



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLÓGICAS.**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO

**“LOS TÍTERES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO
MATEMÁTICO EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
PARALELO “E”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, DE LA CIUDAD
RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2015-2016”**

Trabajo de grado previo la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación profesora de educación parvularia e inicial

AUTORA

JOSELINE PAMELA RODRÍGUEZ BALLADARES

TUTORA:

MSC.DOLORES GAVILANES

RIOBAMBA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN DE LA DIRECTORA DE TESIS

MSC. DOLORES GAVILANES

CERTIFICA

Que el documento escrito de tesis para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación profesora de educación parvularia e inicial cuyo tema es: “LOS TÍTERES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “E”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, DE LA CIUDAD RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2015-2016”.

Elaborado por: Joselyne Pamela Rodríguez Balladares

Se encuentra para su defensa pública.



MSC. DOLORES GAVILANES

TUTOR DE TESIS

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

los miembros del tribunal examinador revisan y aprueban el informe de investigación, con el título : **LOS TÍTERES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “E”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, DE LA CIUDAD RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2015-2016**” trabajo de tesis de la carrera de Educación Parvularia e Inicial, aprobado a nombre de la universidad de Chimborazo por el siguiente tribunal examinador de la estudiante JOSELINE PAMELA RODRÍGUEZ BALLADARES.

Ms.C ROSA VITERI

Presidenta del tribunal

Handwritten signature of Rosa Viteri in blue ink, written over a horizontal dashed line.

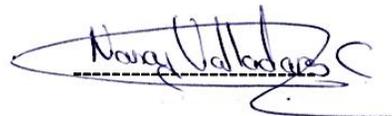
Ms.C. DOLORES GAVILAES

Miembro del tribunal

Handwritten signature of Dolores Gavilaes in blue ink, written over a horizontal dashed line.

MsC. NACY VALLADARES

Miembro del tribunal

Handwritten signature of Nancy Valladares in blue ink, written over a horizontal dashed line.

DERECHOS DE AUTORÍA

DEDICATORIA

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación “**LOS TÍTERES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “E”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, DE LA CIUDAD RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2015-2016**” como también los contenidos, ideas, análisis y conclusiones son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos del mismo le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Joseline Pamela Rodríguez Balladares

C.I 0605763838

DEDICATORIA

A mis padres por siempre estar apoyándome y brindándome todo su colaboración, gracias por cuidarme y quererme, a mi hijo y esposo quienes son mi fuente de inspiración y lucha para seguir adelante, gracias a todas las personas que de una u otra forma siempre estuvieron junto a mí y nunca me negaron su ayuda .A todos los docentes que me guiaron durante este largo camino, gracias de corazón muchas gracias.

Joseline Pamela Rodríguez Balladares

C.I 0605763838

AGRADECIMIENTO

Primero que todo a dios y a la virgen quienes me dieron fortaleza, valor, confianza, fe para soportar todas dificultades que tuve durante la carrera, y poder culminar satisfactoriamente una de mis metas.

A mis padres, por brindarme económicamente su apoyo, por darme el don de vida y por la educación que impartirán en mi gracias de todo corazón.

Joseline Pamela Rodríguez Balladares

C.I 0605763838

INDICE GENERAL

CONTENIDO	PAG
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
SUMARY	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPITULO I

1.	MARCO REFERENCIAL	
1.1	Planteamiento del problema.	1
1.2	formulación del problema	2
1.3	Objetivos	2
1.3.1	Objetivo general	2
1.3.2	Objetivos específicos	2
1.4	Justificación e importancia	3

CAPITULO II

2.1.	MARCO TEÓRICO	5
2.1.1	Antecedentes.	5
2.2	Fundamentación teórica.	6
2.2.1	Títere.	6
2.2.2	Utilización de los títeres.	7
2.2.3	El títere como estrategia	9
2.3.4	Los títeres como recurso didáctico	9
2.3.5	Por qué usar títeres en el campo educativo?	10
2.3.6	Qué criterios se debe tener en cuenta para emplear títeres en el campo educativo	10
2.3.7	Tipos de títeres	11
2.3.7.1	Títere de varilla	11
2.3.7.2	Títere de guante	12
2.3.7.3	Títere de wayang	12
2.3.7.4	Marioneta de hilo	13
2.3.7.5	Títere plano	13
2.3.7.6	Títere de dedal	13
2.3.7.7	Títere sobre mano	13
2.3.8	Desarrollo de los títeres	14
2.3.9	Desarrollo de la inteligencia lógico matemática	14
2.3.10	Desarrollo	16
2.3.11	Inteligencia	17
2.3.12	Inteligencia lógico matemático	17
2.3.13	Estrategias que se utiliza para el desarrollar la inteligencia lógico – matemática de los niños.	19
2.3.14	Ventajas para desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático	21
2.4	Variables	32

2.4.1	Independientes	32
2.4.2	Dependiente	32
2.5	Operacionalización de las variables	33
2.5.1	Variable independiente:	33
2.5.2	Variable dependiente	34
2.6	Definición de términos básicos	35

CAPITULO III

3	MARCO METODOLÓGICO	38
3.1.	Tipo de la investigación.	38
3.2	Diseño de investigación	38
3.3	Población y muestra	38
3.3.1.	Población	38
3.4	Muestra	38
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.5.1.	Técnicas	39
3.5.2	Instrumentos.	39
3.6	Técnicas de procedimiento para el análisis	39

CAPITULO IV

4	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	40
4.1	Ficha de observación dirigida a los niños /as de la unidad educativa Riobamba	40

CAPITULO V

5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
5.1	Conclusiones.	50
5.2	Recomendaciones	51
	Bibliografía	52
	Webgrafia	52

INDICE DE CUADROS

CUADRO 2 Desarrolla el pensamiento divergente para la solución de ideas creativas	40
CUADRO 3 Comunica sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones	41
CUADRO 4 Reproducen escenas con creatividad	42
CUADRO 5 Comprende significados de palabras.	43
CUADRO 6 Reconoce personajes	44
CUADRO 7 Demuestra autonomía al resolver sus necesidades cotidianas.	45
CUADRO 8 Diseña y construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión.	46
CUADRO 9 Reconoce ,asocia y escribe los números del 0 al 10 ,e imágenes dándole sentido	47
CUADRO 10 Identifica las cosas y le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades	48
CUADRO 11 Resumen de la ficha de observación	

INDICE DE GRAFICOS

GRAFICO 1	40
Desarrolla el pensamiento divergente para la solución de ideas creativas	
GRAFICO 2	41
Comunica sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones	
GRAFICO 3	42
Reproducen escenas con creatividad	
GRAFICO 4	43
Comprende significados de palabras.	
GRAFICO 5	44
Reconoce personajes	
GRAFICO 6	45
Demuestra autonomía al resolver sus necesidades cotidianas.	
GRAFICO 7	46
Diseña y construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión.	
GRAFICO 8	47
Reconoce ,asocia y escribe los números del 0 al 10 ,e imágenes dándole sentido	
GRAFICO 9	48
Identifica las cosas y le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades	
GRAFICO 10	49
Resumen de ficha de observación	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION, HUMANAS Y
TECNOLOGICAS

TITULO

“LOS TÍTERES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA PARALELO “E”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, DE LA CIUDAD RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2015-2016”

RESUMEN

En la presente investigación se plantea como objetivo general determinar la utilización de los títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático, en los niños de primer año de educación básica, y como objetivos específicos .Fomentar estrategias para que los docentes promuevan la participación activa de los títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático , Incrementar el desarrollo de la inteligencia lógico matemático, a través de los títeres ,proponer actividades para la utilización de títeres para lograr el desarrollo de la inteligencia lógico matemático. En el transcurso del desarrollo del trabajo de investigación se fue obteniendo los resultados con la ficha de observación que se presentó para saber el nivel de dificultad que los niños presentaban lo que se indicó en los cuadros y gráficos con sus respectivos análisis e interpretaciones de los resultados La metodología utilizada es de tipo descriptiva y de correlación .La recolección de datos se llevó a través de fichas de observación, dirigidos a 34 niños de primer año de educación básica. Al analizar los resultados se concluyó que la mayoría de los niños poseen dificultades en el aprendizaje de la matemática al aplicar los títeres se puede llegar a un aprendizaje significativo. Como conclusión de este trabajo se define que los títeres influye de manera positiva en el proceso de aprendizaje de los niños por tanto, se recomienda que se implemente la propuesta de actividades con títeres y se realice una evaluación constante de los resultados obtenidos dentro de la matemática en los niños y niñas, de la Unidad Educativa “Riobamba”



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION, HUMANAS Y
TECNOLOGICAS

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

THEME: "PUPPETS FOR DEVELOPMENT OF LOGICAL MATHEMATICAL INTELLIGENCE IN CHILDREN OF FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION CLASS "E", OF RIOBAMBA EDUCATIVE UNIT, RIOBAMBA CITY, CHIMBORAZO PROVINCE, PERIOD 2015-2016"

Author: Joseline Pamela Rodríguez Balladares

SUMMARY

In this research the general objective is to determine the use of puppets in the development of logical mathematical intelligence in children of first year of basic education and as specific objectives to foment strategies for teachers to promote the active participation of puppets in the development of logical mathematical intelligence, increase the development of logical mathematical intelligence, through the puppets, and propose activities for the use of puppets to development of logical mathematical intelligence. During the development of research work it was getting the results with the observation sheet that was presented to their level of difficulty that children had which was indicated in the tables and graphs with their analysis and interpretation of results. The methodology used is descriptive and correlation .The data collection was done through observation sheets aimed at 34 children of first year of basic education. In analyzing the results it was concluded that most children have difficulties in learning mathematics applying puppets it can be reached a meaningful learning. In conclusion of this work is defined that puppets positively influences the learning process of children therefore it is recommended that the proposed activities are implemented with puppets and a constant evaluation of the results should be made within mathematics in children of the Educative Unit "Riobamba"



Mgs. Myriam Trujillo B.
DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

La maestra parvularia es la encargada de presentar la enseñanza desde diversos ángulos, estimulando el desarrollo de la inteligencia lógico matemático existente entre los pequeños, usando ese conocimiento para la instrucción y la adquisición de logros.

Todo esto implica cambios en la forma de planificar la clase diaria y un tratamiento personalizado e inclusivo y a la vez motivador, desarrollando nuevas herramientas para conocer a los niños dándoles la oportunidad de alcanzar la concepción de un nuevo conocimiento de acuerdo a sus capacidades intelectuales y situaciones sociales del niño/a.

