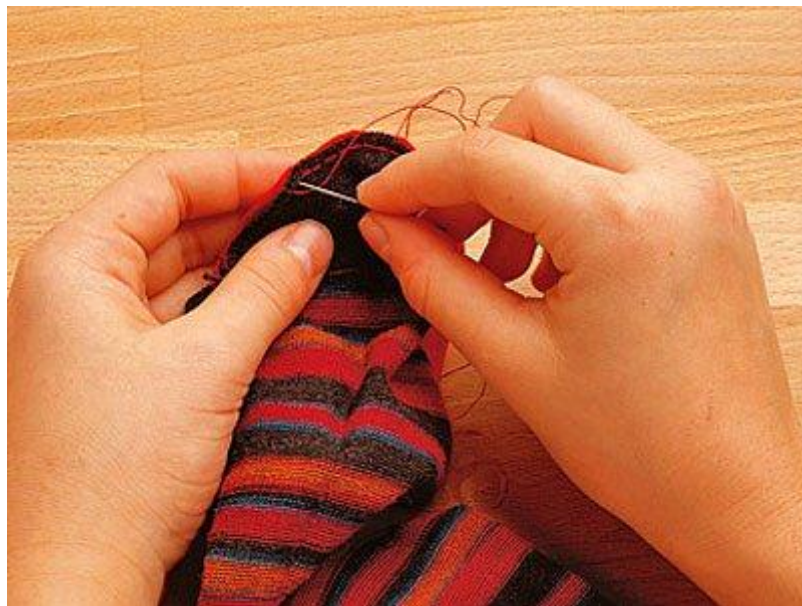
1. Coger el calcetín por la puntera, con las tijeras hacer un corte de unos 3 cm. de longitud.



2. Dibujar un óvalo en el fieltro rojo, de unos 8 cm. de largo aproximadamente. Recortarlo con cuidado.



3. Dar la vuelta al calcetín, colocar el óvalo de fieltro sobre la abertura que hemos hecho en la puntera y coserlo con cuidado con ayuda de aguja e hilo. También puedes pegarlo con un pegamento que sea fuerte o especial ara tejidos, para que no se suelte.



4. Hacer dos bolitas de algodón. Recortar dos círculos de fieltro negro y pegarlos en las bolitas para hacer los ojos de las marionetas.



5. Echa un poco de pegamento en las bolitas, por la parte inferior, y pégalas en el calcetín, encima de la boca, deja que seque.



Taller #3 Elaboración de Marionetas de dedos



Hoy en día, muchas fiestas infantiles aprovechan este tipo de animación para divertir a los niños en cumpleaños o demás reuniones. Ya que las historias graciosas que pueden realizarse con este tipo de animaciones, les atraen mucho. También se han vuelto muy populares los títeres como una forma de juego, como una forma de que el mismo niño actúe y se divierta utilizando los títeres.

Materiales

- Feltro de diferentes colores
- Tijera
- Lentejuelas
- Ojos móviles
- Pegamento

Procedimiento

Paso 1: Hacemos el cuerpo del títere

Recorta 2 trozos de fieltro en forma de dedo, puedes hacer el molde con un lápiz siguiendo el contorno de tu propio dedo, o del dedo de tu hijo.

Esto te servirá para que hagas la forma del títere de dedo de modo que pueda quedar ajustado a tu dedo y no se caiga. Lo que debes hacer con esos dos trozos además es

coserlas de manera que te los puedas colocar en el dedo una vez hayas acabado de decorarlos.

Paso 2: Hacemos el cabello y la cara

Pasamos ahora a decorar nuestro títere de dedo, o de hecho, construimos en sí el muñeco. Para ello tenemos que comenzar recortando tiras delgadas y cortas de fieltro, que serán el cabello.

Ahora una vez hemos hecho el cabello, lo que hacemos es recortar semi círculos pequeños, también de fieltro, que serán las orejas.

Por otro lado, puedes usar las lentejuelas para los ojos, o simplemente ojos móviles, también, si tienes algún botón por ahí suelto.

Paso 3: Pega todo y acaba de hacer el títere

Una vez tengas todo recortado, pega todo, pero con cuidado de que no se peguen los dos trozos de fieltro, a fin de que podamos colocar el dedo.

Taller #4 Elaboración de Marionetas de dedos con otros elementos



Los títeres de dedos pueden ser realizados con diversos tipos de elementos. Uno de ellos por ejemplo sería hacer un títeres de dedo con **limpiapipas**.

Se trata de una manualidad para la cual necesitarás un limpiapipas, unos pompones y unos ojos móviles. Lo que tienes que hacer es básicamente enroscar el limpiapipas en el dedo y a partir de allí darle la forma que más te guste creando sus orejas, antenas, alas o lo que quieras.

Una vez que lo tengas, le pegas el pompón que va a ser parte de la cabeza por así decirlo y le añades los ojos. Con eso ya quedará listo. Lo bueno que tiene un títeres de dedos de este estilo es que el cuerpo, que es la parte que va en el dedo, puede ser adaptado según el tamaño del dedo de cada uno, con lo cual, aprovecha la oportunidad para hacer distintos tipos de títeres de dedos porque los podrás usar toda la familia.

Taller #5 Elaboración de Marionetas de papel



Materiales

- Rotuladores de colores
- Pegamento en barra
- Celo
- Tijeras
- Papeles y cartulinas de colores

Dificultad:

Fácil

Tiempo:

25 a 30 minutos

Proceso

1. Para hacer nuestros títeres de papel cogeremos un papel y doblaremos los extremos por la mitad, lo abriremos cogeremos los extremos y los doblaremos con la línea que se ha marcado anteriormente. Los sujetaremos con un poco de celo y

doblabamos nuevamente los extremos a la mitad. Tal y como aparece en el vídeo y también volveremos a doblar por la mitad hasta que nos quede una forma de acordeón.

2. Esta forma es básica para cualquier títere hecho de papel, por lo que si queréis hacer un perro, un gato o cualquier otro animal, deberíais siempre hacer esta base, luego ya personalizaremos nuestro personaje de papel con complementos y accesorios. Os recomiendo escoger un color para la base que identifique a vuestro animal, por ejemplo, será más sencillo conseguir una rana de papel si utilizamos un papel verde aunque también podemos darle un toque original y apostar por un color lleno de fantasía.
3. He utilizado un papel de otro color para la parte de la boca y con unas cartulinas hemos hecho unas orejas, con cartulina blanca le podemos hacer unos ojos saltones y unos dientes.
4. Con unas tiras finitas de cartulina negra haremos los bigotes y una bolita de papel de seda será la nariz podemos enrollar las puntas para que queden un poco más divertidos, pegamos todas las cositas en la parte que será la cara de nuestro personaje y ¡ya lo tenemos! podemos hacer todos los personajes que se nos pasen por la imaginación yo he hecho un conejo y una rana.

Taller #6 Elaboración de Marionetas de dedo con goma eva



Materiales

- Necesitas goma eva de colores
- Aguja
- Hilo
- Tijeras
- Silicona
- Cinta métrica

Para crear tus títeres de dedo antes que nada necesitas medir el dedo.

- Luego recorta la goma eva siguiendo la medida del dedo y adoptando la forma del animal deseado para la marioneta.
- Une los trozos, pero deja abierta la parte inferior para meter el dedo por ahí.
- Ahora simplemente cose con la aguja y el hilo y ya tienes la base del títere.

Taller #7 Elaboración de Marionetas reciclada con rollos de papel



Materiales

- Cartulina
- Pintura de agua
- 2 tapas pequeñas
- Tijeras
- Lápiz
- Pintura anaranjada
- Tubo de papel de baño
- Piola
- Pincel
- Pistola de silicón
- Agua
- Agujeta
- Palito fino de madera

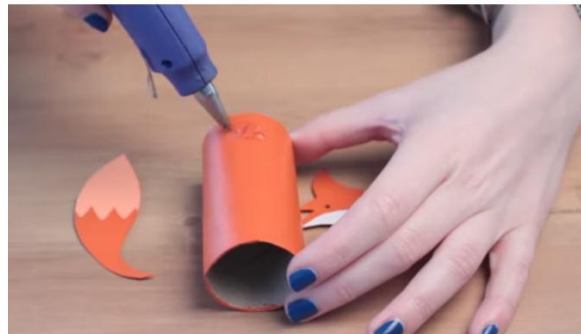
Procedimiento:

Primeramente, con el lápiz dibujamos la cara y la colita del animalito que se ira a realizar en este caso la de un zorro.

