



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

**UN TÍTERE, MÁS QUE UN
JUGUETE**

Alumno/a: Jiménez Hurtado, Noelia

Tutor/a: Prof. Dña. Carmen Montoro Cabrera
Dpto: Didáctica Expresión Plástica

Junio, 2015

Índice

1.	Resumen y palabras clave.....	5
2.	Introducción.....	7
3.	Fundamentación epistemológica	9
3.1.	Títeres en el ámbito educativo	9
3.2.	Títeres en el ámbito terapéutico	14
3.3.	Títeres en el ámbito artístico	20
4.	Proyección Didáctica.....	27
4.1.	Justificación	27
4.2.	Aprendizaje basado en proyectos.....	28
4.3.	Marco legislativo educativo	30
4.4.	Contextualización del Centro Educativo	31
4.5.	Ubicación y temporalización	32
4.6.	Objetivos	33
4.7.	Contenidos	36
4.8.	Metodología	38
4.9.	Competencias.....	40
4.10.	Proyecto <i>Un títere, más que un juguete</i>	42
4.11.	Evaluación	52
4.12.	Atención a la diversidad	55
4.13.	Temas transversales e interdisciplinaridad.....	55
5.	Bibliografía	57

Índice de imágenes

Imagen 1: “Descubriendo el planeta S.O.”	16
Imagen 2: “Descubriendo el planeta S.O.”	16
Imagen 3: “Descubriendo el planeta S.O.”	17
Imagen 4: “Descubriendo el planeta S.O.”	17
Imagen 5: Proyecto “Compañeros de Barrio”	18
Imagen 6: Proyecto “Compañeros de Barrio”	18
Imagen 7: Teatro de Títeres “Imagina”	19
Imagen 8: Teatro de Títeres “Imagina”	19
Imagen 9: <i>Señor Muerte</i> (Paul Klee, 1916)	21
Imagen 10: <i>Fantasma Eléctrico</i> (Paul Klee, 1923)	21
Imagen 11: <i>Payaso de Grandes Orejas</i> (Paul Klee, 1925).....	21
Imagen 12: <i>Polichinela</i> (Alexandra Exter, 1926).....	22
Imagen 13: <i>Longhi I</i> (Alexandra Exter, 1926).....	22
Imagen 14: <i>Arlequín azul</i> (Alexandra Exter, 1926)	22
Imagen 15: <i>Centinela</i> (Sophie Taeuber-Arp, 1918)	23
Imagen 16: <i>Rey Deramo</i> (Sophie Taeuber-Arp, 1918).....	23
Imagen 17: <i>Pantalón</i> (Sophie Taeuber-Arp, 1918).....	23
Imagen 18: Marionetas del espectáculo <i>Balli Plastici</i> (Fortunato Depero, 1918).....	24
Imagen 19: Cartel del espectáculo <i>Balli Plastici</i> , 1918	24
Imagen 20: Tambor para el espectáculo <i>Balli Pastici</i> , 1918	24
Imagen 21: Títeres de Joan Miró en el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante....	25
Imagen 22: Elefantes de la Copa del Mundo de fútbol, Sudáfrica (Roger Titley, 2010)	26
Imagen 23: Avestruz para el festival KKNK, Sudáfrica (Roger Titley)	26
Imagen 24: <i>La boda de Lateefa Bint Maktoum, Dubai</i> (Roger Titley)	26
Imagen 25: Simios y Yetis para documentales (Roger Titley).....	26
Imagen 26: Temporalización proyecto	32
Imagen 27: Organización temporal fases	39
Imagen 28: Espectáculo “El Gran Sueño de El Greco”, compañía Arte Fusión Títeres .	44

Imagen 29: Espectáculo “Despertando sueños”, compañía Arte Fusión Títeres.....	45
Imagen 30: Títere de mano.....	47
Imagen 31: Títere de dedo.....	47
Imagen 32: Títere de sombra.....	47
Imagen 33: Títere de media.....	47
Imagen 34: Títere de guante.....	47
Imagen 35: Títere de varilla	47
Imagen 36: Alzado, planta, perfil y representación en perspectiva del teatrillo	51

Índice de tablas

Tabla 1. Resumen fase 1	43
Tabla 2. Resumen fase 2	46
Tabla3. Resumen fase 3	49
Tabla 4: Resumen criterios de calificación	54

1. Resumen y palabras clave

Resumen

El teatro, y en concreto, el teatro de títeres, que será en lo que centraremos nuestro estudio, es sin duda una herramienta de gran utilidad en la educación y en diferentes tipos de terapia. Durante las últimas décadas, han sido numerosos los especialistas que han realizado trabajos teóricos y experiencias prácticas, tanto en el ámbito educativo como en el ámbito terapéutico, obteniendo resultados muy motivadores y positivos.

Palabras clave

Teatro, títere, educación, terapia, experiencias.

Abstract

Theatre, in particular, puppet theatre, which we will center our study, is a useful tool in education and in different types of therapy. In the last decades, numerous specialists have realized theoretical works and practical experiences in educational and therapeutic area and they have obtained positive results.

Key words

Theatre, puppet, education, therapy, experiences.

2. Introducción

En este Trabajo Fin de Máster se ponen en práctica los conocimientos que se han adquirido en el Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, a lo largo del curso académico 2014/2015, en la especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas.

El tema de estudio de este trabajo versa sobre la utilización e importancia que ha tenido el teatro de títeres en los ámbitos educativo, terapéutico y artístico en las últimas décadas.

Este trabajo se divide en cinco apartados, resumen, introducción, fundamentación epistemológica, proyección didáctica y bibliografía.

La fundamentación epistemológica se divide en tres subapartados, siendo los objetivos principales de esta parte: conocer las oportunidades que ofrece el teatro de títeres en el ámbito educativo cuando se lleva a cabo un empleo idóneo de esta herramienta, como veremos en el apartado 3.1; conocer los usos que se le pueden dar al teatro de títeres en el ámbito terapéutico y algunas experiencias llevadas a cabo por especialistas a lo largo de las últimas décadas, como veremos en el apartado 3.2; y por último, conocer artistas de diferentes movimientos artísticos que tuvieron presente el mundo de las marionetas y los títeres en su obra artística, como veremos en el apartado 3.3.

En la proyección didáctica se plantea y desarrolla el proyecto *Un títere, más que un juguete*, para el cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria, para la materia de Educación Plástica y Visual, en el I.E.S. Gil de Zático en el municipio de Torreperogil (Jaén), para el curso escolar 2014/2015.

Para el desarrollo de este proyecto se ha tenido en cuenta las características del centro y del alumnado hacia el que va dirigido, se han fijado los objetivos didácticos que se pretenden alcanzar, los contenidos, las competencias básicas que se trabajarán, la metodología a emplear, la temporalización, las fases en las que se divide el proyecto, así como cada una de las actividades que están programadas, la evaluación y la atención a la diversidad.

3. Fundamentación epistemológica

3.1. Títeres en el ámbito educativo

Son numerosos los educadores que consideran que el teatro de títeres es una herramienta muy valiosa e interesante en el ámbito educativo. Tal y como indican Skulzin y Amado, el teatro de títeres “es una herramienta que promueve el aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades a partir de situaciones de interacción social”.¹ Otro aspecto positivo a favor del teatro de títeres, es el tratamiento multidisciplinar que requiere, apostando por un trato globalizador de las materias de estudio.²

A pesar de la afirmación indicada en el párrafo anterior, son numerosos los autores que denuncian la escasa formación por parte del docente a la hora de utilizar una herramienta tan útil como es el títere. Carlos Angoloti considera que ciertas prácticas pueden ser peligrosas, como por ejemplo, el empleo de textos no adecuados o la utilización de títeres que previamente no han sido contruidos por los alumnos.³

Al igual que Carlos Angoloti, Antonio García del Toro critica el empleo que se ha hecho del teatro en el ámbito educativo. Este autor incide en la necesidad de cambiar el uso del teatro e indica que, con un uso apropiado de los títeres, los alumnos pueden adquirir un sentido crítico, tanto con sus actuaciones como con las de sus compañeros.⁴

Petra-Jesús Blanco afirma que la sociedad está pasando por tiempos difíciles y los niños están siendo los más perjudicados. Los niños de hoy en día no juegan, no ríen, y su máximo competidor es el ordenador o un simple videojuego, siendo el culpable en gran parte de todo esto el abuso de los medios audiovisuales. Esto hace que los niños se hayan convertido en receptores de conocimientos e ideas de forma subliminal y han dejado de emitir sus propias emociones. La autora considera la necesidad de buscar una actividad artística en la que los niños puedan expresarse y, a la vez, tomen conciencia de que la opinión del resto de sus compañeros es igual de respetable que la suya. “La actividad artística que conjuga estas dos posturas (escuchar y exponer), que son el eje de la convivencia y la ciudadanía, es el Teatro”.⁵

Respecto al tratamiento multidisciplinar que requiere el teatro de títeres, nos encontramos con lo expuesto por O`Hare:

¹ SZULKIN, C. y AMADO, B. (2006: 74)

² OLTRA, M. A. (2013: 165)

³ ANGOLOTI, C. (1990: 138)

⁴ GARCÍA DEL TORO, A. (2004: 10)

⁵ <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd8c1> (20/04/2015, Apartado 1: ¿Qué es el Teatro de Aula?)