La institución educativa investigada presentaba un problema de concepción y aceptación de conceptos lógico matemáticos, que será enfrentada con una nueva metodología dinámica como son los títeres, facilitando la adquisición de nuevos conocimiento de una forma más divertida y alegre mientras que el niño/a esta haciendo lo que más le gusta que es jugar ,y así concientizar a los maestros sobre la necesidad de utilizar a los títeres como un material didáctico adecuado que sea interesante y divertida para lograr lo esperado, que es la formación de niños/as autónomos, libres y con la capacidad de resolver los problemas que se plantean de manera efectiva.

El propósito del presente trabajo es tener alternativas para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños de Primer Año de Educación Básica de la unidad educativa Riobamba”.

Con este trabajo se busca contribuir con el mejoramiento de la calidad de la educación, a través de un proceso de enseñanza –aprendizaje claro y motivador especialmente para los más pequeños que requiere de actividades lúdicas para su desarrollo integral.

Las técnicas de investigación que nos ayudaron a recopilar datos durante este proceso será una ficha de observación.

Los contenidos de la presente investigación constan de tres capítulos:

El capítulo I corresponde al Marco Referencial se plantea el problema haciendo referencia al análisis del contexto local de la unidad educativa Riobamba y específicamente a niños del primer año de educación básica, es decir de edad entre cinco y seis años ,respecto a los títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático .

En relación al problema de investigación se plantea los objetivos a alcanzar, las preguntas directrices que rigen el proceso investigativo y su correspondiente justificación e importancia.

En el Capítulo II, se presenta el marco teórico que sirve de base al desarrollo de la problemática enunciada, los antecedentes del problema, las variables inmersas en el problema, sus definiciones conceptuales y el fundamento legal.

El Capítulo III, recoge de manera detallada la metodología a utilizarse, el diseño de la investigación, la determinación de la población y muestra, se operacionalizan las variables y se explicitan las técnicas e instrumentos de recolección de datos, a la validez y confiabilidad de instrumentos de recolección de datos, las técnicas de procesamiento y análisis de datos.

En el Capítulo IV, se realiza el análisis e interpretación de los resultados de las fichas de observación a los niños mediante cuadros y gráficos circulares que son interpretados cualitativa y cuantitativamente.

El Capítulo V, se refiere a las conclusiones y recomendaciones coherentemente derivadas del análisis de resultados, estas son válidas para autoridades y docentes del de la unidad educativa Riobamba y pueden servir de base para otras investigaciones.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En Latinoamérica la matemática ha sido considerada a lo largo de los años, y especialmente en las últimas décadas, la asignatura que mayor presión social y familiar ha ejercido sobre los alumnos de cualquier nivel escolar, la dificultad de los alumnos para aprender matemáticas constituye un problema en el mundo entero.

En el Ecuador se requiere investigar sobre esta problemática ya que son muchos los conflictos que se originan desde la etapa preescolar y durante el desarrollo de su vida estudiantil, teniendo como la principal consecuencia una apatía general para la matemática.

Al focalizar el problema, que la lógica matemática debe permitir al niño construir su pensamiento y alcanzar las capacidades necesarias para así comprender mejor su entorno e intervenir en él, cada vez de una forma más adecuada

En la provincia de Chimborazo se ha observado en las instituciones educativas que cuando se lleva a cabo el proceso de enseñanza de la lógica matemática se hace muy formalmente por lo cual el niño toma apatía por aprender.

Cabe indicar que el problema de estudio ha sido ubicado y sistematizado luego de varias observaciones realizadas en las clases de matemáticas, en la mencionada institución, donde se observó la poca utilización de un títere en el aprendizaje de la matemática.

Usualmente, la maestra utiliza una metodología expositiva, usando exclusivamente carteles que no despiertan el interés, tampoco estimulan sus sentidos de esta manera se pudo observar que sus niños con una estimulación muy pobre no podrán llegar a un aprendizaje significativo o duradero.

En la Unidad Educativa Riobamba paralelo “E” Se pudo observar que los niños y niñas presentan dificultades para desarrollar la inteligencia lógico matemático y esto a echo que estas clases no sean motivadoras provocando que los niños un cansancio y aburrimiento

Por lo que he visto la necesidad de realizar esta investigación donde la utilización de los títeres en las clases de la lógica matemática con estos niños permitan motivar y mejorar creando en los niños curiosidad y animo de aprender los niños del primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba, de la ciudad de Riobamba.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye los títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático , en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba ,de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo período, lectivo 2015 2016?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la utilización de los títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático, en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba, de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, período lectivo 2015- 2016.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Fomentar estrategias para que los docentes promuevan la participación activa de los títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba.

Incrementar el desarrollo de la inteligencia lógico matemático, a través de los títeres en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba.

Proponer actividades para la utilización de títeres para lograr el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños de primer año de educación básica del paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba.

1.4 JUSTIFICACIÓN E INPORTANCIA

Se hizo necesario crear este proyecto porque se ha evidenciado que existen muchas dificultades que presentan los niños al momento de aprender matemáticas, el proyecto a desarrollarse permite conocer la necesidad que tienen los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba, de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, en la inteligencia lógico matemático, con la utilización de los títeres se puede lograr que los niños interactúen como es, se familiaricen con la matemática sin llegar a cansarlos socialice y exprese lo que siente sin temor y exponer sus sentimientos e ideas.

Es importante esta investigación para determinar que los títeres son una de las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en diversas habilidades, por tal motivo la importancia de los títeres para el desarrollo de las habilidades, partirá de la imaginación del niño.

Este trabajo se justifica pues la falta de estrategias en el manejo de títeres en el salón de clase en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la unidad Educativa Riobamba afecta de manera directa en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático, causando tedio a los niños por la matemática.

Esta investigación es relevante porque está vinculada con la importancia y además tiene características únicas que lo diferencia de otros temas de su misma clase, aportando nuevos conocimientos sobre las dos variables de estudio, a fin de poder expresar los datos que se obtendrá.

El impacto será grande pues los resultados de estos análisis serán difundidos a fin de concientizar a los responsables de la educación de los niños y niñas especialmente en el tema referente a los títeres mostrando así lo indispensable que es su apoyo para fortalecer las capacidades de los niños teniendo buenos resultados dentro del proceso de aprendizaje mediante la inteligencia lógico matemático.

Es de utilidad porque mediante los títeres los maestros podrán aprovechar dicha técnica para momentos críticos de escasez de elementos didácticos pueden echar mano a los títeres como una gran salvación.

Es factible su realización porque se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica Además la autora cuentan con recursos económicos y técnicos para la ejecución de este proyecto.

Los beneficiarios de esta investigación serán los niños y maestras del primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba, de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo, por cuanto se fomentara una guía para la utilización de títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático

Utilizando el teatro de títeres en la pedagógica se obtiene extraordinarios resultados ya que estimula la imaginación creativa y la participación de todos los niños de la unidad educativa “Riobamba” desarrollando los sentidos, lo que hace posible la integración de manera más real, a los elementos del aprendizaje.

CAPÍTULO II

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1 ANTECEDENTES

Al realizar las investigaciones pertinentes en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo se ha podido comprobar que existen tesis relacionadas con una de las variables pero que no coinciden con las edades por lo que acudimos a otras informaciones como la web libros y la Universidad de Cotopaxi siendo estas las siguientes:

ADAPTACIÓN DE UN AMBIENTE DE CONSTRUCCIÓN LÚDICO EN EL AULA PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS LÓGICO MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SUBNIVEL 1 Y 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL HUMBOLDT, COMUNIDAD “UTUÑAG”, PARROQUIA EL ALTAR, CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. AÑO LECTIVO 2014-2015. AUTORA: MARTHA LUCÍA CONDO PÉREZ PORTADA TUTORA: LIC. LUZ ELISA MORENO ARRIETA MGS. RIOBAMBA-ECUADOR 2016

EL PENSAMIENTO LÓGICO EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILTON REYES, PARROQUIA VELOZ, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO ACADÉMICO 2011-2012”. AUTORA: MARÍA FERNANDA CHUNATA INCA TUTOR: DR. ÁNGEL VILLA

Los mismos que me servirán de base para la investigación que se tomara como referencia al momento de realizar la misma.

Además se determina como antecedentes de investigación a la siguiente información: textos revistas, folletos, y las páginas web.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 TÍTERE

Es un recurso teatral totalmente bello y mágico que ofrece muchas alternativas dentro del trabajo de aula porque engloba en sí mismo distintas artes y permite trabajar, construir, crear, dramatizar, interactuar, volar y soñar con nuestros alumnos.

La riqueza del títere y su aporte a la formación del niño están ligados, fundamentalmente, a que “el títere puede considerarse un objeto intermediario ((Mane Bernardo, 1972:105) establecer contactos más fluidos con su entorno” Es interesante también considerar la posición de Mane Bernardo quien opina: “en la educación del niño el títere es la relación directa que se establece en la trilogía maestro - muñeco – niño, en donde el muñeco es el punto medio, el puente, el punto de convergencia al cual llegan tanto el maestro como el niño”.

Es decir, el títere es el puente perfecto para que el maestro pueda llegar verdaderamente al niño y para que el niño pueda expresar abiertamente lo que piensa y siente a su maestro y compañeros dentro del aula. ((Mane Bernardo, 1972:105)

Es un muñeco dotado de palabra y de vida, un personaje que tiene autonomía, es un pequeño ser que permite dialogar, con un carácter propio y una vida independiente ARTILES,F.(1998)

.

A través de ese objeto, el niño puede establecer contactos más fluidos con su entorno”

Es interesante también considerar la posición de Mane Bernardo quien opina: “en la educación del niño el títere es la relación directa que se establece en la trilogía maestro - muñeco – niño, en donde el muñeco es el punto medio, el puente, el punto de convergencia al cual llegan tanto el maestro como el niño”.

Hablar de títeres es hablar de un mundo mágico que nunca deja de sorprendernos, un camino de nuevas ventanas que se abren permanentemente, donde el niño disfruta de la simpleza del muñeco. Son un medio de expresión, creación y comunicación

Los niños desde pequeños se sienten fascinados frente a los títeres y son capaces de llegar a muchas historias.