Segundo pintamos el tubito de papel del color del animalito (anaranjado), la cara y la cola también



Tercero con la pistola de silicón pegamos la cabeza del animalito de la misma forma la cola



Cuarto realizamos un agujero en medio de una de las tapillas con una agujeta, y pasamos con un extremo de la piola en medio de ella realizando varios nudos al final de la piola para que la tapilla no se salga.



Quinto con el otro extremo de la piola la insertmos por el tubo del papel



Sexto volvemos hacer el mismo procedimiento de la tapa realizando el agujero pasando la piola y formando el nudo al final



Séptimo cortamos la piola restante con la tijera

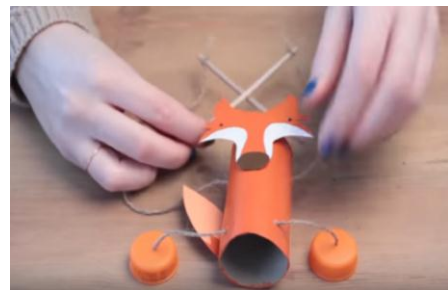
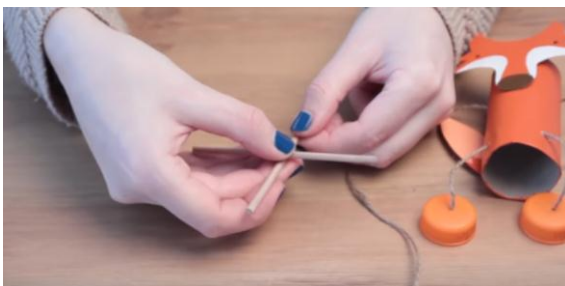




Octavo pasamos otro pedazo de piola para formar los brazos y darle movimiento a la marioneta



Noveno: el palito pequeño lo trazamos a la mitad y lo pegamos formando una cruz y pegamos las piolas que forman los brazos a los extremos de la cruz de palos



Y listo ya tenemos lamarioneta listas

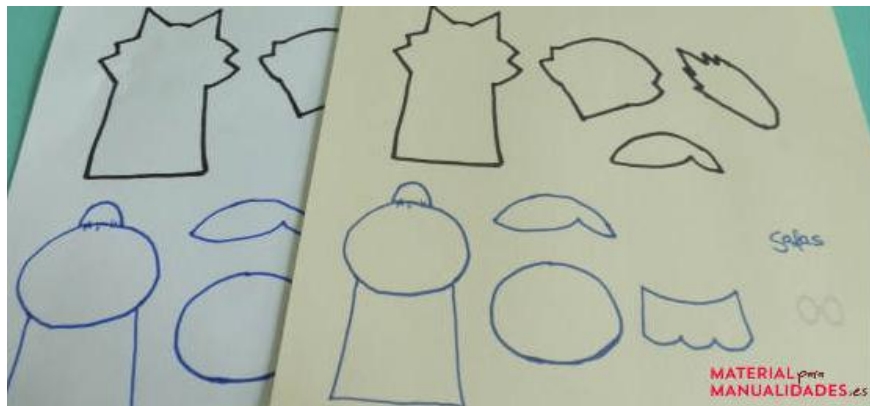


Taller #8 Elaboración de Marionetas con fieltro

- Fieltro de colores.
- Pegamento (Silicona líquida o pegamento textil)
- Ojos móviles.
- Lápiz, cartulina y tijeras.
- Palitos de madera y botones decorativos (opcional).

Tutorial paso a paso: Cómo hacer marionetas.

Lo primero que se debe de hacer es dibujar en una cartulina los personajes que queramos representar en nuestra marioneta.



Nosotros hemos elegido los personajes del cuento de Caperucita. Aquí podéis ver cómo hemos “desmontado” al Lobo y a la Abuelita y los hemos dividido en partes para después hacer nuestras plantillas. Primero lo habíamos dibujado en un folio, pero después lo hemos vuelto a dibujar en una cartulina para darle más consistencia a las plantillas.



Un truquito: dibuja el personaje tal y como te gustaría que quedara y después ves dividiéndolo por partes: el cuerpo, la cara, el pelo....

¡Importante! ¡Respecto al tamaño, ten en cuenta que si las quieres utilizar como marioneta de dedos te tiene que caber dentro! Así que usa como referencia tu dedo y dibuja el cuerpo dejando un espacio alrededor.

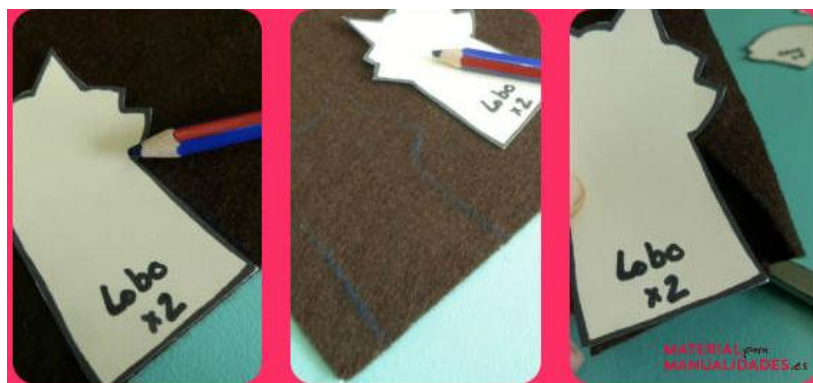
Recortar las plantillas de cartulina.



Recortamos todas las piezas que van a componer nuestra marioneta y ponemos los nombres de a qué parte corresponden. Cuando termines de hacer la marioneta las puedes guardar para usar en otra ocasión.

Un consejo: si vas a hacer varios personajes...dibuja las piezas para las plantillas de tus marionetas en diferentes colores, cada personaje con un color, así cuando recortes las cartulinas sabrás a qué personaje corresponden las plantillas.

Recortar las formas de fieltro.



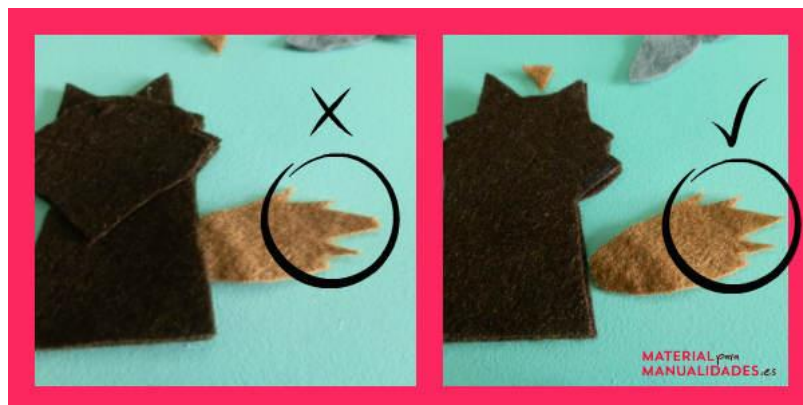
Tienes dos opciones: dibujar la plantilla en el fieltro y después recortar o bien poner la plantilla de cartulina encima del fieltro y recortar directamente.



Importante! La pieza que hace de base de la marioneta, lo que sería el cuerpo de nuestro personaje, lo tienes que recortar dos veces para tener una parte trasera y otra delantera. ¡Un truco es doblar el fieltro y así recortar las dos piezas a la vez!

Cuando recortes las piezas de fieltro, no tires los sobrantes, te pueden servir para añadir algún pequeño detalle a tu marioneta. ;)

- **Comprobar que todo esté bien.**



¡Parece una tontería, pero antes de montar definitivamente la marioneta, no está de más comprobar que tienes todas las piezas! y que las formas de fieltro están bien cortadas y acoplan entre sí. Fíjate sobretodo en la parte de la cabeza, si el pelo queda bien o si hay que hacer algún retoque.

Pegar las piezas de fieltro y montar la marioneta.



¡Ahora queda lo más divertido! ¡Montar nuestra marioneta de fieltro! Para ello, vamos pegando las piezas como si fuera un rompecabezas de abajo hacía arriba. Primero pegamos el cuerpo, después la cabeza, el pelo, después los accesorios (cinturón, sombrero...) si los lleva y finalmente los ojos, la boca y decoramos para que la marioneta quede perfecta.

¿Cómo hacer los ojos y la boca de la marioneta? ¡Nuestra marioneta de “¡El Lobo” no tiene boca, tiene hocico! pero es lo mismo...hemos utilizado un trocito de fieltro y para los ojos de la marioneta hemos usado ojos móviles pequeños, nos parecía que quedaba más simpática! Para hacer estos detalles también puedes usar pintura textil o dibujarlos.