“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 (1956). 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”.⁶

Son numerosas las disciplinas en las que pueden utilizarse los títeres como herramienta educativa. Sharon Peck, citado por Miguel Angel Oltra, aporta su experiencia en el aprendizaje de la lectura utilizando los títeres, y expone lo siguiente:

“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”.⁷

Respecto a la materia de música, nos encontramos con lo expuesto por la autora Mary S. Mazzacane. Para esta autora, los títeres en el aprendizaje de la música son una herramienta capaz de potenciar la creatividad e imaginación del alumnado. La combinación de música y títeres hace que el alumno adquiera confianza, a la vez que la relación entre el alumnado y el profesor se hace más afectiva.⁸

La autora Petra-Jesús Blanco también considera que, utilizando el teatro como herramienta didáctica, se pueden trabajar numerosas disciplinas. A pesar de que el Teatro es una actividad literaria, también es una actividad artística, que engloba la materia de Educación Plástica y Visual y la materia de Música. Los alumnos tendrán que diseñar y realizar el escenario, los decorados y el vestuario (en el caso del teatro de títeres, los títeres o marionetas), elegir cual es la pieza musical idónea para cada momento o incluso, cabe la opción, de que los alumnos toquen instrumentos dentro de la actuación.⁹

⁶ O’HARE, J. y BERNIER, M. (2005: 2)

⁷ OLTRA, M. A. (2013: 167)

⁸ MAZZACANE, M. S. (2005: 60)

⁹ <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcbd8c1> (22/04/2015, Apartado 4: Temporalización)

En el Teatro, la materia de Matemáticas también tiene cabida. De esta forma, el alumnado asimilará con mayor facilidad conceptos relacionados con esta materia, tales como trazados geométricos, unidades de medida, escalas, etc., al ponerlos en práctica en el diseño del teatrillo, de las marionetas, del decorado, etc.

De la misma manera, la obra que se pretende representar tendrá que ser situada en el tiempo y en el mapa, indagar sobre la cultura, música, costumbres, vestuario, etc. de la época en la que tiene lugar la obra, por tanto también estaremos incorporando la materia de Geografía e Historia.

Por último, el ámbito de las nuevas tecnologías también estará presente, ya que, será necesario buscar información para solventar las dudas que surjan a lo largo del proyecto, también se podría grabar la representación de la obra teatral, o incluso, los alumnos podrían contactar con otros centros que estén desarrollando proyectos similares e intercambiar experiencias.¹⁰

Judith O`Hare considera que son numerosos los objetivos que pueden ser tratados a raíz del teatro de títeres, e indica que este tipo de actividad puede ofrecer al alumnado la oportunidad de:

- “Desarrollar la expresión creativa.
- Estimular y expandir la imaginación.
- Desarrollar la expresión oral espontánea.
- Perfeccionar el habla, la pronunciación 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 miedo, agresividad y frustraciones de formas aceptables.
- Desarrollar habilidades de interacción social”.¹¹

La autora Lucía Aranda coincide con lo expuesto anteriormente por Judith O`Hare, “Al jugar con títeres, nos adentramos en un mundo de libertad expresiva, de creatividad, además de que sirve como un espacio donde se simbolizan las emociones y los pensamientos”.¹²

Para Lucía, esta herramienta también puede hacer que mejore la comprensión de los vínculos e interacciones entre las personas. Algunos talleres llevados a cabo por

¹⁰ <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmddb8c1> (22/04/2015, Apartado 5: El Teatro de Aula vertebrador de actividades.)

¹¹ O`HARE, J. y BERNIER, M. (2005: 66)

¹² ARANDA, L. (2011: 14)

esta autora, tienen como finalidad transmitir el respeto a la diversidad, a la edad, a la capacidad o a la religión, entre otros.

“Al trabajar de esta manera, se favorece la espontaneidad, la flexibilidad, la confianza y se genera un proceso creativo y educativo, lo que es importante en los adultos mayores para que estén abiertos y acepten los cambios, superen sus pérdidas y puedan adaptarse y ser creativos ante las nuevas circunstancias que se les presenten”.¹³

Tal y como indica Lucía, la utilización del títere como herramienta educativa, en cualquiera de los niveles, permite que el alumnado fomente la creatividad, lleve a cabo un aprendizaje lúdico y abra canales de comunicación con el resto de sus compañeros.

Petra-Jesús Blanco, en una de sus experiencias relacionadas con el Teatro como herramienta educativa, apunta que a través del teatro, es posible resolver los problemas de intolerancia que pueden darse en los centros educativos. La autora considera que, hacer trabajar en una misma escena al alumno problemático con aquel que no acepta la dictadura impuesta por este, así como hacer que intercambien sus papeles o que se equivoquen juntos, hará que acaben aceptándose y respetándose.

La autora afirma que, para algunos niños, los centros educativos suponen un lugar en el que hay que cumplir un horario, unas reglas, pedir permiso, etc. y cuando se les propone realizar un proyecto de Teatro lo acogen con gran aceptación, pensando que les va aportar diversión, y podrán saltarse las reglas impuestas. Pero no son conscientes que, en el transcurso de este proyecto, serán ellos mismos los que mandarían callar al resto de sus compañeros, aprenderán a escuchar, a ayudar a los compañeros que lo necesiten, a valorarse y a respetarse.

De la misma manera, manifiesta que el Teatro es una herramienta que puede sembrar inquietudes en el alumnado, y por tanto, tendrán que buscar información para solventar las dudas y problemas que vayan surgiendo. Ante esta búsqueda, los alumnos se sentirán motivados, ya que, es mucho más atractivo hallar la superficie del escenario y la distancia a la que deben colocarse los personajes para que una escena no quede desequilibrada, que calcular el área de un rectángulo cualquiera.

Por último, esta autora considera que, a través del teatro, se puede vincular a la familia en el proceso educativo de sus hijos:

“Una entusiástica charla por parte de los organizadores, en la que se planteen los objetivos pedagógicos, las normas de organización y los problemas de vestuario y decorado, va a conseguir que, al terminar la misma, tengamos una fila de madres,

¹³ ARANDA, L. (2011: 15)

padres y abuelas dispuestas a encargarse de la parafernalia teatral, dejando al profesorado el aspecto intrínsecamente educativo".¹⁴

Miguel Ángel Zabalza indica que, una de las muchas aportaciones que hace el teatro de títeres, es el trabajo cooperativo, ya que, el trabajo individual no tiene sentido si no se relaciona con el trabajo del resto de compañeros.¹⁵

La docente y titiritera Enkarni Genua, a raíz de sus experiencias realizadas en diferentes lugares, hace la siguiente clasificación de las posibilidades que tiene el teatro de títeres en el ámbito educativo:

- **Adquieren conocimientos:** Se determina en cada actividad.
- **Desarrollan capacidades:** De expresión, escrita, oral, corporal, plástica, de imaginación, de creatividad, de escucha, de opinión y crítica.
- **Adquieren valores:** Sensibilidad, trabajo en equipo, libertad de expresión, amor, alegría, aceptación a la crítica, autoconfianza, normas de trabajo.
- **Desarrollan procedimientos:**
 - Todos los necesarios para la construcción de los títeres: Diseñar, cortar, pintar, coser, modelar, etc.
 - Todos los necesarios para la realización del montaje: Escribir el guion, elegir la música, preparar, vocalizar, etc.¹⁶

Por último, Miguel Ángel Oltra considera que, para conseguir los objetivos educativos señalados anteriormente, es necesario darle mayor importancia al proceso que al resultado final. En el caso de tratarse de actividades artísticas, el resultado final debe de tenerse en cuenta, pero resulta complicado que los alumnos interioricen el proceso si centramos todo el interés en el resultado final.¹⁷

Por tanto, el teatro de títeres ofrece, al sistema educativo, una multitud de elementos positivos al proceso enseñanza-aprendizaje, ayuda al alumnado a aprender tanto dentro del ámbito educativo como de la vida, y favorece a una enseñanza-aprendizaje mucho más amplia, que tiene presente el potencial de todo el alumnado.

¹⁴ <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmddb8c1> (28/04/2015, Apartado 2.3: Desarrollo de los objetivos generales.)

¹⁵ ZABALZA, M. A. (2008: 200)

¹⁶ GENUA, E. (2009: 25-43)

¹⁷ OLTRA, M. A. (2013: 168)

3.2. Títeres en el ámbito terapéutico

Otro ámbito en el cuál se usa el teatro de títeres como herramienta, es en el ámbito terapéutico. La primera vez en la historia en la que se utilizó el títere en este ámbito, fue en Suiza en torno a 1930, a manos de la psicoanalista Madeleine Rambert para tratar neurosis infantiles a través del guiñol.¹⁸

Prácticamente la mayoría de los trastornos mentales, psíquicos y discapacidades físicas pueden ser tratadas con los títeres. Bagno, citado por María Teresa Martínez, hace la siguiente clasificación de los tipos de marionetas o títeres más adecuados, en relación con las discapacidades de cada paciente:

- Marionetas o títeres de hilo: Discapacidades físicas, en concreto para personas con problemas de movilidad en tronco y piernas.
- Títeres de mesa: Discapacidades físicas, en concreto para personas ciegas o con dificultades de visión.
- Títeres de guante: Enfermedades mentales, particularmente para niños pequeños.
- Títeres de marottes: Enfermedades mentales para pacientes adultos.
- Títeres de sombras: Enfermedades mentales graves.
- Títere de marottes a Cornet: En niños con enfermedades mentales, con discapacidades físicas o con habilidades reducidas.¹⁹

Son numerosos los usos que se pueden hacer del títere dentro del ámbito terapéutico, Michéy Aronoff, citada por Miguel Ángel Oltra, nos ofrece la siguiente relación:

- “Para el asesoramiento psiquiátrico infantil.
- En el trabajo en áreas de tratamiento del duelo, y en pacientes con determinadas enfermedades peligrosas.
- En la preparación de los niños para procedimientos médicos o cirugía.
- En los hospitales, como recreación.
- En prisiones.
- En centros de adultos, y con personas con discapacidades.
- En escuelas especiales para niños con discapacidades físicas y de aprendizaje.
- Adultos jóvenes con algunas enfermedades, como la epilepsia”.²⁰

Hay diferentes teorías respecto a la función del teatrillo de títeres, de la construcción de los títeres o marionetas, e incluso de la participación del terapeuta en las actividades con los pacientes.