Los títeres favorecen la expresión de los niños; por su intermedio dialogan con los demás, expresan sentimientos, canalizan emociones, asumen roles, enriquecen su vocabulario...La creatividad e imaginación serán los hilos que pondrán en marcha este proyecto.

Los títeres permiten llegar a los niños como una magia interminable su imaginación llega más allá de su entorno.

2.2.2 UTILIZACION DE LOS TITERES

El uso de los títeres se conoce desde muchos años atrás por su singularidad para enviar un mensaje y muy atrayente para la mayoría de niños, para ellos el títere es un personaje mágico que los conduce a la imaginación y la creatividad.

Además de sus beneficios lúdicos, son una rica fuente de juego simbólico y un útil auxiliar terapéutico.

La utilización de títeres es una estrategia muy requerida por algunos docentes, puesto que este arte los ayuda a acercarse más rápido a los niños y a poder interactuar de manera más sencilla en el abordaje de los contenidos de enseñanza.

En niños con problemas emocionales, el personaje elegido, la forma en que lo trata o trata con él a otros títeres, o por lo que dice al encontrarse detrás del teatrillo, ponen al descubierto las causas de sus problemas y le permite adquirir las habilidades y recursos que necesita para superarlos.

En el caso de niños tímidos, los ayuda a expresarse con mayor soltura, facilita la dicción intensifica la labor en equipo, etc. Los niños tímidos son capaces de hablar con más fluidez “detrás” del títere, dicen y hacen cosas que el niño puede encontrar

demasiado difíciles de expresar de manera abierta y por las cuales no se siente responsable.

En niños con problemas de atención: Es un buen recurso, también es útil, podemos ver que niños que difícilmente prestan atención en clase, pueden aprender a concentrarse en las obras.

En niños con problemas de lenguaje: Mejoran la dicción, hasta podemos ver que niños tartamudos pueden hablar correctamente al hacer hablar a un títere.

El títere es un vehículo de crecimiento grupal y, según el contexto, también un recurso didáctico.

La realidad actual comporta una gran falta de seguridad que se traduce en: violencia en todas sus expresiones, ausencia de valores e incertidumbre, reflejos ambas de promesas incumplidas de un mundo de paz y de una sociedad más justa, y ausencia de modelos que encarnen los ideales de la humanidad.

Su empleo en la escuela como técnica expresiva es muy importante, ya que la personalidad del títere adquiere características del intérprete-niño, que se comunica con los otros títeres casi sin darse cuenta.

En el plano pedagógico, en lo que hace a la enseñanza del lenguaje, esta actividad teatral permite al niño hablar, mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario.

A su vez, su importancia radicarán en el proceso que protagonizará cada niño al realizar sus propios títeres, manipularlos ensayando diferentes movimientos, interactuar con los títeres de sus compañeros, improvisar diálogos, pensar en un guión asistido por la docente, dramatizar cuentos.

Todas esas actividades se fundamentan en la nueva ética de la educación, que tiende a hacer del niño y del individuo en general, protagonista de su propio aprendizaje y su desarrollo cultural, al pasar el eje de la actividad por el alumno.

2.2.3 EL TÍTERE COMO ESTRATEGIA

Para Palomas, S (2002), el títere como estrategia tiene el propósito de sensibilizar al espectador para que este a su vez sea un agente de transformación, aliado a lo pedagógico y que permite comprometer integralmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ayudando a ampliar todo el potencial creativo, estimulando las percepciones, desarrollando la imaginación y favoreciendo de esta manera la sociabilización, la apropiación y construcción de los distintos saberes.

Asimismo, la autora señala que en estos momentos donde la era de la información, la tecnología y el conocimiento invaden el entorno educativo, es fundamental el uso del títere como estrategia a ser aplicado por los docentes, por ser ellos el pilar donde reposa todo el compromiso para la transformación, haciendo uso de la productividad y la competitividad, permitiendo a la vez el logro de objetivos educacionales.

En tal sentido, la capacitación en el área del teatro de títeres ocupa un lugar importante dentro del sistema educativo, y el mismo debe ser visto como un proceso formativo donde intervienen experiencias positivas, a fin de desarrollar habilidades que permita mejorar la práctica docente en relación con el eje integrador de ambiente y salud integral.

Para ello, se propone el títere como medio educativo para abordar, concienciar y dar a conocer posibles alternativas de solución a la problemática ambiental que se vive actualmente a nivel local y repercusión mundial.

2.3.4 LOS TÍTERES COMO RECURSO DIDÁCTICO

Mariano Dolci (titiritero y pedagogo italiano)" los títeres tienen mucho para ofrecer a la educación, porque olvidamos que su única utilidad no es el espectáculo".

Es decir que el títere tiene muchos más beneficios de los que se presentan siendo una gran ayuda en la enseñanza los títeres gustan a todos los niños. Son un medio de expresión y creación. El niño, desde pequeño logra prestar una fascinante atención a los personajes diversos que se les puede presentar, ya que viajan con ellos pasando un sinfín de historias, conociendo lugares, épocas y personajes nuevos.

Los títeres permiten al niño:

Desarrollar su creatividad o imaginación.

Manifiestar su personalidad.

Comunicar sentimientos.

Establecer un diálogo de tú a tú.

Descargar tensiones, o emociones.

2.3.5 ¿POR QUÉ USAR TÍTERES EN EL CAMPO EDUCATIVO?

Porque estimulan la capacidad de atención y concentración del niño.

Porque incrementan el vocabulario pasivo del niño.

Porque es un medio de estimulación auditiva y visual.

Porque desarrolla la comprensión del niño al interactuar con el títere.

Los títeres se pueden emplear para enseñar prevención y cuidado del cuerpo.

Son fáciles de crear o adquirir.

Permite a los niños comprender mejor los temas pre-escolares.

Estimulan el raciocinio lógico del niño.

Porque los invita a “viajar” con la imaginación.

Puede enseñarse además, valores, principios a desarrollar también la capacidad empática y la tolerancia.

2.3.6 ¿QUÉ CRITERIOS SE DEBE TENER EN CUENTA PARA EMPLEAR TÍTERES EN EL CAMPO EDUCATIVO?

Los títeres deben estar a disposición de los niños; ser empleados por ellos mismos para que puedan crear sus propias historias. Deben adecuarse a la realidad del niño debe transmitir un mensaje positivo.

Los títeres se pueden crear con diversos tipos de materiales, también con material reciclable o incluso pueden ser adquiridos en tiendas especializadas en productos didácticos. Lo importante es el mensaje que transmitan, y la forma cómo llegar a los niños, interactuar con ellos, de esta manera aprenden jugando.

2.3.7 TIPOS DE TÍTERES

2.3.7.1 TÍTERE DE VARILLA

Son aquellos cuyo movimiento se consigue articulando los miembros del muñeco y moviéndolos mediante unas varillas

Muppets

De “Marionetts” y “Puppets” son el tipo de marionetas creadas por Jim Henson y conocidas sobre todo por los programas de televisión “Sesam Street” y “The Muppets Show”. La diferencia más notable en relación con otro tipo de marionetas es el movimiento de sus bocas que se articulan con el movimiento de una de las manos del titiritero.

Bunraku

En la actualidad esta técnica, o variantes creadas a partir de ella, se usan con profusión en el teatro de títeres de todo el mundo.

En su forma tradicional japonesa el escenario es un corredor de escasa profundidad, provisto de una barandilla o parapeto de madera, por encima del cual asoman los títeres, que son de madera, articulados, que van ataviados a la usanza japonesa y que manejan dos o tres titiriteros a la vista del público.

Experiencia de quince años, el que mueve la mano izquierda de la marioneta con su mano derecha, y el manipulador principal, que debe tener al menos treinta años de práctica para acceder a esta responsabilidad.

Esos tres hombres vestidos completamente de negro para no ser vistos logran un grado de delicadeza y minuciosidad en la representación muy superior a la que se obtiene con marionetas de cuerdas o varillas. El bunraku se halla también próximo a la ópera, dado que una de las personas que declaman canta en algún momento, y es acompañado por un músico. Entre las formas de teatro tradicional es un género muy evolucionado que existe desde el siglo XVII". (Expresado por el director de cine Takeshi Kitano en una entrevista).

2.3.7.2 TÍTERE DE GUANTE

Son aquellos muñecos que se manipulan colocando la mano en su interior.

Llámense de guante porque el vestido que llevan se asemeja a un guante y se adapta perfectamente a la mano del titiritero. Y es la manera más divertida de enseñar a los niños el títere de guante es el más fácil de elaborar se lo encuentra en casa y se lo hace muy fácil manipularlo

Marote

Marote o Marotte: Marioneta en la que las manos del muñeco han sido sustituidas por las propias manos del manipulador o manipuladores. El más básico de ellos se calza sosteniendo el palo que soporta la cabeza del muñeco con la mano izquierda del titiritero. El brazo derecho se introduce en la

Manga del traje del muñeco, sacando la mano por el puño, de tal manera que haga las veces de mano del muñeco.

Pupi

Tipo de títeres de varilla, manejados desde arriba.

El más conocido es el pupi siciliano. Tienen sólo una o dos varillas con las que se les desplaza por el escenario, siendo sus movimientos muy esquemáticos y toscos, pero de una asombrosa belleza.

El pupi se manipula con varillas de hierro: el movimiento se transmite directamente del manipulador al muñeco y ello le confiere inmediatez y energía.

2.3.7.3 TÍTERE DE WAYANG

También conocido como títere tailandés. Son de una elegancia y exquisitez muy sutil en sus movimientos. Generalmente tienen sólo tres varillas, una que les sostiene la cabeza atravesando todo el cuerpo e independizándolo, lo que le permite una movilidad asombrosa, combinándola con la movilidad de los brazos regida por las varillas que conducen cada una de sus manos.

2.3.7.4 MARIONETA DE HILO

Hasta el siglo XIX el sistema de manipulación de las marionetas incluía un fino hilo de hierro, que dirigía la figura controlando la cabeza, e hilos de lino para los movimientos de los miembros, para los trucos y las transformaciones.

Las crucetas o perchas modernas, a la que están unidos muchos hilos de lino, suelen estabilizar, en cambio, la cabeza con dos hilos desde las sienes y aumentan las posibilidades y las sutilezas del movimiento.

2.3.7.5 TÍTERE PLANO

Suelen ser figuras recortadas en madera o cartón y que son manipuladas desde abajo con una varilla. Sus movimientos pueden ser muy sencillos.