Importante! cuando montéis la pieza doble que hace de cuerpo, tenéis que poner pegamento alrededor de toda la pieza excepto por la parte de abajo, que por ahí hay que poner el dedo! Además, con poner un poco de silicona alrededor queda bien pegado.

Para hacer nuestras marionetas, nosotros hemos optado por usar silicona líquida porque pega muy bien el fieltro y además es económica, fácil de usar y apta para que los niños

puedan hacer sus marionetas. Otras opciones son usar pegamento textil o en vez de pegar las piezas de fieltro...coserlas!

¿Repetimos? Os dejamos una foto resumen del paso a paso de cómo hacer una marioneta, en este caso “La abuelita de Caperucita”.



Y así han quedado nuestras marionetas de fieltro con los personajes del cuento de “Caperucita”. ¡Se pueden usar como marionetas de dedo o también poner un palito de madera!



Las marionetas de fieltro son una manualidad que podéis hacer con materiales muy económicos y además es muy fácil si quieres hacer manualidades con niños, seguro que les encanta poder hacer sus propios juguetes y montar una historia con sus marionetas.



Si quieres comprar los materiales para hacer las marionetas, o tenéis curiosidad por hacer manualidades, en nuestra tienda online encontraréis todos los materiales para vuestras manualidades a muy buen precio.

Taller # 9 Guiones de obras para marionetas

El gato y el ratón

Escenografía: Una calle común y corriente.

(El ratón está de espaldas cuando de repente el gato comienza a correr hacia él.)

Ratón: ¡Espera,, i Espera,

Gato: ¿Qué quieres?

Ratón: ¿Por qué haces esto?

Gato: ¿Qué cosa?

Ratón: Cazarme.

Gato: Pues, porque tengo hambre.

Ratón: Bueno, ¿Te gusta mi sabor y la textura de mi piel?

Gato: Humm, de hecho no, odio cuando la cola pasa por mi garganta y todavía después de unas semanas sigo escupiendo bolas de pelo blancas.

Ratón: Entonces ¿Por qué cazas ratones? No tiene sentido.

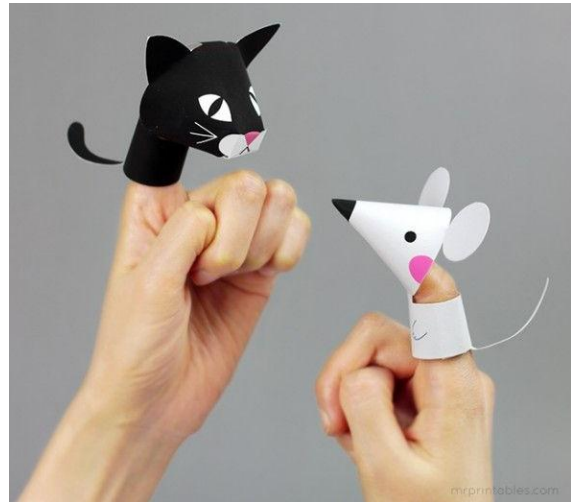
Gato: Tal vez, pero en la iglesia de Doraemon el gato que vino del futuro, nos enseñaron que para estar cerca de él debemos comer ratones pues ustedes no lo aceptan a él como el único viajero del tiempo y salvador de la comunidad gatuna. Ratón: No puedo creer que esa sea la razón.

Gato: Hagamos un trato, te dejare libre si aceptas a Doraemon como único viajero del tiempo y salvador de la comunidad gatuna.

Ratón: Claro que no lo aceptaré, para empezar por que no existe y segundo, si lo hiciera, entonces no me convendría creer en él ya que solo quiere salvar a los felinos.

Gato: No te atrevas a decir que no existe, rata blasfema, porque está en todos lados y puede desatar su furia, además en mi iglesia tenemos una comunidad de ratones creyentes a los cuales dejamos en paz.

Ratón: Doraemon sólo era la caricatura de un gato azul, ¿Cuántos gatos azules conoces?



Gato: Yo creo que para demostrar su divinidad Doraemon eligió el color azul para que ninguna raza sea discriminada y la televisión fue la manera de extender su mensaje en nosotros.

Ratón: Bueno, explícame esto, Doraemon era un robot, ¿Por qué tendría que comer ratones si ni estomago tiene? Yo creo que tu iglesia ha inventado todo sólo para poder controlarlos.

Gato; pues pues... (El gato se come al ratón) Tanta plática me abrió el apetito

***Fin**

Los días de la semana



Este guión, está recomendado para mejorar la comprensión.

Presentación: “si no hay comprensión, no tenemos nada”.

Recomendable para unos y otros.

Los días de la semana

Autor: José Luis García

(En escena vemos un reloj de arena. Entra Jaimito, un muchacho de aspecto travieso. En su camiseta y de manera clara, está escrito “Lunes”).

LUNES

Menudo lunes. Me aburro más que un topo.

(Ve el reloj de arena).

-¡Caracoles!, que reloj más chulo.

(Da vueltas alrededor del objeto).

-¡Buah!, ya ha caído toda la arena.

(Mira a izquierda y derecha del lugar).

Si nadie me ve darle la vuelta, es como si no la diera. Soy el más listo, lo que pasa es que no estudio. (Le da la vuelta al reloj. Al instante aparece a su lado otro Jaimito, idéntico a Lunes, sin embargo el nuevo trae puesta una camiseta que pone “Martes”).

MARTES.-

-¿Listo?, -¡menudo ceporro!

LUNES.-

-¿Tú de dónde sales?

MARTES.-

Del martes.

(Le muestra su camiseta).

-¿No está claro? Y tú eres el Jaimito del lunes... -¡Listo dice!, menudo torpe. Eso de ahí no es un reloj, es una máquina del tiempo.

LUNES.-

-¿Y cómo lo sabes?, -¿porque has vivido un día más?

MARTES.-

No. Lo sé porque me lo dijo el Miércoles.

(Le da la vuelta al reloj. Aparece un Jaimito con el “Miércoles” de rigor escrito en la camiseta).

MIÉRCOLES.-

-¿Pero queréis estaros quietos con la maquinita?

MARTES.-

Perdona, Miércoles, pero es que Lunes no cree que esto sea una máquina del tiempo.

LUNES.-

No parece una máquina del tiempo.

MIÉRCOLES.-

-¿Y qué parece, una máquina de café?

LUNES.-

Tú no te metas conmigo.

(Lunes empuja a Miércoles y éste tropieza con el reloj, que queda tumbado en el suelo).

MARTES.-

-¡Hala!, -¿y ahora cómo sabremos cuál es la parte de arriba?

LUNES.-

Adivínalo, ya que eres tan listo.

(Los tres miran el reloj tumbado).

MIÉRCOLES.-

Menos mal que yo estoy aquí.

(Pone de pie el reloj. Aparece Jueves, con su camiseta rotulada).

JUEVES.-

-¡Bien! Menos mal que estás aquí para fastidiarla otra vez.

MIÉRCOLES.-

La culpa es de Martes, como siempre.

MARTES.-

Oye, cara de melón.

MIÉRCOLES.-

-¿Qué dices?, si tienes la misma cara que yo.

MARTES.-

Ya quisieras tú ser la mitad de guapo que yo.

LUNES.-

Vosotros dos siempre os estáis peleando.

JUEVES.-

Esto tiene que verlo Viernes.

(Da la vuelta al reloj. Aparece Viernes).

VIERNES.-

-¿Qué pasa ahora?

MARTES Y MIÉRCOLES.-

(Al unísono).

Pasa lo que no se traba.

JUEVES.-

Que éstos dos se están peleando, como siempre.

VIERNES.-

De lunes a viernes, siempre con peleas.

MARTES.-

Perdona listillo, pero en todo caso, nos peharemos de martes a viernes.

MIÉRCOLES.-

Yo sólo desde el miércoles.

MARTES.-

Bien dicho, cara de melón.

MIÉRCOLES.-

Y tú deberías darte con jabón.

JUEVES.-

Éstos son más brutos que un jamón.

LUNES.-

Yo no he dicho nada, tapón.

VIERNES.-

De escucharos, me saldrá un flemón.

(Se produce un tremendo guirigay, durante el cual, el reloj vuelve a caer y a quedar tumbado en el suelo).

TODOS.-

(Al mismo tiempo).

-¡Hala!

MIÉRCOLES.-

Tranquilos, que yo estoy aquí.

(Pone el reloj en pie. Aparece Sábado).