¹⁸ MARTÍNEZ, M. T. (2007: 35)

¹⁹ MARTÍNEZ, M. T. (2007: 40)

²⁰ OLTRA, M. A. (2013: 171)

- **Teatrillo de títeres:**

Algunos especialistas consideran que el teatrillo ayuda y permite a los pacientes más tímidos expresarse desde su subconsciente, pudiendo de esta manera mencionar el origen de sus problemas.

Hay que tener en cuenta que el teatrillo, en algunas ocasiones, puede ser un mecanismo de defensa tanto para el paciente como para el terapeuta. Sin embargo, en muchas otras situaciones, puede provocar una desventaja en la evolución de la terapia. Por ello, es necesario que los profesionales observen la reacción de los pacientes, y decidan sobre la utilización o no del teatrillo.

- **Construcción de títeres o marionetas:**

A través de la construcción de los títeres o marionetas, el paciente puede expresar sus problemas internos, ya que, tienden a realizar los títeres a su semejanza, tanto en el aspecto físico como psicológico. Igualmente, el proceso de realización de los títeres, provoca en los pacientes multitud de emociones, desde sentimientos placenteros hasta de decepción.

Así mismo, es importante tener presente qué objetivos se pretenden conseguir con la realización del títere, y así, determinar cómo se debe guiar al paciente. Por ejemplo, en el caso de que se pretenda que los pacientes conozcan las partes del cuerpo humano, será necesario darles unas pautas más específicas para que alcancen este objetivo; si por el contrario, se pretende que expresen sus emociones y miedos, habrá que darles más libertad.

A pesar de que en la mayoría de las terapias la construcción de los títeres es favorecedora, hay algunas en las que, debido a la situación o a las características del lugar en el que se desarrollan, no es muy apropiada la construcción del títere, como por ejemplo, en hospitales donde el espacio y el tiempo son limitados.

- **Participación del terapeuta en las sesiones:**

Respeto a la participación del terapeuta en las sesiones con los pacientes, hay quien adopta un papel observador, con la finalidad de tomar las decisiones adecuadas en las posteriores sesiones, o quien considera necesario participar en el desarrollo de las sesiones, con el fin de dirigir la actividad hacia los objetivos que se pretenden conseguir.

El terapeuta, en el transcurso de las sesiones, debe crear situaciones en las que aparezcan manifestaciones rechazadas por el paciente, situaciones en las que es necesario que el terapeuta no participe de manera activa, ya que, de lo contrario, sería perjudicial tanto para el paciente como para el terapeuta. Por esto, es esencial que la persona que dirija las sesiones domine perfectamente los mecanismos dramáticos del

juego teatral, pues de no ser así, no se podrán obtener resultados óptimos en la actividad.²¹

Son numerosas las asociaciones y fundaciones que se han creado con la finalidad de utilizar los títeres como herramienta terapéutica.

En el año 1978, se fundó en Francia la asociación *Marionnette et Thérapie*, por Jacqueline Tochette, siendo la actual presidenta la titiritera Madeleine Lions. Esta asociación nace para ser un lugar de encuentro entre terapeutas y titiriteros, con el objetivo de poner conocimientos en común y ayudar a personas con discapacidades. Cada tres años, esta asociación organiza coloquios internacionales, donde se reúnen terapeutas y titiriteros, que hacen un uso diferente del títere del habitual.²²

En Italia, se puso en marcha el *Proyecto Giocamico: descubriendo el planeta S.O.*, en manos del psicólogo y psicoterapeuta Fabio Groppi y del psicomotricista Corrado Vecchi. Este proyecto tiene como finalidad preparar, mediante el juego de títeres, a niños de edades comprendidas entre 3 y 10 años y a sus padres, para las intervenciones quirúrgicas que, en un futuro muy próximo, afrontarán los niños. Como resultado de este proyecto, se obtiene que solo el 30% de los niños que participan en esta experiencia, tengan que ser sedados antes de entrar a quirófano.

Durante la experiencia, el niño es el astronauta, que al entrar en la nave espacial (el quirófano) se encontrará con una multitud de instrumentos especiales y necesarios para el viaje que le espera. Por ejemplo, la máscara de oxígeno le permitirá respirar en el planeta al que se dirige; con las agujas, el astronauta podrá medir su fuerza; el monitor del quirófano, es la televisión del nuevo planeta; y los electrodos, le permitirán al astronauta comunicarse con el resto de habitantes del planeta.²³



Imagen 1: "Descubriendo el planeta S.O."



Imagen 2: "Descubriendo el planeta S.O."

²¹ MARTÍNEZ, M. T. (2007: 43-46)

²² OLTRA, M. A. (2013: 169)

²³ MARTÍNEZ, M. T. (2007: 54-56)



Imagen 3: "Descubriendo el planeta S.O."



Imagen 4: "Descubriendo el planeta S.O."

Una experiencia similar a la anterior, es la llevada a cabo por la titiritera Michey Aronoff. Esta titiritera trabaja desde 1970 en hospitales, preparando a niños con cáncer para las operaciones o exploraciones a las que se van a enfrentar, utilizando los títeres. Tal y como nos cuenta Michey, el objetivo de su trabajo es disminuir el miedo de los niños mediante el juego interactivo de los muñecos, y enseñarles de esta manera, el proceso de su tratamiento. Michey Aronoff también ha realizado trabajos en prisiones, preparando a los presos para su salida a la calle utilizando títeres.²⁴

También en Italia, en el año 1973, el titiritero y pedagogo Mariano Dolci, comenzó a trabajar en un hospital psiquiátrico para adultos utilizando los títeres. Dos años más tarde, Dolci propuso a la dirección del hospital que las sesiones fueran seguidas por personal sanitario, ya que, en varios pacientes, el uso del títere había ejercido un aspecto positivo en ellos. Tras la aceptación de esta propuesta, se constituyó un grupo formado por un doctor psicoanalista, una asistente social, las enfermeras del pabellón y por Mariano como titiritero.

Mientras Mariano desarrollaba las actividades con los pacientes, el equipo sanitario observaba las reacciones de éstos, las consecuencias y las contradicciones, con el fin de encontrar cuál era la forma más adecuada de orientar las actividades.

"Pendant la construction, il est donc important de vérifier si les matériaux et les couleurs sont choisis par hasard ou pas, si les malades sont pressés ou non de terminer leur personnage, si elles le reconnaissent d'une séance à l'autre, si elles oublient simplement ou si au contraire elles ont de véritables résistances pour certaines parties du corps qui manquent à leur poupée ou bien qui sont mal placées, etc."²⁵

En Canadá, en el año 1984, el educador autodidacta Gabriel Bouchard, comenzó a trabajar en un programa de integración social con un niño autista de 4

²⁴ MARTÍNEZ, M. T. (2007: 48)

²⁵ DOLCI, M. (1979: 12)

años. Con ayuda de un titiritero, construyeron un títere de la misma altura y características que el niño, títere que utilizaron para hacer salir al niño del mundo inaccesible en el que se encontraba a través del juego. Los resultados de este programa fueron muy positivos, ya que, se consiguió un gran progreso en el comportamiento social del niño.²⁶

En España, la Fundación ECOM con sede en Barcelona, utiliza los títeres como herramienta de trabajo para evitar la discriminación en el aula debido a las discapacidades físicas.

El proyecto *Compañeros de Barrio*, grupo formado por cinco títeres, a través de actuaciones cortas destinadas a niños de entre 8 y 12 años, introducen discapacidades como la ceguera, el retraso mental, la sordera, e incluso las diferencias culturales y étnicas. Cada títere, con una discapacidad diferente, explica al resto de compañeros lo que le pasa, como por ejemplo, por qué no puede andar y se encuentra en silla de ruedas, o por qué no puede leer con los ojos y utiliza sus dedos para hacerlo. Estas representaciones son muy interactivas, con la finalidad de que los niños espectadores puedan preguntar a los títeres todo aquello que le cause curiosidad, o incluso, cómo deben actuar ante un compañero o conocido que se encuentre en las mismas circunstancias que los títeres.²⁷



Imagen 5: Proyecto "Compañeros de Barrio"



Imagen 6: Proyecto "Compañeros de Barrio"

El psicólogo Alberto García puso en marcha, en el Centro de Día de Santa Eulalia de Hospitalet de Llobregat, el grupo de teatro de títeres *Imagina*, con el que actúa en diferentes centros educativos. El grupo de teatro está formado por pacientes adultos que sufren algún trastorno mental severo, y que anteriormente han participado en otro tipo de actividades rehabilitadoras.

El objetivo principal de esta experiencia, era crear una actividad que englobara las habilidades adquiridas por los pacientes en otras intervenciones rehabilitadoras, y facilitar a los pacientes la oportunidad de integrarse en la sociedad. Por lo tanto, es

²⁶ MARTÍNEZ, M. A. (2007: 89)

²⁷ MARTÍNEZ, M. A. (2007: 77-78)

muy importante que los pacientes intervengan, tanto en la construcción y puesta en escena de las propuestas, como en la toma de decisiones y organización de las tareas.²⁸



Imagen 7: Teatro de Títeres "Imagina"



Imagen 8: Teatro de Títeres "Imagina"

Hay que tener en cuenta que, tanto el intercambio de experiencias como la publicación de los resultados obtenidos en ellas, pueden servir de ayuda a otros terapeutas que decidan incorporar el títere en sus procedimientos terapéuticos.

Tal y como hemos podido observar, teniendo en cuenta las experiencias enumeradas anteriormente, hay que destacar que el títere es una herramienta que presenta múltiples posibilidades, y resulta realmente efectiva en el ámbito terapéutico, ya que, puede utilizarse en realidades muy diversas y ayuda a los pacientes a expresarse, comunicarse o realizarse, entre otras muchas cosas.