Muchas veces se utilizan para contar cuentos y leyendas directamente a los niños, como complemento de un contador de cuentos, o, también llamado, cuentacuentos.

2.3.7.6 TÍTERE DE DEDAL

Son pequeñas cabezas que se insertan como un dedal en los dedos de la mano, convirtiéndose el personaje en una combinación entre el dedo y la diminuta cabeza. La ventaja es que un sólo manipulador puede tener en escena hasta diez personajes, a uno por dedo.

2.3.7.7 TÍTERE SOBRE MANO

Para el movimiento de estos títeres, que pueden ser siluetas o corpóreos, se utilizan únicamente dos dedos de la mano, que se constituyen en las dos piernas del muñeco, lo cual da a éste todas las posibilidades de movimiento y posiciones de piernas y pies.

Se manejan desde arriba, doblando la muñeca en ángulo recto y apoyando los dedos en la superficie del espacio escénico.

2.3.8 DESARROLLO DE LOS TITERES

En su extensa y rica historia no ha sido el encargado de divertir a los más pequeños con su magia de grandes espectáculos en plazas parques, y teatros sino que también se le avisto irrumpir en el aula cargado de ingenio, risa y carreras alocadas ayudándole al niño desde un improvisado teatrín a construir múltiples conocimientos, porque para el títere nada es imposible.

Los títeres son recursos didácticos que siempre deben estar presentes en el aula de clases ya que a través de ellos el docente puede explicar evaluar y sobre todo hace que las clases sea más amena y divertida , el niño se expresa de forma autentica y desarrolla la creatividad .

El títere con el paso del tiempo sigue entreteniendo a grandes y pequeños en grandes actividades y ocasiones, ya sea en el ámbito familiar, social y educativo.

2.3.9 DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA

Se la define como la capacidad de razonamiento lógico: incluye cálculos matemáticos, pensamientos numéricos, capacidad para problemas de lógico, solución de problemas, capacidad para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones

La inteligencia lógico matemática implica la capacidad de utilizar de manera casi natural el cálculo, las cuantificaciones, proposiciones o hipótesis etc., es decir el razonamiento lógico. Esta inteligencia está más desarrollada en los contadores,

matemáticos, programadores de computadora, analistas de sistemas o personas quienes emplean los números y el razonamiento de manera efectiva.

Incluye:

Cálculos matemáticos.

Pensamiento numérico.

Solucionar problemas, para comprender conceptos abstractos.

Razonamiento y comprensión de relaciones.

Entre las edades de cero a cuatro años, los niños desarrollan los primeros cimientos que le permitirán entender la lógica y los conceptos matemáticos. Durante esta etapa los juegos de estimulación pueden traer muchos beneficios, siendo simples y cotidianos como hacer torres de cubos, unir cuentas con un pasador, contar los juguetes, clasificarlos, etc.

Aunque es en la escuela donde los niños empiezan a reconocer los símbolos numéricos y algo más complicado: Relacionar la cantidad de cosas con cada número y hacer conjuntos abstrayendo lo que tienen en común o porque son diferentes, es en casa, en etapas anteriores, cuando el niño empezará el aprendizaje de las matemáticas, al ir descubriendo dónde hay más dulces y cuál barra de chocolate es más grande o al jugar agrupando piedritas o carritos.

A los niños con inteligencia lógico - matemática les encanta: niños, que sobresalen en la inteligencia lógico-matemática piensan en forma numérica o en términos de patrones y secuencias lógicas, en su pubertad, evidencian una gran capacidad de pensar de forma altamente abstracta y lógica.

Analizan con facilidad planteamientos y problemas. En etapas superiores destacan en su habilidad para hacer cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

Les encantan hacer preguntas acerca de fenómenos naturales, computadoras y tratan de descubrir las respuestas a los problemas difíciles.

Necesitan:

Cosas para manipular.

Cosas para explorar y pensar.

Cosas para investigar.

Cosas para clasificar, seriar, comparar.

Cómo estimular:

Generar ambientes propicios para la concentración y la observación.

Explorar, manipular, vivenciar cualidades de los objetos.

Descubrir los efectos sobre las cosas.

Descubrir sus características.

Identificar, comparar, clasificar, seriar objetos de acuerdo a sus características.

Jugar a las adivinanzas ¿quién se fue?

Definir sensorialmente las cosas a partir de preguntas:

¿Cómo se siente?

¿A qué se parece?

¿Qué no es?

¿Qué te recuerda?

Incluir en nuestro hablar cotidiano conceptos de secuencia temporal:

“Primero”

“Después”

“Por último”

Realizar juegos de repartir uno a uno.

2.3.10 DESARROLLO

Es el Crecimiento intelectual del individuo adquirido por el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica.

Es el crecimiento intelectual que se adquiere mediante el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica.

Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad.

Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Es un proceso transformador en que nos vamos involucrados todos.

Es un proceso continuo, ordenado en fases, a lo largo del tiempo, que se construye con la acción del sujeto al interactuar con su medio adaptándose gradualmente.

Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madures. Es un proceso continuo que empieza con la vida. Proceso de transformación de una cualidad, que contribuye a perfeccionar a un individuo, ya sea mental o social

2.3.11 INTELIGENCIA

El término inteligencia proviene del latín *intelligentia*, que a su vez deriva de *inteligere*. Esta es una palabra compuesta por otros dos términos: *intus* (“entre”) y *legere* (“escoger”). Por lo tanto, el origen etimológico del concepto de inteligencia hace referencia a quien sabe elegir: la inteligencia posibilita la selección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema. De acuerdo a lo descrito en la etimología, un individuo es inteligente cuando es capaz de escoger la mejor opción entre las posibilidades que se presentan a su alcance para resolver un problema.

2.3.12 INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO

Se la define como la capacidad de razonamiento lógico: incluye cálculos matemáticos, pensamientos numéricos, capacidad para problemas de lógico, solución de problemas, capacidad para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones.

Según Gladys Brites de Villa, la Inteligencia Lógico-Matemático “apunta a la capacidad para razonar con números, resolver operaciones cada vez más complejas y a la facilidad para el cálculo. Se relaciona con la habilidad lógica de hacer razonamientos deductivos e inductivos para la resolución de problemas, relaciones causa y efecto, clasificación, categorización, establecer conexiones y secuencias.

Esta inteligencia es propia del pensamiento científico, de quienes se interesan por la investigación, el análisis y las estadísticas”.

.La Inteligencia Lógica-Matemática permite desarrollar las siguientes competencias básicas: Razonar en forma deductiva e inductiva, Relacionar los conceptos.

Operar con conceptos abstractos, con números, que representen objetos concretos.

Acciones que favorecen el desarrollo de pensamiento lógico-matemático Se pueden plantear algunas actividades cuyo desarrollo benefician en gran medida el pensamiento lógico-matemático, entre las cuales mencionaremos:

La observación: orientada en el sentido que las personas, en especial los niños, presten atención sobre la presencia o ausencia de algunos elementos, en una situación contextual presentada apropiadamente, sin que el adulto intervenga en pro de la respuesta que quiere tener. Por ejemplo, al presentar una imagen, en la que se muestren animales, plantas y otros objetos, lanzar preguntas como ¿qué nos puedes contar sobre lo que observas en esta imagen?, ¿qué animales se encuentran ahí?, etc. Puede servir también con este propósito, el presentar una imagen en dos momentos diferentes, o dos imágenes de una misma situación ambas con algunas variaciones; el objetivo es que el niño identifique esas diferencias. En estos casos, se están teniendo en mente, la temporalidad, la cuantificación y la diversidad.

La imaginación creativa: propiciar y alentar en el niño tener fantasías. Realizar narraciones y argumentaciones sobre elementos que para el adulto tienen un significado concreto y predeterminado, muy diferente al que el niño le está dando, como cuando un pedazo de madera se convierte en mamá, papá, un animal, una máquina o un avión, etc.

En estas situaciones, la coherencia en la explicación que presente el niño, es elemento fundamental para la formación del pensamiento lógico y la petición de esta será objetivo primordial de los requerimientos del adulto. Si no hubiera sido por la mente imaginativa de Da Vinci, Edison, Verne y muchos otros, posiblemente, sus nombres no ocuparían un lugar preponderante en la historia de la Humanidad por sus aportes a su desarrollo.

El razonamiento lógico: obtener conclusiones a partir de algunas afirmaciones tomadas como verdaderas (premisas). El analizar, manejar y comprender elementos simbólicos presentados en diferentes formas.

El relacionar objetos, eventos o conceptos; manejar condiciones o restricciones impuestas, son elementos básicos en la Inteligencia Lógico-Matemática. Son recomendables en este caso, los juegos o actividades como:

Definir e inventar términos, a partir de algunos elementos proporcionados.

Analizar afirmaciones o negaciones.

Determinar la existencia de contradicciones en narraciones.

Usar adecuadamente la conjunción, la disyunción o la condicional.

Relacionar por cualidades, cantidades o por algún tipo de orden.

Clasificar, según diversas reglas.

Emparejar objetos o conceptos.

Realizar seriaciones.

Solucionar problemas, en especial los que les propongan retos y un esfuerzo mental.

Explorar y experimentar con diversos tipos de elementos.

Resolver sudokus, kakuros.

Jugar dominó, parques, cartas, etc.

Imaginar la posible ocurrencia de diversos tipos de eventos y conjeturar sobre sus consecuencias.

“Todas estas son semillas para este tipo de inteligencia

2.3.13 ESTRATEGIAS QUE SE UTILIZA PARA EL DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LÓGICO – MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS.

Howard Gardner define la Inteligencia lógico matemática como aquella que comprende las habilidades y capacidades necesarias para manejar números y razonar correctamente en operaciones de tipo matemático.

La mayoría de los niños creen que las matemáticas son algo difícil y aburrido. Esto parece constatarse con el paso de los años, ya que en Educación Secundaria, las matemáticas suelen ser una de las asignaturas que los alumnos y alumnas suspenden con mayor frecuencia.

Sin embargo, la inteligencia lógico-matemática se puede desarrollar si se practica, sobre todo a edades tempranas. Pero ¿cómo hacerlo?

En este artículo te muestro cuatro estrategias para que ayudes a desarrollar el pensamiento lógico-matemático de tu hijo a través de divertidos juegos que puedes llevar a cabo en contextos y situaciones habituales.