VIERNES.-

Éramos pocos y apareció Sábado.

SÁBADO.-

Bueno, ya está bien de discusiones. Vamos al parque a jugar un rato.

MARTES.-

-¡Buena idea!

JUEVES.-

-¿A qué esperamos?

(Comienzan a salir todos).

LUNES.-

Un momento, aquí falta el del domingo.

SÁBADO.-

-¿No has oído que el domingo descansó?

LUNES.-

-¿El domingo descansó?

VIERNES.-

Claro, no hace otra cosa.

JUEVES.-

No lo esperes, porque nunca aparece.

LUNES.-

Vaya. Mola ser domingo.

(Salen todos).

(Aparece Domingo, desde abajo).

DOMINGO.-

El domingo descansó, claro. -¿Pero quién lo recoge todo?, pues yo, Domingo.

(Coge el reloj).

El domingo descansó, tiene gracia; y ellos en el parque.

(Sale con el reloj). FIN

Haciendo Amigos



El cuento de hoy es una alegre y divertida historia que nos habla de cómo hacer amigos. Para los más pequeños y para todo el que prefiera los amigos reales frente a los digitales.

Recomendado a partir de los tres años.

El cuento de hoy es una alegre y divertida historia que nos habla de cómo hacer amigos. Para los más pequeños y para todo el que prefiera los amigos reales frente a los digitales. Recomendado a partir de los tres años.

Haciendo Amigos

Autora: Isabel Tapiador

(Estamos en una calle, vemos de fondo casas y tiendas.

Entra Limón, caminando cabizbajo)

LIMÓN.-

-¡Vaya, estoy solo y aburrido!

(Entra naranja de repente)

NARANJA.-

-¡Vente conmigo y seremos amigos!

LIMÓN.-

No, que me exprimes.

NARANJA.-

No seas miedica, los amigos no se exprimen.

-¡Vamos al parque a jugar!

LIMÓN.-

...-¡Vale! -¿Un abrazo?

NARANJA.-

-¡Un abrazo!

(Se lanzan a abrazarse, pero en realidad, se dan un porrazo el uno con el otro porque, aunque tengan brazos, no llegan a abarcarse. Les gusta, ríen, éste es “su abrazo”)

LIMÓN.-

-¡Ay, qué porrazo!

NARANJA.-

-¿Abrazo?

LIMÓN.-

-¡Abrazo!

(Porrazo, salen entre risas y porrazos)

(Cambia la escenografía, estamos en el parque, flores, setos...)

(Recorren la escena Limón y Naranja, a sus porrazos han añadido vueltas y giros, ruedan y se chocan, se lo pasan pipa)

LIMÓN.-

-¡Cuidado, que voooy!...

NARANJA.-

-¡Cuidado, que vengooo!...

(Se chocan)

LIMÓN/NARANJA.-

-¡Pumba! -¡Je, je, je, je!

(Salen de escena rodando. Entra Plátano, caminando cabizbajo)

PLÁTANO.-

-¡Vaya, estoy solo y aburrido!

(Entran Limón y Naranja de repente)

LIMÓN/NARANJA.-

-¡Ven con nosotros y seremos amigos!

PLÁTANO.-

Me estáis engañando.

LIMÓN.-

No seas desconfiado.

NARANJA.-

Los amigos no se engañan.

PLÁTANO.-

...-¡Vale! -¿Jugamos al “Corre que te pillo”?

LIMÓN.-

-¡Vale!-¡Que te pillo!

PLÁTANO.-

-¡Uoohh!

NARANJA.-

-¡Corre!

LIMÓN/PLÁTANO.-

-¡Uooohhh!

(Comienzan a perseguirse los tres, recorren la escena, entran, salen, ríen. Entretanto, va cambiando la escenografía, sin darse cuenta, corre que te corre, han llegado al bosque y está anocheciendo)

(Entran los tres a la vez en escena)

LIMÓN.-

-¡Un momento!

PLÁTANO.-

-¿Qué pasa?

NARANJA.-

-¡Nos falta el abrazo!

PLÁTANO.-

-¿Los tres a la vez?

LIMÓN/NARANJA.-

-¡Abrazo!

(Se lanzan los tres y se dan el porrazo-abrazo)

PLÁTANO.-

-¡Qué porrazo, cómo mola!

LIMÓN.-

-¿Dónde estamos?

NARANJA.-

-¡En el bosque!

PLÁTANO.-

-¡Es casi de noche!

LOS TRES.-

-¡Aayyy!

(Entra Calabaza, su cara es como la de las calabazas de “Halloween”)

CALABAZA.-

-¡Yo también quiero jugar! -¿Puedo, puedo?

(Los demás se arremolinan, asustados al verla)

PLÁTANO.-

Es que...

CALABAZA.-

Estoy sola y aburrida.

NARANJA.-

Es que...

LIMÓN.-

Nos das un poco de miedo.

CALABAZA.-

-¿Yo?

PLÁTANO.-

Parece que nos quieres comer.

CALABAZA.-

-¿Yooo? -¡Ah, ya sé! Es por mi cara, como siempre...-¿A que sí, a que sí?

PLÁTANO/LIMÓN/NARANJA.-

(Asustados)

-¡Siiii!

CALABAZA.-

-¡Pero yo soy buena, no me como a nadie!...-¡Jo!

PLÁTANO.-

-¡Quiero irme a mi casa, tengo miedo!

NARANJA.-

-¡No sabemos volver!

LIMÓN.-

-¡Estamos perdidos!

CALABAZA.-

-¡Yo conozco el camino, os puedo llevar a casa!

LIMÓN.-

-¡Haalaaa!

PLÁTANO.-

Si nos llevas a casa, eres buena.

NARANJA.-

-¡Y seremos amigos!

CALABAZA.-

-¡Yupiii! -¡Por aquí!

(Sale corriendo)

LOS TRES.-

-¡Espera!

(Salen corriendo)

(Recorren la escena varias veces, intentando no perder a Calabaza, que va toda emocionada y veloz).

CALABAZA-

...-¡Deprisa, deprisa!...

NARANJA.-

...-¡Cómo corre!...

LIMÓN.-

...-¿Dónde está?...

CALABAZA.-

...-¡A la derecha, a la derecha!...

PLÁTANO.-

...-¡Por ahí!...

(Entretanto, ha ido cambiando la escenografía, para volver a la calle del principio. Entra Calabaza)

CALABAZA.-

-¡Hemos llegado!

(Los demás van entrando de uno en uno a toda prisa, chocan con el anterior y rebotan, a la vez que dicen “-¡Ay!”)

LIMÓN.-

-¡Hemos llegado!

PLÁTANO.-

-¡Calabaza es buena!

NARANJA.-

-¡Ya somos amigos!

CALABAZA.-

-¡Yupiii! -¡Gran abrazo de pandilla!

TODOS.-

-¡Abrazo!

(Se lanzan, gran porrazo, como siempre. Desaparecen del golpe, se asoma calabaza por el centro)

CALABAZA.-

-¡Ay, qué porrazo! -¡Cómo mola!

NARANJA.-

(Off)

Uno, dos, tres...

CALABAZA.-

(Mira hacia los lados, buscando)

-¿Dónde estáis?

(Aparece Plátano a la izquierda de Calabaza)

PLÁTANO.-

-¡Escóndete!

(Se esconde Plátano)

(Aparece Limón a la derecha de Calabaza)

LIMÓN.-

-¡Se la liga Naranja!

(Se esconde Limón)

CALABAZA.-

-¡Cómo mola!

(Calabaza se esconde también)

(Aparece un cartel en el que se puede leer: “FIN, -¡CÓMO MOLA!”).

FIN

El oso y el zorro



Este breve texto teatral, para tres personajes, nos habla de un presumido y de un listo. Pero no os cuento más, porque ya veo que se acerca uno de los personajes y la historia está a punto de comenzar.

Está recomendada a partir de los cinco años.

El oso y el zorro

Autor: José Luis García

(Entra el Presentador, trae consigo una gran tarta de manzana).

PRESENTADOR.-

Bienvenidos, bien hallados y, lo más importante, espero que todos estéis bien sentados.

(Deposita la tarta en el suelo).

En ocasiones, las cosas más inverosímiles nos pueden enseñar muchas cosas.

(Ríe con picardía).

En todos los sitios del mundo hay gente a la que le gusta presumir, incluso presumir de lo que no son. Por eso dejo aquí esta tarta. Fijaos bien en ella.

(Sale el Presentador).

(Entra el Oso).