²⁸ MARTÍNEZ, M. A. (2007: 81)

3.3. Títeres en el ámbito artístico

Fueron numerosos los artistas, de gran parte de los movimientos artísticos, que mostraron interés por el juego, los títeres y los muñecos, por lo que entre sus obras, podemos encontrar diferentes proyectos dirigidos especialmente a la infancia. Otros, sin embargo, se adentraron en el mundo del teatro, y encontraron en los títeres y marionetas una herramienta que ofrecía múltiples posibilidades, y con la que podían reflejar el ritmo de progreso y la conquista de futuro que estaban experimentando.

En la actualidad, existen un gran número de títeres diseñados y construidos por diferentes artistas pertenecientes a distintos movimientos artísticos, tales como, Joan Miró, Paul Klee, Alexandra Exter, Fortunato Dapero, Sophie Taeuber-Arp, Otto Morch, Luigi Veronesi y algunos más contemporáneos, como por ejemplo, Pablo Cano o Roger Titley, que reflejan el mundo actual del títere.

- **El teatro de títeres de Paul Klee (1879-1940)**

El artista Paul Klee comenzó en el año 1916 a crear los personajes y el decorado de un teatro de guiñol, con el fin de complacer el deseo de su hijo Félix de poseer un teatro similar al de los espectáculos de Punch y Judy del teatro Kasperl, que había visto en uno de sus viajes a Munich.

Durante los diez años siguientes, Klee fabricó cincuenta títeres, con sus respectivos teatrillo, escenario, y decorados, que fue regalando a su hijo. Estos títeres fueron realizados con material reciclado y con todo tipo de objetos, tales como botones, huesos, cajas de cerillas, enchufes, trozos de tela, etc. De estos títeres que elaboró, solamente treinta han sobrevivido hasta nuestros días.

Los títeres fabricados por el artista, no fueron incluidos en el catálogo de su obra, ya que, para Paul Klee, eran los juguetes con los que jugaba su hijo, y por tanto, lo consideraba algo privado. A pesar de esto, estos títeres reflejan la evolución artística de Paul entre el año 1916 y 1925. Los títeres, fueron realizados en tres periodos distintos: el primer periodo, en el año 1916, cuando Félix tenía nueve años; el segundo, en el año 1919, que corresponde con el regreso del artista de la Primera Guerra Mundial; y el tercero, entre el año 1921 y 1925, periodo en el que Klee era profesor de Bauhaus en Weimar.

Los primeros títeres que recibió Félix fue en el año 1916. De todos estos títeres, *Kasperl, Gretl, Sepper, Sr. Muerte, Diablo, Abuela, Policía y Cocodrilo*, solo ha sobrevivido *Sr. Muerte*, el resto fueron destruidos en un incendio producido en su casa por un bombardeo en el año 1945.

En el año 1919, Félix recibió su segundo grupo de títeres totalmente distintos a los del primer periodo, *La Campesina Rusa, Sr. Drapee, Barbudo Francés y Poeta con Corona*.

En 1921, Paul Klee comenzó a trabajar en la escuela de Bauhaus como profesor, año en el que su hijo inició sus estudios en esta misma escuela. A pesar de que Félix estuvo involucrado en otro tipo de actividades, éste no perdió el interés por el mundo de los títeres, y fue entre el año 1921 y 1925 cuando recibió, de manos de su padre, el tercer y último grupo de títeres.

En este último grupo, podemos encontrar, entre otros, *Payaso de Grandes Orejas*, *Espectro Eléctrico*, *Barbero de Bagdad* o *Sultán*. Estos títeres resultan más provocativos y complejos respecto a los títeres realizados anteriormente, tanto en el diseño como en el contenido, debido a la influencia del entorno académico que sufrió Paul durante este periodo de tiempo.²⁹



Imagen 9: *Señor Muerte* (Paul Klee, 1916)



Imagen 10: *Fantasma Eléctrico* (Paul Klee, 1923)



Imagen 11: *Payaso de Grandes Orejas* (Paul Klee, 1925)

- **Las marionetas de Alexandra Exter (1882-1949)**

Alexandra Exter fue una figura relevante en el arte de la vanguardia rusa que dedicó parte de su tiempo al diseño de títeres. Todo tipo de material tenía lugar en las marionetas de Alexandra, cartón, clavos, algodón, recortes publicitarios, madera, etc. fueron algunos de los materiales utilizados por la artista.

La primera vez que tenemos constancia de la participación de Alexandra en el cine, es en el año 1924, cuando elaboró una serie de marionetas sin hilo con el fin de sustituir a los actores de la película *Aelita*. Esta película se realizó en blanco y negro y sin voz, por lo que en el diseño de estas marionetas, Alexandra tuvo que jugar con los colores y la forma de reflejar la luz, para conseguir que el acabado se convirtiera en una escala de grises. Más tarde, en 1926, Alexandra diseñó y elaboró varias marionetas con el fin de volver a colaborar en el cine, en una película de Peter Gad, que no llegó realizarse.

²⁹ MARQUÉS, A. M. ^a (2013: 235-237)

Pero estas no son las únicas marionetas de las que tenemos constancia que fueron elaboradas por la artista. También podemos encontrar otras de hilos, creadas desde el diseño y la pintura, que quizás, fueron diseñadas para un posible espectáculo posterior.



Imagen 12: *Polichinela*
(Alexandra Exter, 1926)



Imagen 13: *Longhi I*
(Alexandra Exter, 1926)



Imagen 14: *Arlequín azul*
(Alexandra Exter, 1926)

Existen diferentes teorías respecto al número de marionetas realizadas por Exter, al igual de las razones por las que fueron diseñadas. Hay catálogos que recogen un total de veinte piezas, otros cuarenta, y en concreto, en el catálogo publicado en el año 1980, *Alexandra Exter: Marionettes and Teatral desingns*, recoge un total de hasta sesenta marionetas diseñadas por la artista.³⁰

- **Las marionetas de Sophie Taeuber-Arp “El Rey Ciervo” (1889-1943)**

La artista Sophie Taeuber-Arp, fue participé del movimiento Dadá y más tarde, junto con su marido Jean Arp, del movimiento Surrealista. En el año 1918, le fue encargado a Sophie, a manos del director de la Escuela y el Museo de Artes Aplicadas de Zúrich, los decorados, vestuario y marionetas para la obra *Rey Ciervo*. La artista respondió ante este encargo con diecisiete simples marionetas, las cuales, se diferenciaban fácilmente de las marionetas tradicionales.

La mayor parte de estas marionetas fueron construidas a partir de elementos básicos, tales como cilindros, conos o esferas, y pintadas de un solo color. Esto, puede hacernos pensar en los juegos de construcción, ya que, colocados en posición horizontal se asemejan al juego con pequeños cubos y torreones de madera, e incluso, a una maqueta de construcción.

³⁰ DE JULIÁN, F. (2011: 36-47)

Estas marionetas presentan un mecanismo de movimiento visible, uniendo las extremidades con tornillos de anillo, lo que les permiten movimientos sueltos y no naturales en todas direcciones.

La relación que guardan las diferentes figuras se deduce por la forma y el color, ya que, no mantienen conexión alguna con la vida real, como ocurre con el *Rey Deramo* y su futura novia, que se caracterizan por tener los ojos dorados, o *Pantalón* y sus hijos, que son caracterizados por portar sombreros cónicos.

Estas marionetas se conservan en el Museo de Diseño Bellerive de Zúrich, y son la contribución más original de Sophie al movimiento Dadá.³¹



Imagen 15: *Centinela* (Sophie Taeuber-Arp, 1918)



Imagen 16: *Rey Deramo* (Sophie Taeuber-Arp, 1918)



Imagen 17: *Pantalón* (Sophie Taeuber-Arp, 1918)

- **Las marionetas de Fortunato Depero (1892-1960)**

Fortunato Depero fue uno de los artistas futuristas que encontró un amplio campo de experimentación en el teatro, debido a las diversas posibilidades que presenta.

En 1917, Fortunato se traslada a Capri para ilustrar la novela escrita por el escritor suizo Gilbert Clavel, *Un instituto per suicidi*, pero esta no fue la única colaboración que realizó el artista con el escritor. A partir de este año, ambos trabajaron en el espectáculo para niños *Balli Plastici* que se estrenó en el Teatro di Piccoli el 14 de abril de 1918, espectáculo que se representó en once ocasiones.

Fortunato, influenciado por el escritor, propuso utilizar marionetas para este espectáculo con la intención de aprovechar sus habilidades. Ante esta proposición, los personajes de este espectáculo fueron sustituidos por marionetas de madera de diferentes tamaños, diseñadas y construidas por Fortunato a partir de formas

³¹ BORDES, J. *et al.* (2010: 106-179)

geométricas y colores vivos, obteniendo como resultado rasgos asimétricos y desproporcionados y múltiples expresiones.

Mediante hilos, los titiriteros del *Giorno dell'Acqua Company* fueron los encargados de poner en movimiento las marionetas de forma mecánica y creando movimientos bruscos, como si de una marcha se tratase.

De las marionetas originales construidas por Fortunato no se conservan ninguna en la actualidad. En 1981, fueron reconstruidas por el taller *Bottega Blum*, en Venecia, y pintadas por Umberto Spasiano basándose en los diseños originales.³²



Imagen 18: Marionetas del espectáculo *Balli Plastici* (Fortunato Depero, 1918)



Imagen 19: Cartel del espectáculo *Balli Plastici*, 1918



Imagen 20: Tambor para el espectáculo *Balli Pastici*, 1918

- **Los títeres diseñados por Joan Miró (1893-1983)**

En el año 1977, el pintor Joan Miró colaboró con la compañía *Teatre de la Claca*, dirigida por Joan Baixas y Teresa Calefell, en el espectáculo *Mori el Merma*. Durante varios meses, Miró fue un miembro más del Taller de la Claca, y participó en el diseño y pintado de máscaras, decorados y grandes títeres elaborados con goma espuma y tela.