En el supermercado

Aprovecha la visita al supermercado para que tu hijo o hija desarrolle su capacidad para categorizar ideas y conceptos. Para ello, entrégale la lista de la compra y pídele que busque los diferentes productos. Después de dar varias vueltas por el supermercado seguro que tu hijo comienza a utilizar la cabeza para organizarse y no tener que dar tantas vueltas, con ello, habrá mejorado su capacidad de categorización.

En la cocina

Elige una tarde de fin de semana para realizar deliciosas recetas de repostería con tu hijo. Este tipo de recetas suele utilizar muchas unidades de medida diferentes que hacen que los niños se diviertan vertiendo líquidos de un recipiente a otro o pesando la harina o el azúcar. De esta forma comenzarán a familiarizarse con el cambio de unidades de medida, otro de los temas donde encuentran más dificultades.

En la pizzería

Mientras decides qué pizza vas a pedir puedes invitar a tu hijo a que averigüe cuántos trozos le toca a cada miembro de la familia si se pide una pizza mini, media o familiar; o cuántas pizzas harían falta para que los invitados a su próxima fiesta de cumpleaños pudieran comer tres trozos.

Así trabajaría la representación de fracciones y la equivalencia entre las mismas según sea el tamaño de la pizza.

En la parada del autobús

Cuando vayas a subirte al autobús público aprovecha la espera para que tu hijo Lea los horarios y calcule cada cuánto pasa una línea determinada o en qué franjas horarias pasa con más frecuencia y en qué franjas tarda más en pasar. Lo que conseguirás de esta forma es que el niño o niña se familiarice con las horas, así como con el paso de horas a minutos y de hora analógica a digital.

Todas estas son estrategias que suelo recomendar a mis clientes para que asuman el rol de terapeuta de su hijo en situaciones de la vida cotidiana y contribuyan al desarrollo de su inteligencia lógico-matemática de una forma natural y sin presiones.

2.3.14 VENTAJAS PARA DESARROLLAR DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO.

La estimulación adecuada desde una edad temprana favorecerá el desarrollo fácil y sin esfuerzo de la inteligencia lógico matemática y permitirá al niño/a introducir esto en su vida cotidiana. Esta estimulación debe ser acorde a la edad y características de los pequeños, respetando su propio ritmo, debe ser divertida, significativa y dotada de refuerzos que la hagan agradable.

Permite a los niños y niñas manipular y experimentar con diferentes objetos. Deja que se den cuenta de las cualidades de los mismos, sus diferencias y semejanzas; de esta forma estarán estableciendo relaciones y razonando sin darse cuenta.

Emplea actividades para identificar, comparar, clasificar, seriar diferentes objetos de acuerdo con sus características.

Muestra los efectos sobre las cosas en situaciones cotidianas. Por ejemplo, como al calentar el agua se produce un efecto y se crea vapor porque el agua transforma su estado.

Genera ambientes adecuados para la concentración y la observación.

Utiliza diferentes juegos que contribuyan al desarrollo de este pensamiento, como sudokus, domino, juegos de cartas, adivinanzas, etc.

Plantea problemas que les supongan un reto o un esfuerzo mental. Han de motivarse con el reto, pero esta dificultad debe estar adecuada a su edad y capacidades, si es demasiado alto, se desmotivarán y puede verse dañado su auto concepto.

.

Deja que manipule y emplee cantidades, en situaciones de utilidad. Puedes hacerles pensar en los precios, jugar a adivinar cuantos lápices habrá en un estuche, etc. Deja que ellos solos se enfrenten a los problemas matemáticos. Puedes darles una pista o guía, pero deben ser ellos mismos los que elaboren el razonamiento que les lleve a la solución.

ACTIVIDAD UNO
ARMADO DE
CUBOS

ACTIVIDAD UNO



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: ARMAR CUBOS	OBJETIVO: Agrupar objetos de diferente forma y tamaño a través de la discriminación visual permitiendo al niño/a establecer diferencia entre uno y otro objeto .
MATERIALES : Cubos	PROCEDIMIENTO: <ul style="list-style-type: none">➤ Entre los jugadores se elige un niño/a que haga de capitán.➤ El jugador elegido entra y dice ¡me llegó una orden! y todos los niños/as contestan y ¿qué orden?, que armen una torre de 5 cubos.➤ Así va a variar la cantidad de cubos para armar las torres.➤ El grupo de niños/as que más rápido lo hagan, serán los ganadores. Gana y pasa a ser el capitán.

<p>EVALUACIÓN</p> <p>Desarrolla el pensamiento para la solución de ideas creativas</p>	

ACTIVIDAD DOS

LOS NÚMEROS

ACTIVIDAD DOS



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: LOS NUMEROS	OBJETIVO: Reconocer ,independientemente los números y cantidad mediante la canción
MATERIALES : Grabadora Cd títeres	PROCEDIMIENTO: <ul style="list-style-type: none">➤ La maestra con la ayuda del títere y la grabadora enseñara al niño la canción de los números➤ Repetirá las veces que sean necesario➤ El niño ira cantando y bailando de acurdo a la música

EVALUACIÓN

Comunica sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones

Letra de la canción de los números



Un, dos, tres
Un, dos, tres
Son los números
son los números
si, si, si
Uno, dos, tres, cuatro
si, si, si
Son los números
son los números
si, si, si

ACTIVIDAD TRES

LA TIENDITA

ACTIVIDAD TRES



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: LA TIENDITA	OBJETIVO: Determinar la relación entre número y cantidad a través de la manipulación de monedas que permitirá el desarrollo de su gran imaginación con la ayuda de los títeres
MATERIALES : títeres disfraces de frutas teatrín	PROCEDIMIENTO: Todos los niños/as se ponen el nombre de una fruta o de alguna verdura que existe en el mercado. Entre los jugadores se elige a un comprador y un vendedor que manipulara al títere que será a la ves el vendedor

	<p>Podemos disfrazar a los jugadores para hacer más llamativo el juego.</p> <p>La maestra va relatando todo lo que debe compra y negociar el niño en el mercado, cuando la maestra termina el relato debe acercarse a entregar todo lo Adquirido.</p>
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Reproducen escenas con creatividad.</p>	

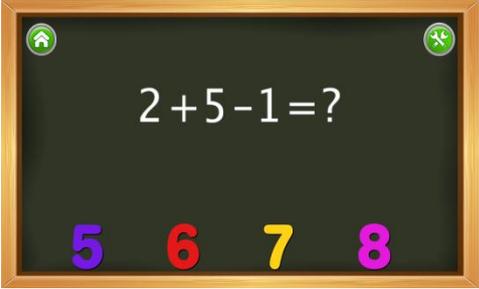
ACTIVIDAD CUATRO TITERE TITERO

ACTIVIDAD CUATRO



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: TITERE TITERO	OBJETIVO: Desarrollar que el niño comprenda significado de palabras y números a través de los títeres para desarrollar la inteligencia lógico matemática
MATERIALES : Pizarrón Títeres Marcador líquido	PROCEDIMIENTO: <ul style="list-style-type: none">➤ La maestra con un títere en la mano explicará a los niños los números➤ Con el marcador escribirá en el pizarrón➤ Los niños repetirán los números

	<p>➤ Reconocerán y comprenderán de que numero se trata</p>
<p>EVALUACIÓN Comprende significados de palabras.</p>	

ACTIVIDAD CINCO CUBOS

ACTIVIDAD CINCO



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: Cubos	OBJETIVO: Demostrar que los niños reconozcan los números a través de cubos y la ayuda de títeres para desarrollar la inteligencia lógico matemática
MATERIALES : Títeres cubos	PROCEDIMIENTO: <ul style="list-style-type: none">➤ Con el títere en la mano explicaremos al niño que nos ayude a ordenar los cubos➤ Se agrupará en niños de dos a tres niños

	<p>➤ Se les pedirá que reconozcan de que numero se trata ya que estarán en desorden</p>
<p>EVALUACIÓN</p> <p>Reconoce personajes</p>	

ACTIVIDAD SEIS

LA TIENDITA

ACTIVIDAD SEIS



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: LA TIENDITA	OBJETIVO: Determinar la relación entre número y cantidad a través de la manipulación de monedas que permitirá el desarrollo de su gran imaginación con la ayuda de los títeres
MATERIALES : títeres disfraces de frutas teatrín	PROCEDIMIENTO: ➤ Todos los niños/as se ponen el nombre de una fruta o de alguna verdura que existe en el mercado. ➤ Entre los jugadores se elige a un comprador

	<p>y un vendedor que manipulara al títere que será a la vez el vendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Podemos disfrazar a los jugadores para hacer más llamativo el juego. ➤ La maestra va relatando todo lo que debe compra y negociar el niño en el mercado, cuando la maestra termina el relato debe acercarse a entregar todo lo adquirido.
<p>EVALUACIÓN: .Demuestra autonomía al resolver sus necesidades cotidianas y sabe resolverlas</p>	

ACTIVIDAD SIETE

SIMON DICE

ACTIVIDAD SIETE



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: SIMÓN DICE	OBJETIVO: Orientar que los niños diseñen y construyan actividades grupales a través de la orientación de los títeres para desarrollar la inteligencia lógico matemática
MATERIALES : TITERES	PROCEDIMIENTO: <ul style="list-style-type: none">➤ La maestra con la ayuda de un títere en la mano jugará a Simón dice➤ Los niños se agruparán de acuerdo al número que el muñeco lo indique➤ Lo repetirá las veces que sean

	necesarias y cada vez un número mayor
EVALUACIÓN Diseña y construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión.	