Estoy harto del zorro. Todos mis amigos dicen que es el más listo de la comarca, el que mejor comida consigue y el que mejores consejos da a todos. -¡Bah!, yo soy el más listo y además el más guapetón.

(Ve la tarta en el suelo).

-¡Una tarta!, y tiene un aspecto delicioso.

(Se acerca hasta la tarta, mira a su alrededor, como quien busca al dueño del abandonado manjar).

Ahora, les enseñaré a todos quien es el más listo y quien come los mejores manjares.
(Coge la tarta del suelo y la muerde dispuesto a comérsela, pero es tan grande que tiene que tenerla cogida con ambas manos, para que no se le caiga al suelo).

(Entra el Zorro).

ZORRO.-

Hola amigo oso. He venido a buscarte porque llevo todo el día discutiendo con mi tío Aurelio, y como todos dicen de ti que eres el más listo, vengo a pedirte que resuelvas nuestra discusión.

OSO.-

(Que muerde la tarta mientras sigue cogiéndola con ambas manos).

-¿Hum?

ZORRO.-

El problema es que no sabemos en qué dirección sopla hoy el viento.

OSO.-

(Que trata de responder, pero tiene la boca ocupada con la tarta).

-¡Hum!

ZORRO.-

-¿Dices que sopla del sur?

OSO.-

(Que no deja de morder la tarta).

-¡Hum, hum!

ZORRO.-

-¡Ah, vale! Si no viene del sur, -¿de dónde viene entonces?

OSO.-

(Que no deja de morder la tarta).

-¡Hum, hum!

ZORRO.-

Están todos equivocados contigo, no eres nada listo, más bien pareces algo tontorrón. Tan grande y ni siquiera sabes en qué dirección sopla el viento.

OSO.-

(Muy disgustado con que le haya llamado tonto, se lleva las manos a la cabeza y deja de morder la tarta).

-¡Del norte!

(En el momento en que deja de morder la tarta y habla, ésta cae de su boca hacia el suelo,

pero el Zorro en un rápido movimiento la coge antes de que toque la tierra y se aleja rápido del Oso).

ZORRO.-

Si fueras un poco más listo, no habrías abierto la boca.

OSO.-

Algún día te daré una lección.

ZORRO.-

Cuando quieras, pero ese día trae otra tarta, que ésta me la comeré hoy.

(Sale el Zorro con la tarta).

OSO.-

Qué zorro más bobo, otro día le daré una lección, pero no le llevaré ninguna tarta. -¡Bah!, es que soy mucho más listo que él.

(Sale el Oso).

(Entra el Presentador).

PRESENTADOR.-

Ya lo habéis visto. El Oso aún presume de ser el más listo. Y esto nos demuestra que no aprende más el que más puede, sino el que más quiere.

(Sale el Presentador).

FIN

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

La propuesta alternativa de capacitación que se ha estimado para que los docentes la apliquen por su importancia y puedan mejorar sus destrezas, habilidades y aprendizaje referente a las marionetas como recurso didáctico, a través de esta herramienta se les trasmite conocimientos para que puedan ayudar a sus estudiantes a mejorar su aprendizaje.

Se logra reforzar la estimulación con las marionetas ya que tiene como propósito fundamental que los niños y niñas adquieran los conocimientos necesarios de acuerdo a su edad para que desarrollen su aprendizaje según su edad, ya que por medio de estas actividades incrementara su poco interés, mientras que los docentes deben tener una idea clara que les permita ayudar a los niños y niñas para que aprendan a desenvolverse ante la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Albiach, O. (2013). “Los títeres: un recurso educativo”. Madrid, Educación social. Revista de Intervención Socioeducativa, 54, p. 164-179.
- Ackerman, T. (2005). “The puppet as a metaphor”. En: Bernier, M.; O’Hare, J. Puppetry in education and therapy. Bloomington: Authorhouse.
- Angoloti, C. (2016). “Cómics, títeres y teatro de sombras. Madrid: Ediciones de la Torre” p.25.
- Basora, E. (2016). Recuperado <https://blog.eurekakids.es/desarrollo-infantil/marionetas-muchomas-que-un-juguete-educativo/#.XGXMiLi23cc>
- Bernardo, M. (2015). Títeres y niños. Buenos Aires: Eudeba.
- Bernier, M. (2005). “Introduction to puppetry in therapy”. En: Bernier, M.; O’Hare, J. Puppetry in education and therapy. Bloomington: Authorhouse. p. 109-116.
- Bill Baird (2012) “Definición de la marioneta”, un texto inédito de Pepe Otal” p.26
- Cuello, C. (2016). Recuperado <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/marionetas-recurso-educativo-ninos-6-razones>
- Curci, R. (2002) De los objetos y otras manipulaciones titiriteras, Tridente Libros, Buenos Aires.
- Currell D. (2009) “Hand or glove puppets, rod puppets, marionettes, shadow puppets” p.15
- Ecured. (2016). Recuperado https://www.ecured.cu/Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje
- Folgado, A. (2015). Recuperado <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/las-marionetas-como-recurso-educativo-para-ninos/>
- Foretic, D. (2005) “Títeres adorados, títeres humillados”. En Puck, n. 5, Charleville - Mézières, pp. 84-89.

- García del Toro, A. (2004). Comunicación y expresión oral y escrita: la dramatización como recurso. Barcelona: Graó. p. 7-33.
- Giteau C. (2013) “Definición de la marioneta”, Dictionnaire des arts du spectacle p.32
- Lucerito, J. (2016). Recuperado <http://infojuguetes.com.ar/la-importancia-de-los-titeres-en-la-educacion-inicial/>
- Marista. (2018). Recuperado <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>
- Mazzacane, M. (2016). “Music education through puppetry”. En: Bernier, M.; O’Hare, J. Puppetry in education and therapy. Bloomington: Authorhouse. p. 59-62.
- Moncayo, M. (2016). Recuperado <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/5568/1/udla-ec-tlep-2016-11.pdf>
- Reyes, N. (2017). Recuperado <https://www.monografias.com/docs/La-importancia-que-tiene-el-proceso-ense%C3%B1anza-f37m7ufjdu2y>
- Redondo, C. (2013). Recuperado https://elpais.com/elpais/2018/03/21/mamas_papas/1521640901_062918.html
- Oltra, M. (2013). Los títeres: Un recurso educativo. valencia- españa: revista de intervención socioeducativa
- O’Hare, J. (2017). “Puppets in education: process or product?”. En: Bernier, M.; O’Hare, J. Puppetry in education and therapy. Bloomington: Authorhouse. p. 63-68.
- O’Hare, J. (2005). “Introduction to puppetry in education”. En: Bernier, M.; O’Hare, J. Puppetry in education and therapy. Bloomington: Authorhouse.p. 1-3.
- Szulkin, C. (2016). Una propuesta para el uso del teatro de títeres como herramienta socio-pedagógica en las escuelas rurales. Córdoba –España: Comunicarte.
- Titeresante. (2013). Recuperado http://www.titeresante.es/2013/07/definicion-de-la-marioneta-un-texto-inedito-de-pepe-otal/#_ftnref4

University, A. (2016). Recuperado <https://blogs.ibo.org/blog/2016/10/26/como-puede-mejorar-el-aprendizaje-con-el-uso-de-marionetas/?lang=es>

Zabalza, M. (2008). Didáctica de la educación infantil. Madrid –spaña: Narcea SA. p. 28

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



ENCUESTA A DOCENTES

1. Sabe usted la importancia que tienen las marionetas dentro del aula

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

2. Alguna vez ha empleado las marionetas como recurso didáctico dentro del aula de clase con los estudiantes.

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
A veces	<input type="text"/>

3. ¿Ha recibido capacitaciones, talleres o seminarios en construcción y manejo de marionetas?

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

4. ¿Le gustaría recibir talleres de capacitación en construcción y manejo de marionetas?

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

5. ¿Le gustaría desarrollar sus clases utilizando las marionetas?

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

6. ¿Qué tipo de marionetas utilizaría en horas de clases con los estudiantes?

Marioneta de varilla	
Marioneta de guante	
Marioneta de mano	
Marioneta de hilos	
ninguno	
Total	

7. ¿Indique que beneficio cree usted que ofrece las marionetas en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

Interés en hora de clases	
Mejora su rendimiento académico	
Ninguno	

8. ¿Cree usted que las marionetas como recurso didáctico ayuda a que el estudiante aprenda de una manera mas rápida y menos compleja?

Si	
no	
Tal vez	

9. ¿Le gustaría que en la Unidad Educativa hubiera un teatro con marionetas para trabajar con los niños?