En 1978, se estrenó la obra en el Teatro Principal de Palma de Mallorca. El éxito fue rotundo, y durante los dos años siguientes el espectáculo se representó en toda Europa. En 1980, el *Teatre la Claca* desmontó la obra, y tras esto, la historia de los títeres y decorados diseñados por Joan Miró, ha sido muy complicada.

Una vez desmontada la obra, Miró aprobó la venta de los decorados, parte de estos, se depositaron en la Fundación Miró de Barcelona, y el resto, fueron adquiridos por la Diputación de Alicante. Más tarde, los decorados se expusieron en el Museo de

³² ANTOÑANZAS, F. (2005: 81-105)

la Asegurada de Alicante, y tras catorce meses de exposición, volvieron a desmontarse y almacenarse en cestos de mimbre.

Recientemente, en una de las salas de exposiciones del Museo de Arte Contemporáneo de Alicante, se han expuesto por primera vez, desde 1980, los títeres y decorados diseñados por Joan Miró. Personajes tales como *El Merma*, *La Dona* y *El Ministro*, junto a cuatro hurones, dos baúles, fotografías, folletos, y dibujos, han completado la muestra expuesta en la MACA.³³



Imagen 21: Títeres de Joan Miró en el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante

- **Roger Titley**

En el año 1985, Roger Titley comenzó a construir marionetas, y en la actualidad, posee experiencia en la construcción de marionetas de todo tipo, desde personajes de ficción destinados a espectáculos de teatro, hasta réplicas de animales, humanos e incluso comida.

Las marionetas creadas por el artista se pueden ver en anuncios de publicidad de muchas marcas comerciales conocidas, películas, e incluso documentales.

En la actualidad, Roger se encuentra involucrado casi en su totalidad en eventos de artes plásticas y talleres a nivel internacional. Recientemente, ha puesto en marcha un programa para involucrar a la gente más pobre, con el objetivo de educar teniendo presente los problemas sociales, y entretener a través de la música, los títeres y la comedia.³⁴

³³ <http://www.maca-alicante.es/?p=11400> (06/05/2015)

³⁴ <http://www.creatures.co.za/assets/content-page.php?id=home> (12/05/2015)



Imagen 22: Elefantes de la Copa del Mundo de fútbol, Sudáfrica (Roger Titley, 2010)



Imagen 23: Avestruz para el festival KKNK, Sudáfrica (Roger Titley)



Imagen 24: La boda de Lateefa Bint Maktoum, Dubai (Roger Titley)



Imagen 25: Simios y Yetis para documentales (Roger Titley)

4. Proyección Didáctica

4.1. Justificación

Tal y como hemos visto, el teatro de títeres es considerado una herramienta de gran utilidad en el ámbito educativo, pudiendo emplearse en todos los niveles de la educación.

El teatro de títeres ofrece una gran variedad de posibilidades al alumnado, ya que, aumenta la creatividad y estimula la imaginación, mejora la expresión oral y corporal, y desarrolla capacidades de opinión y crítica. Además, el alumnado adquiere y pone en práctica todos los procedimientos necesarios para realizar el diseño y la construcción del guion, del teatrillo y de los títeres.

Por todo lo indicado anteriormente, se plantea el proyecto *Un títere, más que un juguete*, que ayudará al alumnado a desarrollar y adquirir los conceptos mencionados; a ir más allá de un aprendizaje memorístico y evitar, de esta manera, que se olviden los conocimientos adquiridos sin saber la relación que guardan con la vida cotidiana; a aprender a trabajar en equipo; a aprender investigando; a adquirir responsabilidad tanto individual como colectivamente; y sobre todo, a respetar y valorar al resto de compañeros y sus opiniones.

Dicho trabajo por proyectos queda enmarcado dentro de la programación de cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria de la materia de Educación Plástica y Visual, en el centro escolar I.E.S. Gil de Zático del municipio de Torreperogil (Jaén), para el curso escolar 2014/2015.

4.2. Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos surge de la necesidad de superar un aprendizaje memorístico de unos contenidos previamente establecidos, buscando un modelo que involucre al alumnado, que promueva su actividad, y que lo oriente hacia la elaboración de proyectos que demuestren el aprendizaje y la capacitación alcanzada.

Un trabajo por proyectos puede ponerse en práctica de dos formas distintas: proporcionando previamente al alumnado los contenidos que serán necesarios para después ponerlos en práctica en un proyecto determinado; o comenzar con un proyecto sin una instrucción previa, abordando los conocimientos que sean necesarios para resolver los problemas que surjan en el desarrollo del mismo.

Para que un proyecto resulte educativo debe ser interesante, de manera que el alumnado se sienta atraído y se involucre activamente, debe generar una demanda de información, y además, las actividades deben poseer un valor intrínseco. De la misma manera, un proyecto requiere tiempo suficiente para que las experiencias y los conocimientos transcurran de manera ordenada y coherente.

Al llevar a cabo un trabajo por proyectos, el alumnado se siente motivado, participativo, interesado e implicado intelectualmente, ya que, se rompe con la pasividad que caracteriza a los métodos de aprendizaje memorísticos y disciplinares, yendo más allá de realizar actividades y adquirir conocimientos sin conocer qué tipo de relación existe entre ellos, y sin saber en qué medida les serán útiles para su vida.

En el transcurso de un trabajo por proyectos, el alumnado pone en práctica un gran número de habilidades, como por ejemplo, buscar soluciones a posibles problemas reales que puedan plantearse, buscar y gestionar la información necesaria, trabajar en equipo, etc. En definitiva, se logra que los alumnos reflexionen y actúen para conseguir una respuesta justificada y argumentada al problema planteado.

Por lo general, el trabajo basado en proyectos tiene como finalidad principal satisfacer los intereses y las demandas del alumnado, de manera que tenga aplicación en su vida cotidiana.

Otro aspecto que justifica este método de aprendizaje es el grado de compromiso y juicio autónomo que desarrolla el alumnado en su transcurso, ya que, aprender también es crecer en responsabilidades y sentimientos.

Este método de aprendizaje requiere de un planteamiento curricular alternativo que rompe con la fragmentación del currículo en asignaturas. Esto evita que se produzcan repeticiones e incluso contradicciones, como puede ocurrir al tratar un mismo concepto o contenido desde disciplinas distintas. También permite introducir determinados conocimientos o temas importantes, algo que no sería posible

mediante un aprendizaje memorístico por falta de tiempo o por no poder adscribirse a una materia determinada.

Para ello, es también necesario romper con la disciplina impuesta por un libro de texto o cualquier otro tipo de material cerrado, ya que, para abordar temáticas controvertidas y de actualidad, se requiere de distintas fuentes de información que nos garanticen una gran cantidad de datos.

Al trabajar en el aula mediante un aprendizaje basado en proyectos se está incorporando, de alguna manera, el entorno en la experiencia educativa, debido a que desde este punto de vista, el entorno se utiliza como una fuente de información y un medio para mejorar el aprendizaje. Algo similar ocurre con el ámbito familiar, al ser necesaria la participación de los padres en determinadas tareas. Esto no quiere decir que los padres sustituyan a los docentes, sino que intervengan en la formación de sus hijos, para que los conocimientos adquiridos sean afectivos en diversas situaciones.

En definitiva, un aprendizaje basado en proyectos se caracteriza por los siguientes aspectos:

- Aprendizaje desde el marco constructivista: se alcanza al conectar los nuevos aprendizajes con las ideas y esquemas que ya se poseen.
- Enfoque cooperativo.
- Currículum integrado: tiene en cuenta otros contenidos que, a pesar de no formar parte del ámbito educativo, son de igual importancia para la formación del alumnado.
- Aprender investigando: implica participar en experiencias de interés, y que el alumnado se cuestione sobre los conocimientos que posee de un determinado asunto, de manera que se acerque a lo desconocido.
- Perspectiva crítica: cuestiona el carácter neutral de los conocimientos que se imparten en los centros educativos.
- Orientación comunitaria: se implica a toda la comunidad para que aprender se convierta en una acción social y abierta.³⁵

Debido a todo lo mencionado anteriormente, y teniendo en cuenta los aspectos que caracteriza este método docente, considero que es la metodología didáctica más idónea para que el alumnado adquiera conocimientos de forma motivadora, los ponga en práctica, y a la vez, descubra por sí mismo que aplicación tienen esos conocimientos en la vida cotidiana. Por todo ello, se plantea a continuación el siguiente trabajo por proyectos.

³⁵ POZUELOS, F. J. (2007: 26-30)

4.3. Marco legislativo educativo

Desde la implantación de la Ley General de Educación (L.G.E.) en el año 1970, el Sistema Educativo Español ha sufrido numerosas modificaciones hasta la actualidad. En el año 1985 se implantó la Ley Orgánica Reguladora del Derecho a la Educación (L.O.D.E.), ley que recoge lo establecido en la Constitución respecto a los derechos de la educación. Cinco años más tarde, en 1990, se implantó la Ley orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (L.O.G.S.E.). Esta ley amplía la enseñanza obligatoria hasta los 16 años de edad y estructura el sistema y la ordenación de las enseñanzas. En el año 2002, aparece la Ley Orgánica de Calidad de la Educación (L.O.C.E.), ley que no llegó a implantarse, por lo que la L.O.G.S.E. se mantuvo vigente hasta el año 2006, año en el que se implanta la Ley Orgánica de Educación (L.O.E.).