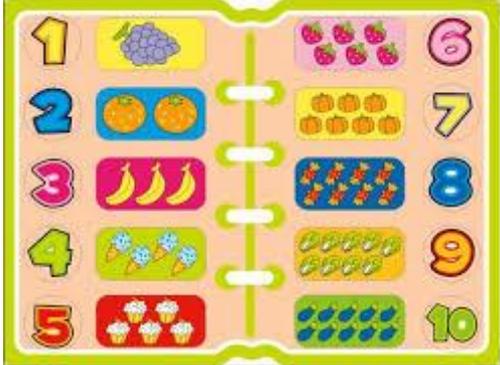
ACTIVIDAD OCHO MI ROMPE CABEZAS

ACTIVIDAD OCHO



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

<p>TEMA:MI ROMPE CABEZAS</p>	<p>OBJETIVO: Lograr que el niño reconozca y asocie números e imágenes a través de la orientación de los títeres para desarrollar la inteligencia lógico matemática</p>
<p>MATERIALES : Títeres Rompecabezas</p>	<p>PROCEDIMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra con ayuda del títere enseñara al niño a armar los rompecabezas según las imágenes ➤ Iniciara por el numero uno terminando con el diez ➤ El niños asociara la imagen con el

	número
<p>EVALUACIÓN: Reconoce ,asocia y escribe los números del 0 al 10 ,e imágenes dándole sentido</p>	

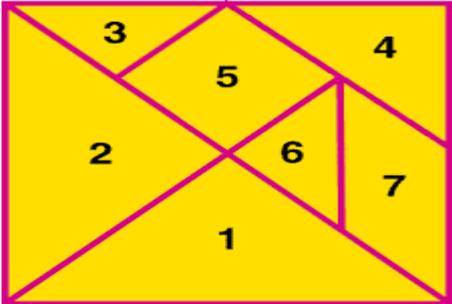
ACTIVIDAD NUEVE TAMGRAM

ACTIVIDAD NUEVE



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

TEMA: TANGRAM	OBJETIVO: Lograr que el niño identifique las cosas y le de orden a la secuencia através de los títeres para desarrollar la inteligencia lógico matemático.
MATERIALES : Tangram Títeres	PROCEDIMIENTO: ➤ La maestra guiara a los niños a armar el tangram de

	<p>acuerdo a la secuencia</p> <p>➤ Los niños deberán armar de acuerdo a las órdenes del títere que es manejado por la maestra.</p>
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Identifica las cosas y le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades</p>	 <p>The diagram shows a yellow square with magenta outlines. It is divided into seven numbered regions: 1 (bottom triangle), 2 (left triangle), 3 (top-left triangle), 4 (top-right triangle), 5 (top-middle triangle), 6 (middle-right triangle), and 7 (right triangle).</p>

2.4 VARIABLES

2.4.1 INDEPENDIENTES

Los Títeres

2.4.2 DEPENDIENTE

Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemático

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

2.5.1 Variable Independiente: Títeres

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es un recurso teatral totalmente bello y mágico que ofrece muchas alternativas dentro del trabajo de aula porque engloba en sí mismo distintas artes y permite trabajar, construir, crear, dramatizar, interactuar, volar y soñar con nuestros niños	arte	Desarrolla el pensamiento divergente para la solución de ideas creativas	Técnica
	crear	Comunica sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones	Observación Instrumento
	dramatizar	Reproducen escenas con creatividad.	Ficha de observación
	interactuar	Comprende significados de palabras.	
	volar y soñar	Reconoce personajes	

2.5.2 Variable Dependiente: Desarrollo de la inteligencia lógico matemático.

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Se la define como la capacidad de razonamiento lógico: incluye cálculos matemáticos, pensamientos numéricos, capacidad para problemas de lógico, solución de problemas, capacidad para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones.</p>	<p>Capacidad</p> <p>Calculo</p> <p>Proporciones</p> <p>Razonamiento Lógico</p>	<p>Demuestra autonomía al resolver sus necesidades cotidianas.</p> <p>Diseña y construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión.</p> <p>Reconoce ,asocia y escribe los números del 0 al 10 ,e imágenes dándole sentido</p> <p>Identifica las cosas y le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Ficha de observación</p>

2.6 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Audiovisual.- Relativo al oído y a la vista procedimientos de información y Consecuentemente de educación de imágenes y sonidos.

Arte: es el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario

Capacidad: es conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea.

Calculo: hace referencia al resultado correspondiente a la acción de calcular o contar.

Crear es una de las acciones propias y más características que desplegamos los seres humanos en cualquier momento de nuestras vidas

Creatividad: Facultad de crear.

Dramática: Género literario al que pertenecen las obras destinadas a la representación escénica, cuyo argumento se desarrolla de modo exclusivo mediante la acción y el lenguaje directo de los personajes, por lo común dialogado.

Desarrollo. Está vinculado a la acción de desarrollar o a las consecuencias de este accionar

Desecho.- lo que quedo después de lo que escondido y lo mejor y más útil de una cosa.

Didáctica: Arte de enseñar / Propio, adecuado para enseñar o instruir.

Estrategia: En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Espectáculo.- función o diversión pública celebrada en un lugar en que se Congrega la gente para presenciarlos.

Fantasía: Facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales.

Imaginación.- facultad de reproducir mentalmente objetos ausentes y de Crear imágenes mentales de algo no percibido antes o inexistente.

Imitación: Objeto que imita o copia a otro, normalmente más valioso.

Inteligencia: es la capacidad de pensar, entender, razonar, asimilar, elaborar información y emplear el uso de la lógica.

Interactuar: ejercer una acción o relación recíproca dos o más personas o cosas

Lógico: es una ciencia formal que estudia los principios de la demostración e inferencia válida

Inteligencia verbal.- Considerada como la capacidad de entender lo que nos dice.

Juego: Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Lúdico.- perteneciente o relativo al juego.

Matemático remite al griego, en el que significaba ‘conocimiento’. Se define como la ciencia formal y exacta que, basada en los principios de la lógica

Metodología: Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Performance.- Es un arte que se realiza con el cuerpo del artista fundamentalmente con una acción.

Proporción: La proporción muestra los tamaños relativos de dos o más valores.

Razonamiento: es el conjunto de actividades mentales que consiste en la conexión de ideas de acuerdo a ciertas reglas y que darán apoyo o justificarán una idea

Recurso: Medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende.

Recreación: Acción y efecto de recrear.

Telón.- m. Cortina de gran tamaño que se pone en el escenario de un teatro o la pantalla de un cine,

Telón.- m. Cortina de gran tamaño que se pone en el escenario de un teatro o la pantalla de un cine,

Títere.- Un títere es un muñeco que se mueve mediante hilos u otro procedimiento.

Titiritero, m. y f. Persona que maneja los títeres o realiza espectáculos de títeres o marionetas:

Soñar: Representarse cosas o sucesos en la mente mientras se está dormido.

Volar: Sostenerse y moverse por el aire un insecto o animal usando las alas, o un avión o aparato similar por un medio artificial: las cigüeñas volaban alrededor del campanario; el avión está volando muy bajo

CAPÍTULO III

3.- MARCO METODOLÓGICO.

3.1. Tipo de la Investigación.

En la presente investigación se trabajará con el método hipotético deductivo. Porque se partirá de la observación del planteamiento del problema.

De campo: este proyecto utilizará una investigación de campo porque se realizara en el mismo lugar, donde se detectara el problema.

3.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación será de tipo no experimental ya que esta es la que se realizara sin manipular deliberadamente las variables independientes, se basara en variables que ya ocurrieron o se dieron en la realidad sin la intervención directa del investigador.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. POBLACIÓN

POBLACIÓN	NUMERO	%
Niños	34	100
Total	34	100

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

3.4 MUESTRA

En vista que la población involucrada es muy pequeña se trabajará con toda la población.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. Técnicas

Observación: Técnica que se utilizará para observar en los niños/as el desarrollo de la inteligencia lógico matemático antes y después de la aplicación de los títeres.

3.5.2. Instrumentos.

Ficha de observación. Mediante un esquema establecido con varias alternativas permitirá realizar una observación continua y cercana para identificar el desenvolvimiento de los niños.

3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS.

Una vez recolectada la información con los diferentes instrumentos se procesará mediante la tabulación y elaboración de cuadro estadístico , con frecuencias y porcentajes, se realizara el análisis cuantitativo y cualitativo de los datos , así como también se redactaran las conclusiones y recomendaciones .

CAPITULO IV

4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS /AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA

PREGUNTA N° 1.- ¿Desarrolla el pensamiento divergente para la solución de ideas creativas?

CUADRO N° 2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	7	20%
EN PROCESO	27	80%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 1



Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Cuadro 2

ANÁLISIS:

El 20 % de los niños ha adquirido y desarrolla el pensamiento divergente para la solución de ideas creativas y el 80 % se encuentra en proceso

INTERPRETACIÓN.

El niño sin los títeres no desarrolla el pensamiento divergente para la solución de ideas creativas porque le causa dificultad al realizar sus movimientos es por ello que se

recomienda aplicar los títeres para ayudar en todas las áreas incentivando a que el niño logre mejor sus aprendizajes

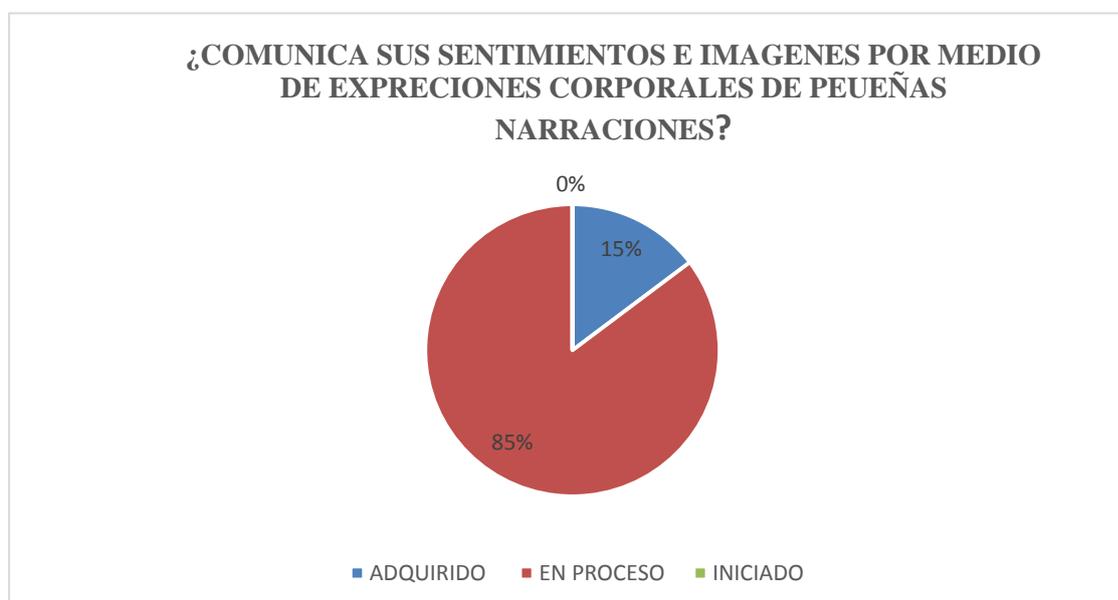
PREGUNTA N° 2.- ¿Comunica sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones.