Si	
no	
Tal vez	

10. ¿Cree usted que el interactuar del estudiante con las marionetas promueve la actividad del estudiantes , respetando su ritmo y manera de aprender?.

Si	
no	
Tal vez	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



ENCUESTA A ESTUDIANTES

7. ¿Has observado alguna vez una obra con marionetas?

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

2. ¿Te gustaría que tu maestra desarrolle las clases con marionetas?

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

3. Te gustaría diseñar con tus propias manos una marioneta

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

4. Tu docente los motiva en horas de clases

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
A veces	<input type="text"/>

5. ¿Crees que puedes manipular una marioneta sin dificultad alguna?

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
A veces	<input type="text"/>

6. ¿Si se realizara un teatro con marionetas en tu institución estarías dispuesto a participar?

Si	<input type="text"/>
no	<input type="text"/>
Tal vez	<input type="text"/>

7. ¿Qué tipo de marioneta te llama más la atención?

Marioneta de varilla

Marioneta de guante

Marioneta de mano

Marioneta de hilos

ninguno

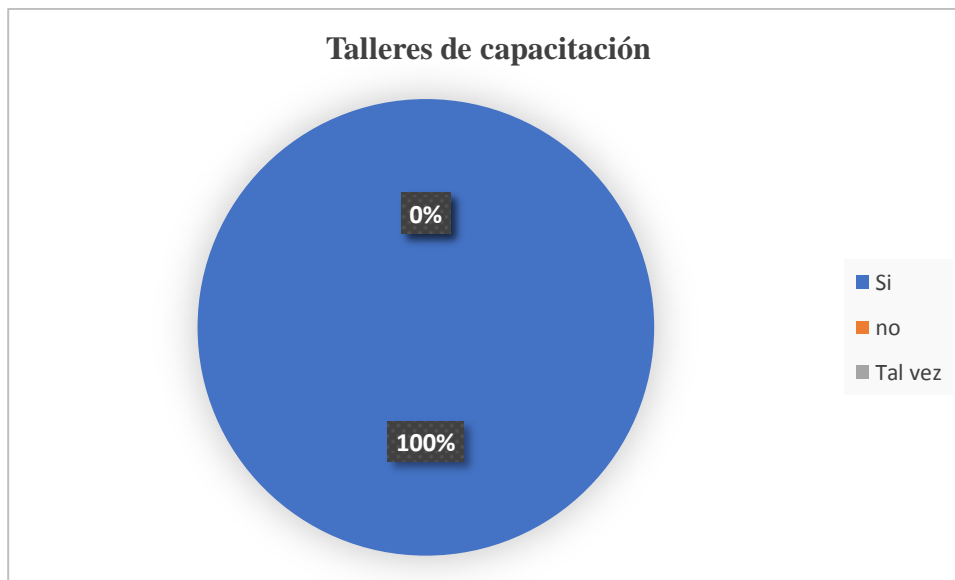
Total

4. ¿Le gustaría recibir talleres de capacitación en construcción y manejo de marionetas?

Tabla# 4

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100%
no	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	12	100%

Grafico #4



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”
Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

El 100% de docentes están dispuestos a realizar talleres de capacitación en construcción y manejo de marionetas.

Interpretación

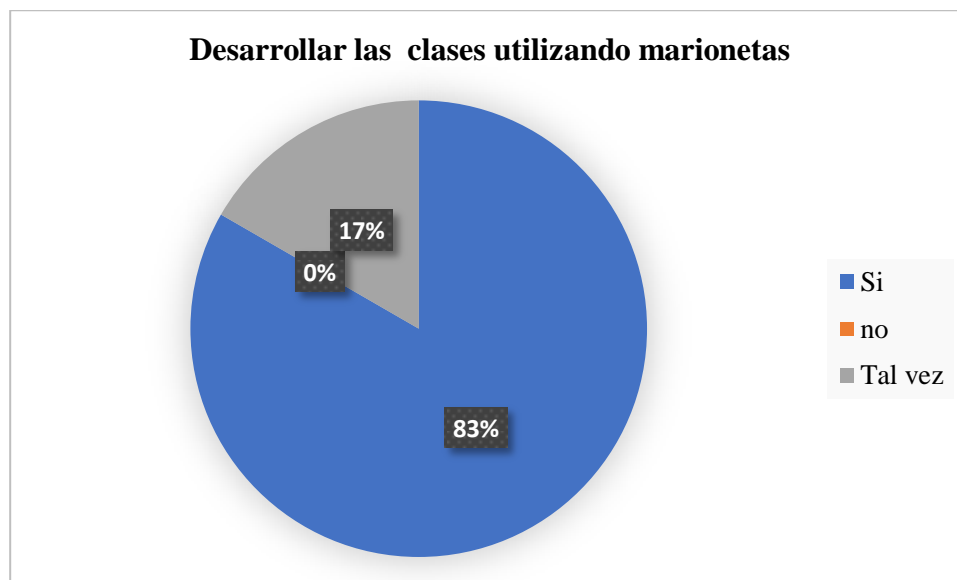
Los docentes manifiestan estar muy interesados con los resultados que refleja el utilizar las marionetas como recurso didáctico, estando de acuerdo con la realización de talleres de capacitación.

5. ¿Le gustaría desarrollar sus clases utilizando las marionetas?

Tabla# 5

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	83%
no	0	0%
Tal vez	2	17%
Total	12	100%

Grafico #5



Fuente: Escuela de Educación Básica "Armando Pareja Coronel"

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

El 83% de los encuestados manifiesta que sí les gustaría desarrollar sus clases utilizando las marionetas, mientras que el 17% indica que tal vez.

Interpretación

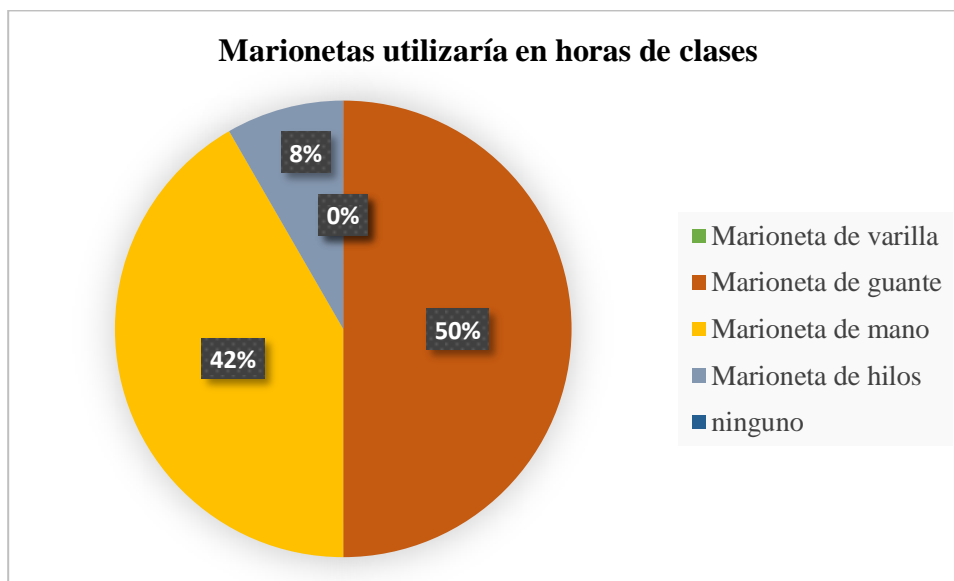
Los docentes demuestran que si tienen claro que las marionetas les ayudaran en gran manera a desarrollar sus clases de una manera fácil y entretenida.

6. ¿Qué tipo de marionetas utilizaría en horas de clases con los estudiantes?

Tabla# 6

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Marioneta de varilla	0	0%
Marioneta de guante	6	50%
Marioneta de mano	5	42%
Marioneta de hilos	1	8%
ninguno	0	0
Total	12	100%

Grafico # 6



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

A simple vista podemos observar que el 50% de docentes indican que las marionetas de guantes son las indicadas para aplicarla dentro del aula de clases con los estudiantes, mientras que el 42% aseguran que las marionetas de manos y 8% indican a las marionetas de hilo.