En la actualidad, sigue vigente la Ley Orgánica de Educación (L.O.E.), pero nos encontramos en un periodo de transición, ya que, en Diciembre de 2013, se aprobó La Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (L.O.M.C.E.). Dicha ley entrará en vigor en el curso escolar 2015/2016 en los cursos de 1º y 3º de Educación Secundaria Obligatoria, y en 2016/2017 en los cursos de 2º y 4º.

Teniendo presente lo indicado anteriormente, el proyecto *Un títere, más que un juguete*, se encuentra dentro del marco legislativo educativo y se rige por la siguiente normativa:

- NIVEL ESTATAL
 - Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo de 2006, de Educación. B.O.E. Nº 106 de 3 de Mayo de 2006.
 - Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. B.O.E. Nº 5 de 5 de Enero de 2007.
- NIVEL AUTONÓMICO
 - Ley 17/2007, de 10 de Diciembre, de Educación de Andalucía. B.O.J.A. Nº 252 de 26 de Diciembre de 2007.
 - Decreto 231/2007, de 31 de Julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía. B.O.J.A. Nº 156 de 31 de Julio de 2007.
 - Orden de 10 de Agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. B.O.J.A. Nº 171 de 30 de Agosto de 2007.
 - Orden de 25 de Julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía. B.O.J.A. Nº 167 de 22 de Agosto de 2008.

4.4. Contextualización del Centro Educativo

- **Emplazamiento y características**

El I.E.S. Gil de Zático está ubicado en la localidad de Torreperogil. La localidad cuenta con 7.600 habitantes y su economía se base principalmente en el sector primario, destacando el cultivo del olivar y de la vid. En cuanto a la actividad industrial, cabe señalar como sector predominante la construcción.

La mayoría del alumnado del centro procede de la misma localidad, aunque hay algunos alumnos procedentes de familias inmigrantes de países latinoamericanos, como Argentina y Ecuador; y de países europeos, como Francia, Italia y Rumanía. La mayoría de los alumnos provienen de familias con un nivel socio-económico medio y un nivel de estudios de los padres bajo.

El centro surgió en el año 1991 y sufrió una ampliación en el año 1999. Desde el curso escolar 2010/2011 es centro TIC y dispone de 23 aulas polivalentes, 2 aulas-taller de Tecnología, aulas específicas de Educación Plástica y Visual, Música, Lengua, Latín y Griego, Informática, Inglés y Francés, 2 aulas TIC, laboratorios de Ciencias y Física, biblioteca, pabellón, y un patio.

El centro funciona con horario de mañana de 8:15 a 14:45, con seis clases al día de 60 min y dos recreos de 10 y 20 minutos.

- **Estudios que oferta**

Se trata de un centro público que posee la siguiente oferta educativa:

- 1º ciclo de ESO (1º y 2º curso de ESO).
- 2º ciclo de ESO (3º y 4º curso de ESO).
- Dos pequeños grupos de Diversificación Curricular que se integran en los grupos de 3º y 4º de ESO.
- 1º curso de Formación Profesional Básica.
- 2º curso de PCPI de Servicios Auxiliares de Oficina.
- Bachillerato de Humanidades (1º y 2º curso).
- Bachillerato de Ciencias Sociales (1º y 2º curso).
- Bachillerato de Ciencias de la Naturaleza y la Salud (1º y 2º curso).
- Bachillerato Científico Tecnológico (1º y 2º curso).
- Ciclo Formativo de Grado Medio de Gestión Administrativa.

Los grupos de Educación Secundaria Obligatoria tienen una media de veinticinco alumnos cada uno y los de Bachillerato una media de veinte, por lo que en centro cuenta con un total de 515 discentes, y 48 profesores, de los cuales, 35 tienen destino definitivo.

4.5. Ubicación y temporalización

- **Adscripción a una etapa, ciclo y nivel educativo.**

El proyecto propuesto está dirigido al alumnado del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria, de la materia de Educación Plástica y Visual.

Según el Decreto 231/2007 de 31 de Julio, en su Capítulo III, Artículo 11, punto número 2 y en consonancia con la Ley Orgánica de Educación (L.O.E.) de 2006, en su Capítulo III, Artículo 25, punto número 2, la materia de Educación Plástica y Visual es una materia de opción, con una carga lectiva de tres horas semanales, tal y como indica el ANEXO III de la Orden del 10 de Agosto de 2007.

- **Características de los alumnos del grupo**

El grupo de 4º de ESO, en el cual se implantará el proyecto propuesto, está formado por 23 alumnos, de los cuales 13 son chicas y 10 chicos. En el grupo encontramos 8 alumnos que pertenecen al grupo de Diversificación Curricular y el resto mantiene una homogeneidad en un nivel educativo medio.

El alumnado de este grupo se caracteriza por la falta de motivación en el estudio, ya que hasta el momento, se ha llevado a cabo un aprendizaje memorístico en el aula. De esta manera, el alumnado adquiriría unos conocimientos previamente establecidos que no ponía en práctica y olvidaba sin saber en qué medida les serían útiles para su vida. Con intención de evitar que esto ocurra, y que el alumnado se involucre, se sienta atraído y motivado en el aprendizaje, se plantea el trabajo por proyectos *Un títere, más que un juguete*.

- **Temporalización**

El proyecto se desarrollará a lo largo del 3º trimestre, ya que en este punto, el alumnado posee prácticamente todos los conocimientos de la materia, y es el momento idóneo para ponerlos en práctica.

Según el horario establecido para el curso 2014/2015, la materia de Educación Plástica y Visual, en el 3º trimestre, para el curso de 4º de ESO dispone de 32 sesiones, de 60 minutos cada una de ellas.

ABRIL 2015							MAYO 2015							JUNIO 2015							
L	M	Mi	J	V	S	D	L	M	Mi	J	V	S	D	L	M	Mi	J	V	S	D	
			1	2	3	4	5					1	2	3	1	2	3	4	5	6	7
6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	
13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	
20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	22							
27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31								

Imagen 26: Temporalización proyecto

4.6. Objetivos

Como indica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, en su Capítulo III, Artículo 6, punto número 2, los aspectos básicos del currículo en relación con los objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación de las enseñanzas básicas de Educación Secundaria Obligatoria, serán establecidos por el gobierno. En ese sentido, será el Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, donde se establecen dichos elementos curriculares.

- **Objetivos generales de etapa**

El Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre establece en su Artículo 3 los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con los objetivos establecidos en el Capítulo III, Artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo de Educación.

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

A parte de los objetivos indicados anteriormente, la Comunidad Autónoma de Andalucía en el Decreto 231/2007, de 31 de Julio, Capítulo I, Artículo 4 establece los siguientes objetivos:

- a) Adquirir habilidades que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.
- b) Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
- c) Comprender los principios y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades democráticas contemporáneas, especialmente los relativos a los derechos y deberes de la ciudadanía.
- d) Comprender los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural, valorar las repercusiones que sobre él tienen las actividades

humanas y contribuir activamente a la defensa, conservación y mejora del mismo como elemento determinante de la calidad de vida.

e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

- **Objetivos específicos de la materia**

El Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, en su Anexo II, establece los objetivos específicos de la materia de Educación Plástica y Visual.

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

- **Objetivos didácticos de *Un títere, más que un juguete***

En relación con los objetivos generales de etapa y los objetivos específicos de área, los objetivos didácticos que se pretenden alcanzar con el proyecto *Un títere, más que un juguete*, son los siguientes:

- Planificar y reflexionar sobre el proceso de creación de una obra de teatro.
- Conocer, valorar y respetar las diferencias culturales, étnicas y religiosas, así como las discapacidades físicas y psíquicas.
- Expresarse con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana.
- Expresarse con creatividad, y utilizar diversas herramientas y técnicas del lenguaje plástico y visual para emplearlas en las creaciones.
- Planificar y reflexionar sobre el proceso de realización de un objeto.
- Conocer las fases de diseño y construcción de un proyecto.
- Representar cuerpos mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y el detalle de modo que sean eficaces para la comunicación.
- Desarrollar destrezas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos.
- Adquirir responsabilidad, respeto hacia los demás, confianza en sí mismo, iniciativa personal y capacidad para aprender a aprender.

4.7. Contenidos

- **Contenidos generales de la materia de Educación Plástica y Visual**

En el Anexo I del Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, se establece los contenidos de la materia de Educación Plástica y Visual para el cuarto curso de la ESO.

Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística.

- Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.
- Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.

- Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.
- Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

Bloque 2. Expresión plástica y visual.

- Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.
- Técnicas de grabado y reprografía.
- Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.
- Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.

Bloque 3. Artes gráficas y el diseño.

- Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
- Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas, etc.) y la publicidad.
- Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

Bloque 4. Imagen y sonido.

- Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.
- Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
- Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Bloque 5. Descripción objetiva de formas.

- Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.
- Entornos de aplicación de los sistemas de representación.
- Normalización.
- Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.

- **Contenidos específicos de *Un títere, más que un juguete***
 - Capacidad comunicativa.
 - Responsabilidad individual y colectiva.
 - Respeto y aceptación hacia el resto de compañeros.
 - Confianza y seguridad en uno mismo.
 - Organización en el aula.
 - Trabajo en equipo.
 - Conocimiento de los procesos de diseño y construcción de cualquier objeto.
 - Elaboración de proyectos de forma cooperativa.
 - Desarrollo de experiencias con materiales diversos.
 - Búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas, etc. para conseguir un resultado concreto.
 - Normalización, acotación y escalas.
 - Sistemas de representación.
 - Diseño y decoración de interiores.

4.8. Metodología

La metodología empleada para llevar a cabo el proyecto *Un títere, más que un juguete*, será mediante el aprendizaje basado en proyectos. De esta manera, a partir de unas nociones básicas sobre lo que se quiere llevar a cabo, el alumnado comenzará a trabajar en el proyecto de forma autónoma y creativa, contando siempre con la ayuda del docente, abordando los conocimientos que sean necesarios para solventar los problemas que surjan en el desarrollo del mismo.