CUADRO N° 3

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	5	15%
EN PROCESO	29	85%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 2



Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Cuadro 3

ANÁLISIS:

El 15% de los niños han adquirido y comunican sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones y el 85. % se encuentra en proceso de comunicar sus sentimientos

INTERPRETACIÓN:

Al no tener una buena técnica de enseñanza son pocos los niños que comunican sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones

es por ello que los títeres son una buena herramienta de trabajos para poder incrementar esta actitud y que el niño logre un buen desempeño para su aprendizaje.

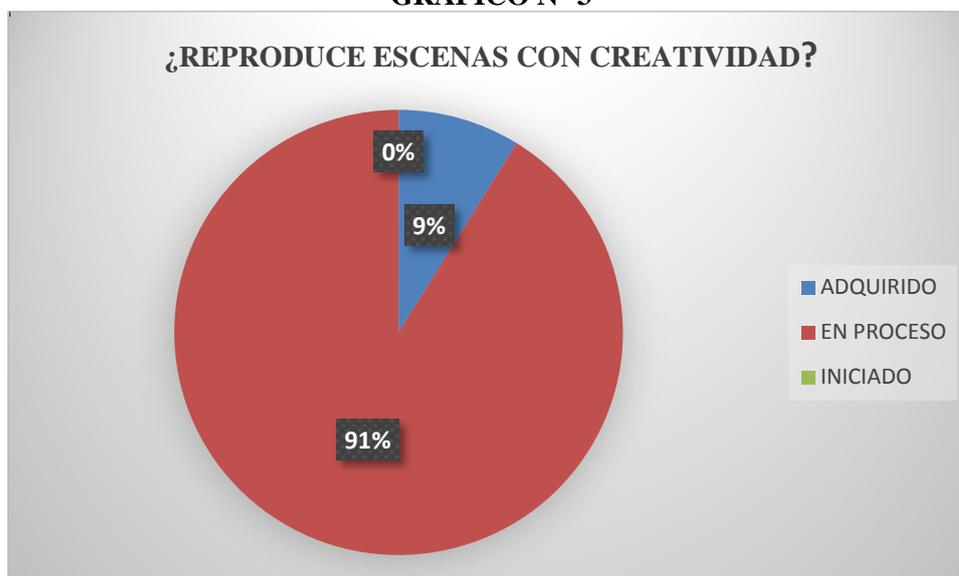
PREGUNTA N° 3.- ¿Reproducen escenas con creatividad?

CUADRO N° 4

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	10%
EN PROCESO	31	90%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 3



Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Cuadro 4

ANÁLISIS:

El 9 % de los niños han adquirido y reproducen escenas con creatividad y el 91 % se encuentran en proceso de reproducir escenas con creatividad

INTERPRETACIÓN:

Se identifica claramente que son pocos los niños que reproducen escenas con creatividad logrando desenvolverse en el aprendizaje por ello que la práctica con los títeres ayudara al niño en su gran mayoría y podrá tener mayor capacidad para el aprendizaje.

PREGUNTA N° 4.- ¿Comprende significados de palabras?

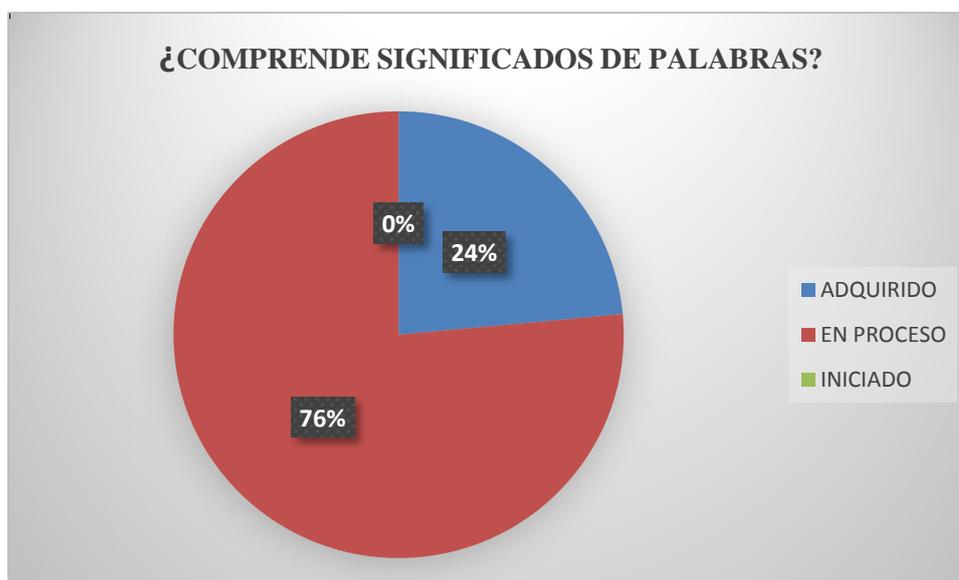
CUADRO N° 5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	8	25%
EN PROCESO	26	75%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez

Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 4



Elaborado por: Joseline Rodríguez

Fuente: Cuadro 5

ANÁLISIS:

El 25 % de los niños han adquirido y comprende significados de palabras y el 75% están en proceso de comprender significados.

INTERPRETACIÓN:

Que no todos los niños comprenden y asimilan su alrededor es una pequeña cantidad que lo hacen sin complicaciones el resto necesita la ayuda de los títeres para poder entender el entorno que le rodea y mucho más el significado de todas palabras que se le enseñara

PREGUNTA N° 5.- ¿Reconoce personajes?

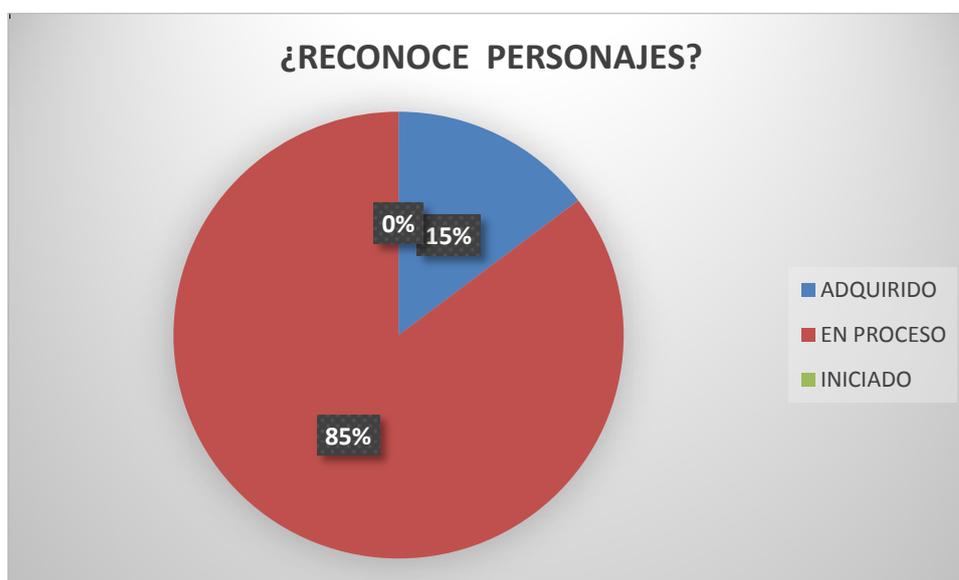
CUADRO N° 6

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	5	15%
EN PROCESO	29	85%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez

Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 5



Elaborado por: Joseline Rodríguez

Fuente: Cuadro 6

ANÁLISIS:

El 15 % de los niños han adquirido y reconoce personajes y el 85% están en proceso de reconocer personajes.

INTERPRETACIÓN:

A los cinco y seis años es muy difícil que el niño desarrolle la lógica matemática, la creatividad y mucho más la imaginación es por ello que todo docente debe buscar las

mejores alternativas para que el niño desarrolle todas estas actividades aplicando los títeres

PREGUNTA N° 6.- ¿Demuestra autonomía al resolver sus necesidades cotidianas?

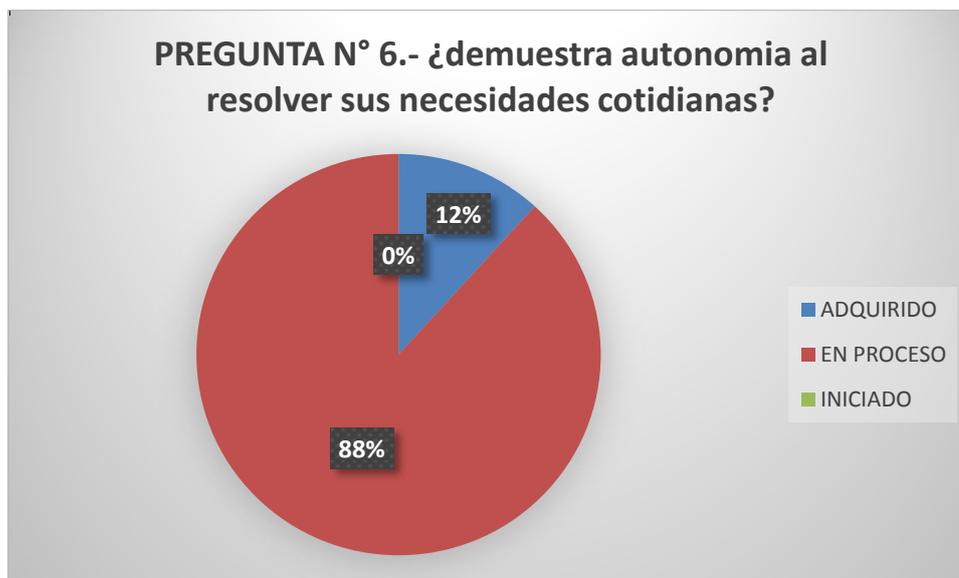
CUADRO N° 7

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	4	12%
EN PROCESO	30	88%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez

Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 6



Elaborado por: Joseline Rodríguez

Fuente: Cuadro 7

ANÁLISIS:

El 12 % han adquirido y demuestra autonomía al resolver sus necesidades cotidianas y sabe resolverla y el 88% en proceso

INTERPRETACIÓN:

Que es evidente que la mayor parte de los niños no demuestran autonomía al resolver sus necesidades cotidianas y mucho menos la resuelven por lo cual se recomienda aplicar los títeres y así poder desarrollar la inteligencia lógico matemática.