Interpretación:

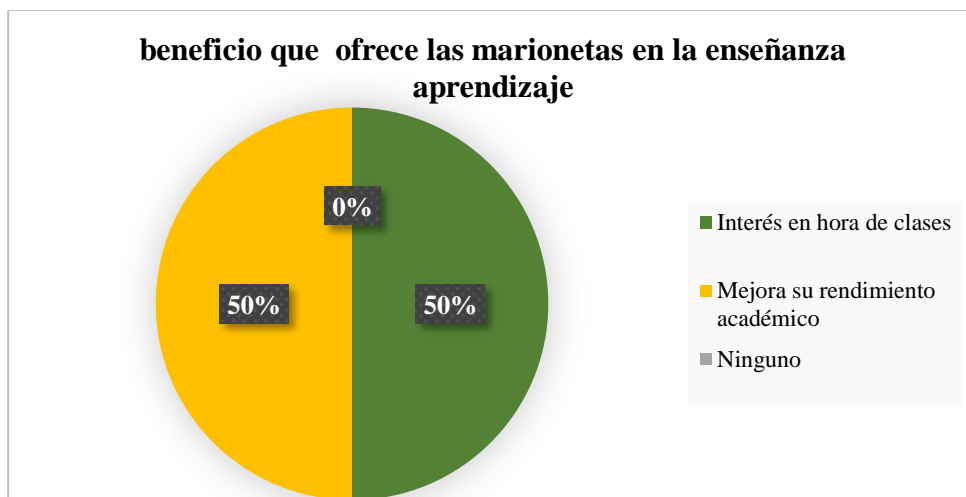
La mayoría de los docentes aseguran que las marionetas que ellos mencionaron las pueden confeccionar a mano con los estudiantes, permitiéndoles desarrollar destrezas e interés en horas de clases.

7. ¿Indique que beneficio cree usted que ofrece las marionetas en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

Tabla# 7

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Interés en hora de clases	6	50%
Mejora su rendimiento académico	6	50%
Ninguno	0	0%
Total	12	100%

Grafico # 7



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis

El 50% de los docentes indican que el principal beneficio que ofrece las marionetas en la enseñanza aprendizaje es el interés en la hora de clases, mientras que el otro 50% indican que es la mejora su rendimiento académico.

Interpretación:

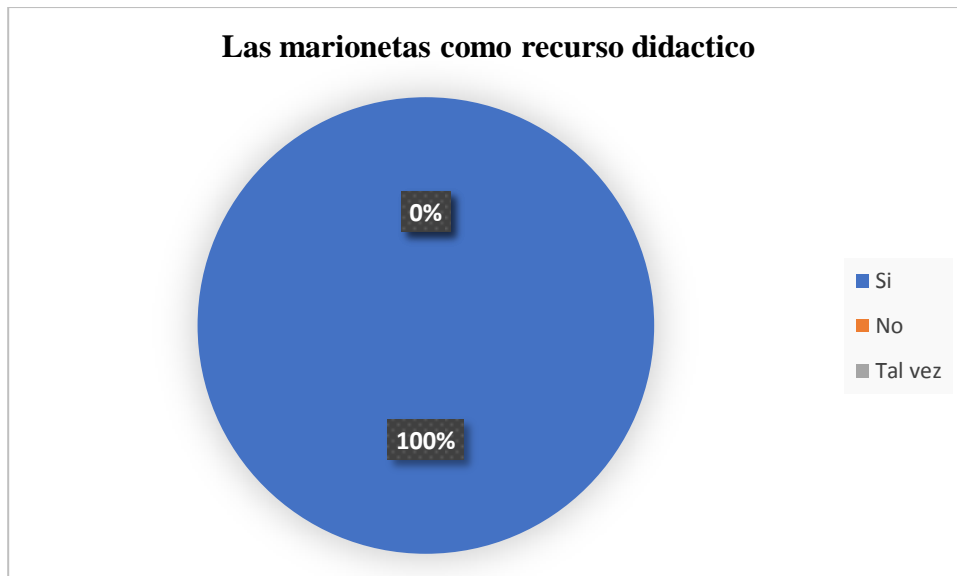
La gran mayoría de los docentes aseguran que unos de los principales beneficios que brindan las marionetas dentro de la enseñanza aprendizaje es el incremento de su interés por recibir clases sin importar la asignatura que este percibiendo en ese instante, y el restante de los docentes aseguran que es el rendimiento académico, ya que les permite a los estudiantes realizar con sus manos el recurso didáctico que además de mejorar sus destrezas, los motivara en clases y desarrollara sus habilidades creativas.

8. ¿Cree usted que las marionetas como recurso didáctico ayuda a que el estudiante aprenda de una manera más rápida y menos compleja?

Tabla# 8

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	12	100%

Grafico # 8



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis:

El 100% de los docentes encuetados indicaron que las marionetas como recurso didáctico si ayudan a que el estudiante aprenda de una manera más rápida y menos compleja.

Interpretación

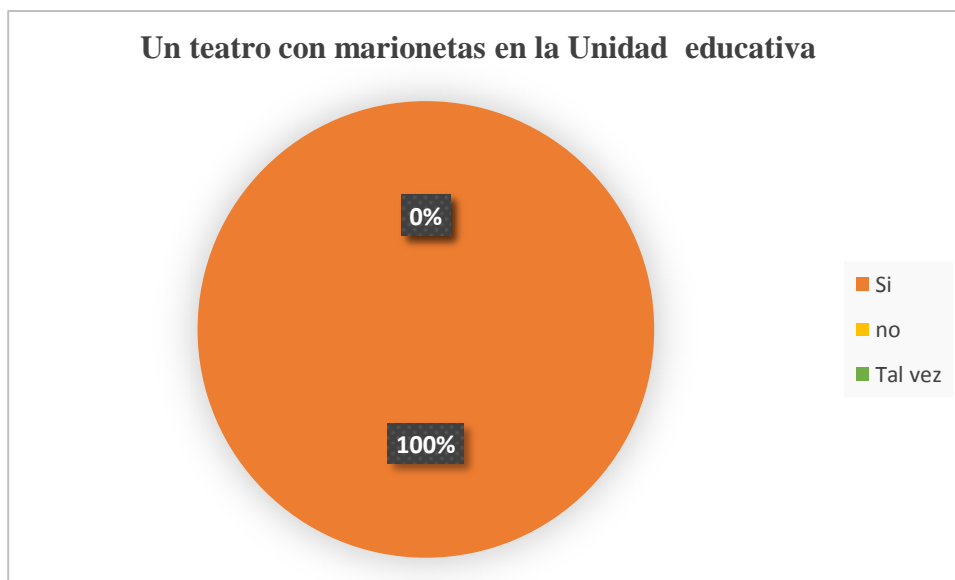
Al utilizar las marionetas como recurso didáctico el aprendizaje de los estudiantes aumentara significativamente, ya que a ellos les atraen este tipo de estrategias aumentado su concentración y desempeño.

9. ¿Le gustaría que en la Unidad Educativa hubiera un teatro con marionetas para trabajar con los niños?

Tabla# 9

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	12	100%

Grafico # 9



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis:

Se puede observar que el 100% de los docentes encuestados indican que si les gustaría que en la Unidad haya un teatro con marionetas.

Interpretación:

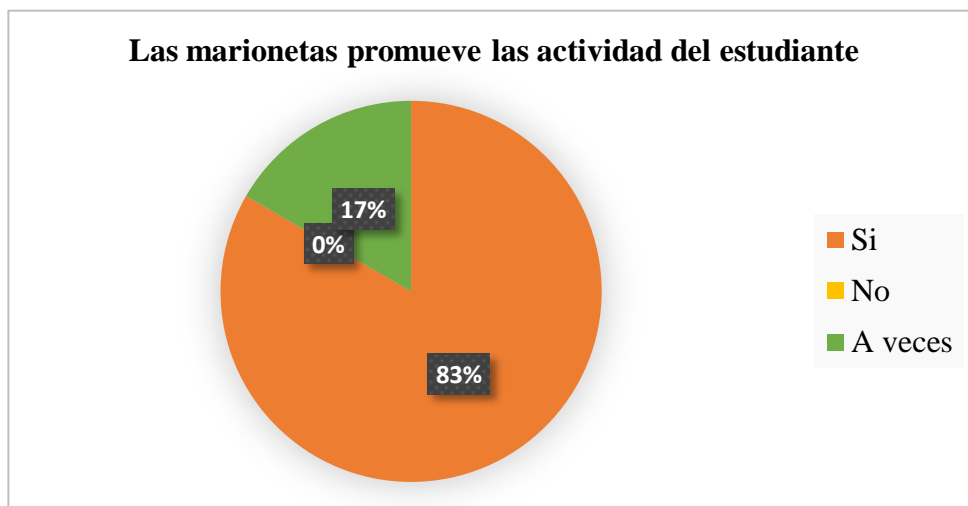
Se muestra significativamente que al realizar un teatro en la Unidad Educativa tendrá una acogida favorable por parte de los docentes y los estudiantes, ya que además de ser algo nuevo en la institución será un momento de aprendizaje y diversión para los niños.