De esta manera, el alumnado irá más allá de un aprendizaje memorístico, realizará actividades, y adquirirá conocimientos teniendo presente la relación y la relevancia que tendrán en un futuro en su vida cotidiana.

En el desarrollo del proyecto se trabajará de forma cooperativa, potenciando así el aprendizaje de todo el alumnado, ya que, al estar distribuidos en grupos de trabajo podrán ayudarse unos a otros en el desarrollo de las actividades, y no solo aprenderán del profesor o profesora, sino que también lo harán de sus compañeros de grupo.

De esta manera, el alumnado se sentirá seguro en la realización de las tareas, y se sentirá valorado por el resto de sus compañeros, pues el aprendizaje cooperativo genera un clima de trabajo favorable para el aprendizaje, y facilita la integración de todo el alumnado.

- **Agrupamientos**

En el transcurso del proyecto, el alumnado se organizará en los distintos espacios del siguiente modo:

- Grupo-clase: ciertas actividades se desarrollarán entorno al grupo-clase, en las que se llevarán a cabo lluvia de ideas, puestas en común, etc.
- Grupos de 4 o 5 alumnos: la mayoría de las actividades se realizarán en grupos de 4 o 5 alumnos. Los miembros de estos grupos irán modificándose para cada una de las actividades, de manera que, en cada grupo haya alumnos heterogéneos y puedan complementarse en la realización de las actividades.
- Grupos de trabajo: en el taller de Tecnología el alumnado se agrupará teniendo en cuenta el apoyo que requiera cada puesto de trabajo en cada momento.

• **Espacios**

Para el desarrollo de este proyecto se precisará de los siguientes espacios:

- Aula de Educación Plástica y Visual: la mayor parte de las actividades se desarrollarán en esta aula, modificando cuando sea necesario, la disposición del mobiliario de la misma.
- Aula TIC: esta aula se utilizará para llevar a cabo las actividades referentes a búsqueda de información en internet.
- Taller de Tecnología: será preciso este espacio para la construcción del teatrillo.

• **Organización temporal**

El proyecto *Un títere, más que un juguete* se desarrollará a lo largo del 3º trimestre, con un total de 32 sesiones de 60 minutos cada una de ellas. Este proyecto se encuentra dividido en una presentación inicial y tres fases, con el fin de que las actividades se desarrollen de forma ordenada:

- PRESENTACIÓN PROYECTO (1 sesión)
- FASE 1: Elección del tema, personajes y elaboración del guion (6 sesiones)
- FASE 2: Diseño y elaboración de marionetas o títeres (11 sesiones)
- FASE 3: Diseño, construcción y decorado del teatrillo (14 sesiones)



Imagen 27: Organización temporal fases

Las actividades que se desarrollan a lo largo de estas tres fases, tienen como objetivo final la elaboración de un espectáculo de títeres, cuya representación tendrá lugar el día 22 de junio, día de clausura del curso escolar 2014/2015.

- **Materiales y recursos necesarios**

- Material didáctico del alumnado utilizado en clase.
- Material de consulta: El alumnado dispone en el aula de Educación Plástica y Visual de libros de texto de diversas editoriales y de apuntes del profesor, que le servirán de apoyo y para ampliar conocimientos.
- Ordenadores y software informático: El centro dispone de dos aulas TIC totalmente equipadas.
- Reproductor de música.
- Panel de herramientas, máquinas e instrumentos de medida, tales como metros, martillos, seguetas, lijas, sargentos, brochas, etc., propios del taller de Tecnología.
- Materiales propios de la materia de Tecnología: Contrachapado, pinturas, clavos, etc.
- Recursos propios de la materia de EPV: Escuadra, cartabón, compás, formatos de dibujo, lápices, tijeras, pegamento, acuarelas, lápices de colores, cartulinas, etc.
- Materiales reciclados: Telas, botones, lana, calcetines, corcho, cartón, etc.

4.9. Competencias

El Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, en su Anexo I, establece ocho competencias básicas, entendiéndose tales, como aquellas competencias que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la enseñanza obligatoria.

Aunque desde la materia de Educación Plástica y Visual es posible la adquisición de todas las competencias básicas, he de mencionar, que esta materia contribuye sobre todo a la adquisición de la competencia cultural y artística.

A continuación, se exponen cada una de las competencias básicas y la manera en la que el proyecto contribuye a la adquisición de cada una de ellas.

1. Competencia en comunicación lingüística

La contribución a esta competencia se alcanzará tanto de forma individual, en la adquisición de vocabulario específico, como de forma grupal, al expresar ideas, argumentaciones y al dialogar con el resto de compañeros para la toma de decisiones. También estará presente en la búsqueda de información que será necesaria para el desarrollo del proyecto y en la elaboración del portfolio. De esta manera, se promueve la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita.

2. Competencia matemática

A lo largo del proyecto, será necesario utilizar herramientas matemáticas básicas. Tanto en el diseño y construcción de las marionetas, como del teatrillo, se pondrá en práctica contenidos propios de esta materia, tales como trazados geométricos, unidades de medida, escalas, etc.

3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Este proyecto, a parte de mostrar al alumnado la conexión existente entre los conocimientos adquiridos en el aula y la vida real, supone conocer las dificultades que tienen que afrontar cada día personas con algún tipo de discapacidad, y aquellas que son rechazadas por sus diferencias culturales y étnicas.

4. Tratamiento de la información y competencia digital

Para llevar a cabo el proyecto propuesto, el alumnado tendrá que buscar la información que precise, transformarla en conocimiento, y a continuación, ponerla en práctica. Para ello, se hará uso de las dos aulas TIC de las que dispone el centro siempre que sea necesario.

5. Competencia social y ciudadana

A lo largo de este proyecto se trabajará de forma cooperativa, por lo que habrá numerosas ocasiones en las que el alumnado tendrá que expresar sus ideas y razonamientos, escuchar a los demás y abordar problemas, dificultades y conflictos que puedan surgir. Todo esto se conseguirá a través del diálogo, de la negociación y de actitudes de respeto y tolerancia hacia los compañeros.

6. Competencia cultural y artística

El alumnado tendrá que desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad a la hora de diseñar y construir las marionetas y el teatrillo, por lo que desarrollará actitudes de valoración de expresión, y llevará a cabo experiencias artísticas compartidas, para ello será necesario conocer y aplicar técnicas y recursos artísticos.

7. Competencia para aprender a aprender

A lo largo del proyecto propuesto, el alumnado tendrá que poner en práctica estrategias de resolución, trabajando con autonomía y creatividad en la obtención y selección de información útil, para así abordar los posibles problemas que surjan durante el desarrollo del mismo.

8. Autonomía e iniciativa personal

El proyecto propuesto persigue obtener un resultado final, pero sobre todo, poner en práctica los conocimientos adquiridos previamente. Para ello, será necesario

que el alumnado tenga confianza en sí mismo y espíritu de superación, y de este modo alcanzar los objetivos propuestos.

4.10. Proyecto *Un títere, más que un juguete*

- **Presentación proyecto**

En la primera sesión del 3^a trimestre, tendrá lugar la presentación del proyecto *Un títere, más que un juguete*, en la que se tratarán los siguientes aspectos:

- Tema del que trata el proyecto.
- Temporalización de cada fase.
- Actividades a realizar en cada una de las fases.
- Aulas en las que se impartirán cada una de las sesiones (aula TIC, taller de Tecnología, etc.).
- Criterios de calificación de cada fase.
- Fechas de las entregas del portfolio que realizarán a lo largo del trimestre, en el que deben reflejar las experiencias vividas y el aprendizaje adquirido en el transcurso del proyecto (al finalizar cada una de las fases).
- Actividades de recuperación, para aquellos alumnos que no superen la evaluación.
- Día de representación del espectáculo (día de clausura del curso escolar).
- Grabación del espectáculo para publicarlo en la página web del centro.

FASE 1	Elección del tema, personajes y elaboración del guion
TEMPORALIZACIÓN	6 sesiones, del 9/04 al 21/04
OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> - Planificar y reflexionar sobre el proceso de creación de una obra de teatro - Conocer, valorar y respetar las diferencias culturales, étnicas y de religión, así como las discapacidades físicas y psíquicas - Expresarse con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana - Desarrollar destrezas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos - Adquirir responsabilidad, respeto hacia los demás, confianza en sí mismo, iniciativa personal y capacidad para aprender a aprender 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad comunicativa - Responsabilidad individual y colectiva - Respeto y aceptación hacia el resto de compañeros - Confianza y seguridad en uno mismo - Organización en el aula - Trabajo en equipo
EVALUACIÓN	INTERDISCIPLINARIEDAD
<ul style="list-style-type: none"> - Participación en grupo aula - 10% - Actitud individual y en grupo - 10% - Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades - 30% - Implicación y esfuerzo en la realización de las actividades - 30% - Portfolio - 20% 	<ul style="list-style-type: none"> - Lengua Castellana y Literatura - Informática - Música
	TEMA TRANSVERSALES
	<ul style="list-style-type: none"> - Educación para la Vida en Sociedad y para la Convivencia - Educación en Valores - Lectura, expresión oral y escrita
ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Búsqueda de información sobre el teatro de títeres, y posibles temas a tratar en el espectáculo 2. Elección del tema y personajes del espectáculo 3. Elaboración de guion y asignación del papel que desempeñará cada alumno dentro del espectáculo 	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia 1 : 5 - Competencia 2 : 2 - Competencia 3 : 4 - Competencia 4 : 4 - Competencia 5 : 5 - Competencia 6 : 4 - Competencia 7 : 4 - Competencia 8 : 4
MATERIAL Y HERRAMIENTAS	RECURSOS COMPLEMENTARIOS
<ul style="list-style-type: none"> - Aula TIC - Reproductor de música - Material diario de clase: cuaderno, lápiz, bolígrafos, gomas, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Material didáctico del alumnado - Material de consulta del aula - Web: <ul style="list-style-type: none"> - www.artefusiontiteres.com - www.joansalvador.com

Tabla 1. Resumen fase 1

- **FASE 1: Elección del tema, personajes y elaboración del guion**

En el transcurso de esta primera fase, el docente de la materia de Educación Plástica y Visual siempre estará presente en el aula, con el fin de organizar las actividades y ayudar al alumnado a solventar los posibles problemas que se presenten en cada una de ellas. Durante la actividad 3, siempre que sea posible por el horario escolar establecido, y por el grado de implicación de los docentes de otras disciplinas en el desarrollo del proyecto, se agradecería la presencia de un docente del departamento de Lengua Castellana y Literatura y otro del departamento de Música, pues durante esta actividad, se elaborará el guion del espectáculo y se elegirá la música para cada escena, y pueden darse momentos en los que sea necesaria su presencia.