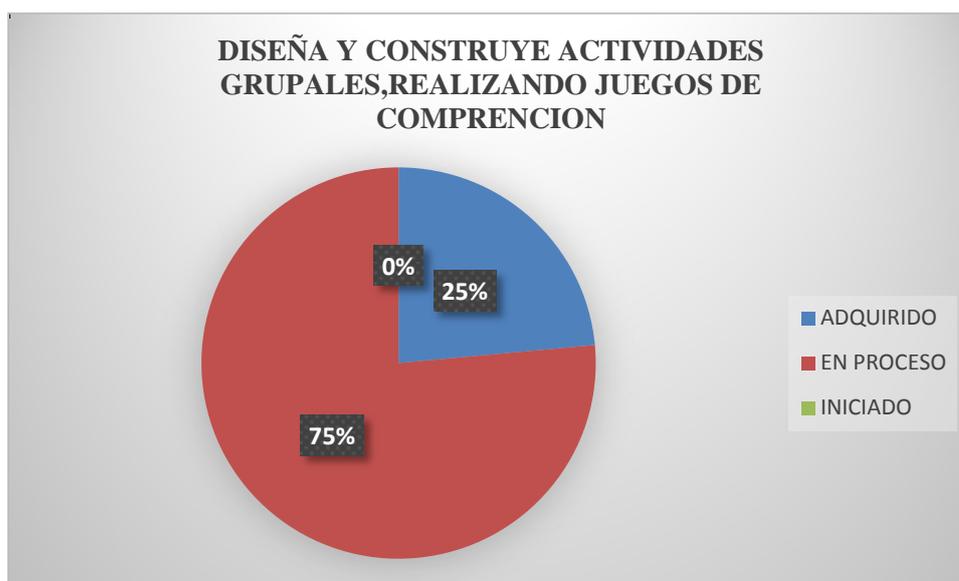
PREGUNTA N° 7.- ¿Diseña y construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión?

CUADRO N° 8

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	8	25%
EN PROCESO	26	75%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 7



Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Cuadro 8

ANÁLISIS:

El 24% de los niños han adquirido diseña y construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión 76 % en proceso

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los niños no diseña ni construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión al jugar tienden a realizar las actividades sin ninguna coordinación es

necesario que los docentes apliquen los juegos para desarrollar la inteligencia lógico matemático y poder ayudar a los niños

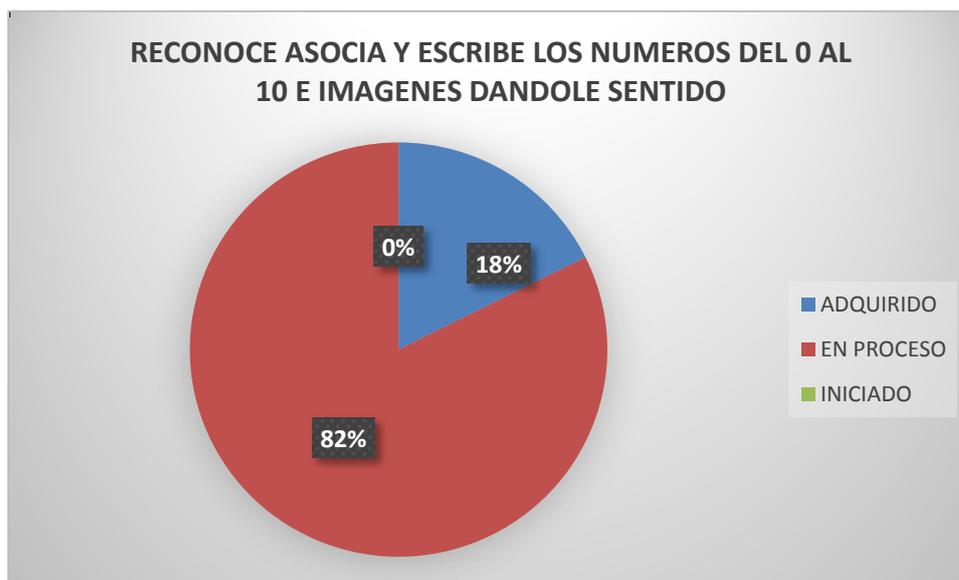
PREGUNTA N° 8.-¿ Reconoce ,asocia y escribe los números del 0 al 10 ,e imágenes dándole sentido?

CUADRO N° 9

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	6	18%
EN PROCESO	28	82%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 8



Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Cuadro 9

ANÁLISIS

El 18 % Reconoce, asocia y escribe los números del 0 al 10, e imágenes dándole sentido y el 82 % en proceso

INTERPRETACIÓN

Que muchos son los niños que arrastran problemas sobre la inteligencia de la lógico matemática desde los primeros años es por ello la poca cantidad de niños que lo hacen

sin complicaciones por eso se aplica los títeres para ayudar al niño .y llegar a ellos de la mejor manera y mucho más divertida.

PREGUNTA N° 9.- ¿Identifica las cosas y le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades?

CUADRO N° 10

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	10	30%
EN PROCESO	24	70%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

GRAFICO N° 9



Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Cuadro 10

ANÁLISIS:

El 30 % han adquirido y Identifica las cosas y le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades 70 % en proceso.

INTERPRETACIÓN:

El niño no identifica las cosas y no le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades a su edad los niños deben hacer ya

secuencias numéricas muy largas por lo que se recomienda aplicar los títeres para desarrollar en ellos las habilidades de la lógica matemática.

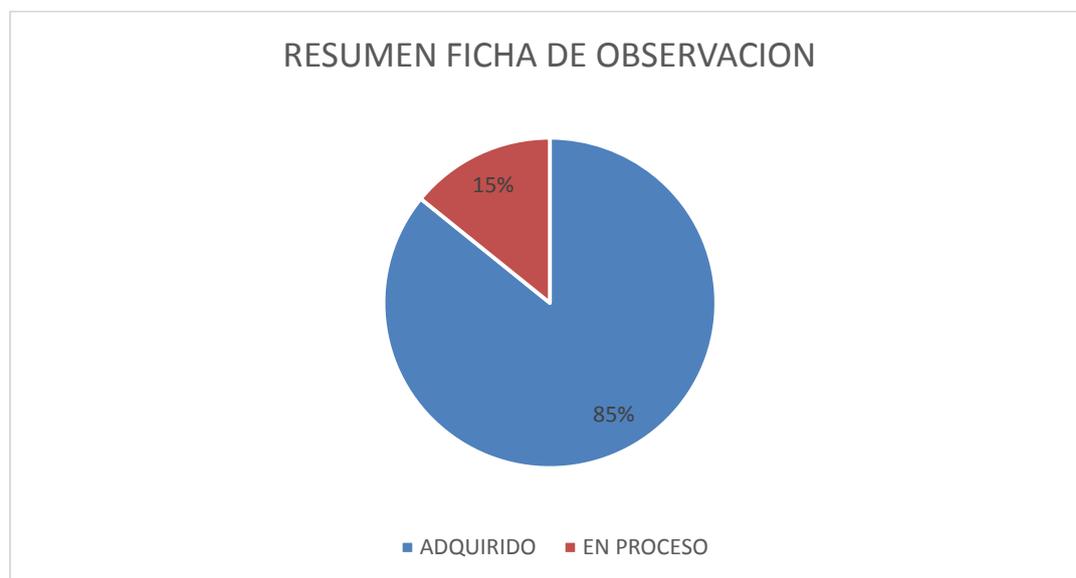
RESUMEN FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS /AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA

Cuadro 11

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	56	15%
EN PROCESO	250	85%
TOTAL	306	100%

Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa Riobamba

Grafico 10



Elaborado por: Joseline Rodríguez
Fuente: Cuadro 11

ANALISIS:

El 15 % de los niños han adquirido todas las observaciones que se han realizado y el 85% se encuentran en proceso.

INTERPRETACION:

Al aplicar la ficha de observación hemos comprobado que los niños presentan muchas dificultades en el área de la inteligencia lógico matemático es por ello que se recomienda la aplicación de los títeres como un material didáctico en los salones de

clases ya ellos nos ayudara a fomentar la matemática en los niños de una manera más divertido

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES.

Luego de aplicar la ficha de observación se comprobó que el 15% han adquirido todas las preguntas y que el 85% se encuentran en proceso los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba se observara el cambio en el aprendizaje

Se comprobó que los niños presenten muchas dificultades en el área de la inteligencia lógico matemático de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba.

Se propuso actividades para la utilización de títeres para lograr el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños de primer año de educación básica paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda fomentar más estrategias para que los docentes promuevan la participación activa de los títeres en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba

Que se incremente de forma más consistente el desarrollo de la inteligencia lógico matemático, a través de los títeres en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba.

Que se enseñe a través de las actividades para la utilización de títeres para lograr el desarrollo en los niños de primer año de educación básica, paralelo “E” de la Unidad Educativa Riobamba

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFIA

GARDNER,H.(1995).Inteligencias multiples la teoria en la practica.Barcelon:ED.Paidos

**TILLERIA PEREZ, Daniel "títeres y máscaras en la educación",2da Edición,
editorial homo Sapiens, Rosario ,Santa Fe,2005**

4.6.1 WEBGRAFIA

(w www.manualidadesunfantiles.com)

(www.cristinagallegos.com)

(www.johndewey.com)

(www.google.com)

(www.titeresalbero.es)

(www.esanwers.yahoo.com)

(www.alipso.com.ar)

(www.bebesymas.com)

(www.efemerides.ec)

(ww.rehue.csociales.unchile.cl)



ANEXO

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLÓGICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUACTIVA “RIOBAMBA”.

OBJETIVO. Evaluar en los niños el desarrollo de la inteligencia lógico matemático antes de aplicar los títeres

N o	ALTERNATIVAS	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
1	Desarrolla el pensamiento divergente para la solución de ideas creativas	20%	80%	0%
2	Comunica sus sentimientos e imágenes por medio de expresiones corporales de pequeñas narraciones	15%	85%	0%
3	Reproducen escenas con creatividad	10%	90%	0%
4	Comprende significados de palabras.	25%	75%	0%
5	. Reconoce personajes	15%	85%	0%
6	Demuestra autonomía al resolver sus necesidades cotidianas.	12%	88%	0%
7	Diseña y construye actividades grupales, realizando juegos de comprensión.	75%	25%	0%
8	Reconoce ,asocia y escribe los números del 0 al 10 ,e imágenes dándole sentido	18%	82%	0%
9	Identifica las cosas y le da un orden y secuencia para poder ir aprendiendo de acuerdo a sus necesidades	30%	70%	0%