10. ¿Cree usted que el interactuar del estudiante con las marionetas promueve la actividad del estudiante, respetando su ritmo y manera de aprender?

Tabla# 10

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	83%
No	2	17%
Tal vez	0	0%
Total	12	100%

Grafico # 10



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis:

La grafica indica que el 83% de los docentes manifiestan que el interactuar de los estudiantes con las marionetas si promueve la actividad del estudiante respetando su ritmo y manera de aprender, mientras que el 17% restante dicen que a veces.

Interpretación:

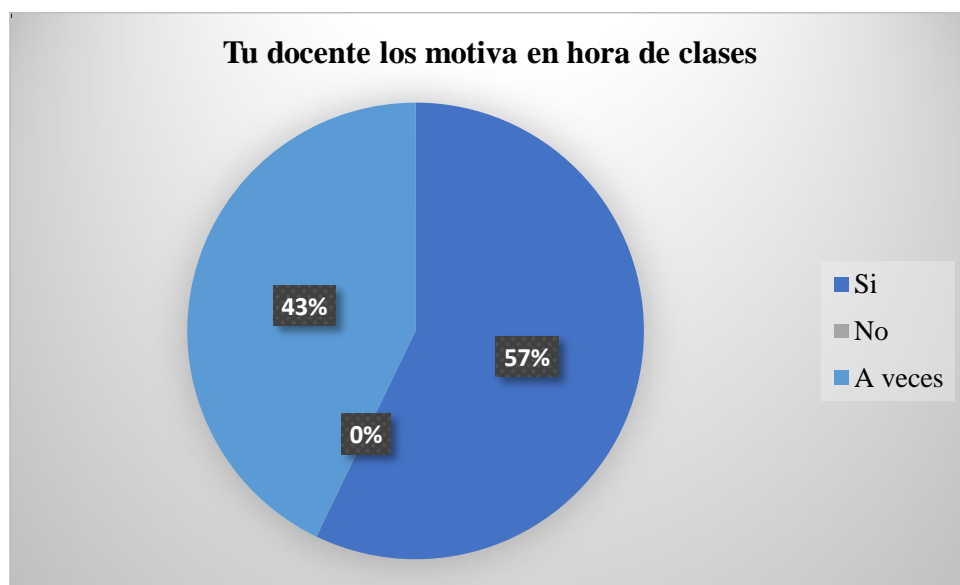
Es importante que el docente y el estudiante tengan bien claro que las clases pueden ser divertidas siempre y cuando los recursos didácticos sean aplicados de una manera correcta.

4. Tu docente los motiva en horas de clases

Tabla# 4

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	57%
No	0	0%
A veces	15	43%
Total	35	100%

Grafico # 4



Fuente: Escuela de Educación Básica "Armando Pareja Coronel"

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis:

Se observa en el gráfico que el 57% de los estudiantes indicaron que sí, mientras que el 43% manifiestan que a veces.

Interpretación:

La motivación en las horas de clase es de suma importancia, ya que de ello depende el rendimiento académico de los estudiantes.

5 ¿Crees que puedes manipular una marioneta sin dificultad alguna?

Tabla# 5

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	35	100%

Grafico # 5



Fuente: Escuela de Educación Básica "Armando Pareja Coronel"

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis:

El 100% de los estudiantes indicaron que ellos si están seguros de que pueden manipular una marioneta.

Interpretación:

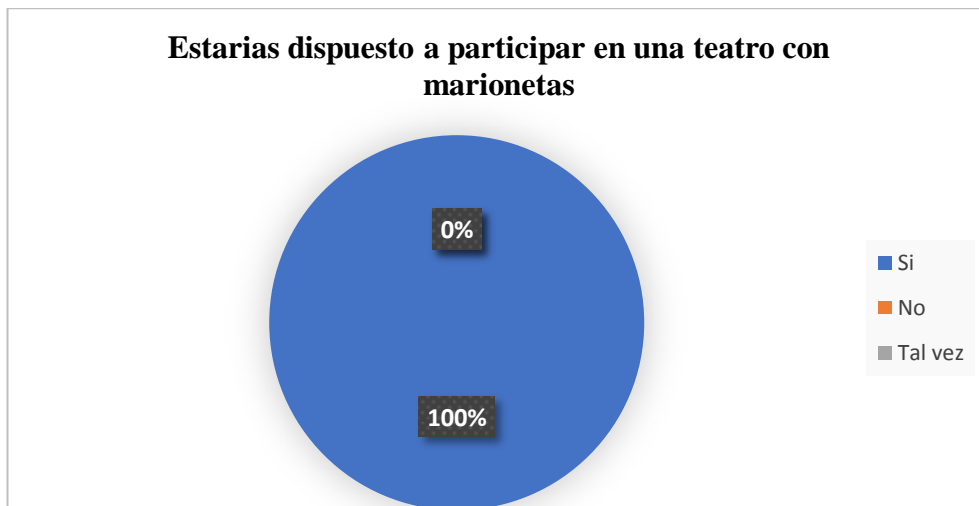
Gráficamente podemos observar| el positivismo y el entusiasmo de los estudiantes por querer manipular las marionetas.

6. ¿Si se realizara un teatro con marionetas en tu institución estarías dispuesto a participar?

Tabla# 6

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	35	100%

Grafico # 6



Fuente: Escuela de Educación Básica “Armando Pareja Coronel”

Elaborador por: Bella Mariela Moreira Contreras

Análisis e interpretación:

El 100% de los estudiantes manifestaron que ellos si les gustaría participar en un teatro con marionetas, ya que sería algo nuevo para ellos por ser la primera vez que lo realizarían en su institución junto a sus compañeritos.

Interpretación:

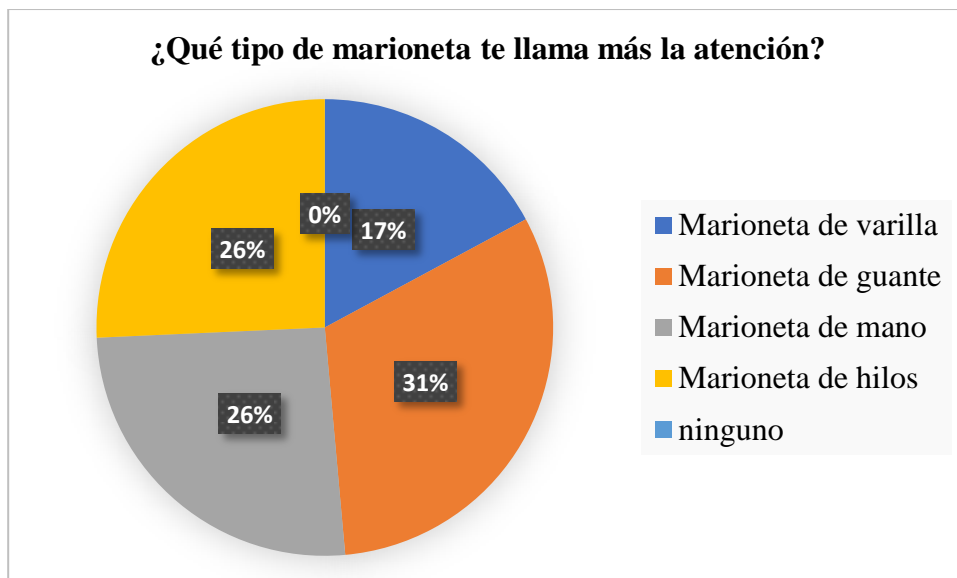
Es de gran importancia que el estudiante participe e interactúe en este tipo de espectáculos de aprendizaje, ya que con sus participaciones obtendrá nuevos conocimientos y mejoran su participación perdiendo el miedo.

7. ¿Qué tipo de marioneta te llama más la atención?

Tabla# 7

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Marioneta de varilla	6	0%
Marioneta de guante	10	50%
Marioneta de mano	9	42%
Marioneta de hilos	10	8%
ninguno	0	0
Total	35	100%

Grafico # 7



Análisis e interpretación.

Según la gráfica observada las marionetas de guantes son las que más llamaron la atención de varios niños, y esto se debe a que a ellos se les hace más fácil manejar este tipo de marioneta.

**REALIZANDO MODIFICACIONES POR LA MSC. GINA REAL ZUMBA SOBRE
EL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA SUBIR AL
SISTEMA SAI-UTB**