- **Actividad 1: Búsqueda de información sobre el teatro de títeres, y posibles temas a tratar en el espectáculo**

Esta primera actividad se desarrollará a lo largo de dos sesiones:

- 1ª y 2ª Sesión: Estas sesiones tendrán lugar en el aula TIC, ya que, se hará uso de internet para la búsqueda de la información referente a usos que se le han dado al teatro de títeres, y posibles temas a tratar en el espectáculo. Para ello, se establecerán 4 grupos de 4 o 5 alumnos cada uno, y durante estas dos sesiones, investigarán respecto a lo indicado anteriormente. Con el objetivo de motivar y ayudar al alumnado con la búsqueda de información, se les mostrarán ejemplos de obras de teatro de títeres, cuyo objetivo principal es adentrar a los más pequeños a las obras de ciertos artistas, e introducir discapacidades como la ceguera, la minusvalía, la sordera, e incluso las diferencias culturales y étnicas.



Imagen 28: Espectáculo “El Gran Sueño de El Greco”, compañía Arte Fusión Títeres³⁶

³⁶ Espectáculo basado en la historia de El Greco, a través del cual, se explica a niños y niñas la obra de este pintor actuando paralelamente entre su vida y algunos personajes de ficción.



Imagen 29: Espectáculo “Despertando sueños”, compañía Arte Fusión Títeres³⁷

○ **Actividad 2: Elección del tema y personajes del espectáculo**

- 3ª Sesión: Esta sesión se desarrollará en el aula de Educación Plástica y Visual. En una puesta en común, cada uno de los grupos expondrá brevemente al resto de compañeros la información encontrada en las sesiones anteriores. Antes de la elección del tema y de los personajes, se le hará saber al alumnado que el espectáculo se desarrollará en 4 escenas y que habrá un mínimo de 8 y un máximo 12 personajes. Posteriormente, se decidirá el tema o temas sobre los que versará el espectáculo y los personajes que tendrán cabida en el mismo.

○ **Actividad 3: Elaboración de guion y asignación del papel que desempeñará cada alumno dentro del espectáculo.**

- 4ª, 5ª y 6ª Sesión: En estas sesiones, el alumnado junto con el docente o docentes, en el caso de poder estar presente algún profesor de la materia de Lengua Castellana y Literatura y Música, elaborarán el guion del espectáculo y elegirán la música apropiada para cada una de las escenas. Estas sesiones se desarrollarán en el aula de Educación Plástica y Visual y el alumnado trabajará en una puesta en común. Una vez elaborado el guion, se procederá a la asignación del papel que desempeñará cada alumno el día del espectáculo: personajes, narradores, encargados de música y sonido, cambio de decorados, apertura y cierre del telón, grabación del espectáculo, etc.

El ensayo de la obra de títeres se realizará, siempre que sea posible y si el profesorado correspondiente se implica en el desarrollo del proyecto, en horario de recreos, tutorías, en las materias de Educación Plástica y Visual y Lengua Castellana y Literatura.

³⁷ Espectáculo basado en la discriminación por razones de raza, etnia o religión. A través de un niño el espectáculo se adentra en un mundo de seres que aceptan su identidad cuando descubren sus diferencias y diversidades.

FASE 2	Diseño y elaboración de marionetas o títeres	
TEMPORALIZACIÓN	11 sesiones, del 23/04 al 19/05	
OBJETIVOS	CONTENIDOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Expresarse con creatividad, y utilizar diversas herramientas y técnicas del lenguaje plástico y visual para emplearlas en las creaciones - Planificar y reflexionar sobre el proceso de realización de un objeto - Desarrollar destrezas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos - Adquirir responsabilidad, respeto hacia los demás, confianza en sí mismo, iniciativa personal y capacidad para aprender a aprender 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los procesos de diseño y construcción de cualquier objeto - Elaboración de proyectos de forma cooperativa - Desarrollo de experiencias con materiales diversos - Búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas, etc. para conseguir un resultado concreto 	
EVALUACIÓN	INTERDISCIPLINARIEDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Participación en grupo aula - 10% - Actitud individual y en grupo - 10% - Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades - 30% - Implicación y esfuerzo en la realización de las actividades - 30% - Portfolio - 20% 	<ul style="list-style-type: none"> - Matemáticas - Informática 	
	TEMA TRANSVERSALES	
	<ul style="list-style-type: none"> - Educación Ambiental - Educación para la Vida en Sociedad y para la Convivencia - Lectura, expresión oral y escrita 	
ACTIVIDADES	COMPETENCIAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Búsqueda de información de tipos de marionetas y títeres existentes y posibles materiales para su elaboración 2. Diseño y elaboración de títeres o marionetas 	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia 1 : 4 - Competencia 2 : 4 - Competencia 3 : 4 - Competencia 4 : 4 - Competencia 5 : 4 - Competencia 6 : 5 - Competencia 7 : 4 - Competencia 8 : 4 	
MATERIAL Y HERRAMIENTAS	RECURSOS COMPLEMENTARIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Aula TIC - Material de Educación Plástica y Visual: tijeras, pegamento, acuarelas, rotuladores, lápices de colores, etc. - Material reciclado: tela, corcho, lana, calcetines, botones, cartón, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Material didáctico del alumnado - Material de consulta del aula - Artículo: El títere en el aula - Web: - www.joansalvador.com 	

Tabla 2. Resumen fase 2

- **FASE 2: Diseño y elaboración de marionetas o títeres**

En el transcurso de la segunda fase, el docente de la materia de Educación Plástica y Visual siempre estará presente en el aula para organizar el desarrollo de las actividades y ayudar al alumnado a solventar los posibles problemas que se presenten en cada una de ellas.

- **Actividad 1: Búsqueda de información de tipos de marionetas y títeres existentes y posibles materiales para su elaboración.**

Esta primera actividad se desarrollará a lo largo de tres sesiones:

- 1ª y 2ª Sesión: Estas sesiones se desarrollarán en el aula TIC, ya que, se hará uso de internet en la búsqueda de información necesaria para llevar a cabo esta segunda fase. Para ello, se establecerán 4 grupos de 4 o 5 alumnos, de los cuales, 2 grupos trabajaran en la búsqueda de información relativa a los tipos de títeres y marionetas existentes, y los otros 2 grupos, en la búsqueda de posibles materiales para la elaboración de títeres y marionetas (en la medida de lo posible se utilizarán materiales reciclados).
- 3ª Sesión: Esta sesión se desarrollará en el aula de Educación Plástica y Visual. En esta sesión, cada uno de los grupos expondrá al resto de compañeros la información encontrada en las sesiones anteriores. A continuación, deberán decidir el tipo de títeres o marionetas que diseñarán y elaborarán, y los materiales que utilizarán para ello.



Imagen 30: Títere de mano



Imagen 31: Títere de dedo

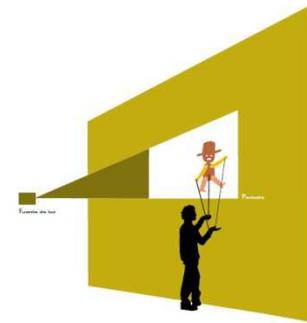


Imagen 32: Títere de sombra



Imagen 33: Títere de media



Imagen 34: Títere de guante



Imagen 35: Títere de varilla

○ **Actividad 2: Diseño y elaboración de títeres o marionetas**

Esta actividad se desarrollará a lo largo de 8 sesiones en el aula de Educación Plástica y Visual.

- 4ª y 5ª Sesión: Durante estas dos sesiones, en una puesta en común, se concretará los rasgos, el vestuario y expresiones de cada uno de los personajes que intervendrán en el espectáculo (personajes decididos en la fase 1). También se tratarán los materiales que se emplearán en la realización de cada personaje y quién intervendrá en el diseño de cada uno de ellos, con el fin de que, para las sesiones posteriores, el alumnado haya conseguido todo el material necesario para comenzar a trabajar.
- 6ª, 7ª, 8ª, 9ª, 10ª y 11ª Sesión: En estas sesiones, el alumnado se organizará en 4 grupos de 4 o 5 alumnos, y cada grupo se dispondrá a la elaboración de los 2 o 3 títeres asignados previamente. Para el desarrollo de esta parte de la actividad, cada grupo tendrá que organizarse en las distintas tareas que conlleva la elaboración de un títere, con el fin de que todos trabajen y las marionetas estén terminadas en el tiempo establecido.

FASE 3	Diseño, construcción y decorado del teatrillo	
TEMPORALIZACIÓN	14 sesiones, del 21/05 al 19/06	
OBJETIVOS	CONTENIDOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las fases de diseño y construcción de un proyecto - Representar cuerpos mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y el detalle de modo que sean eficaces para la comunicación - Planificar y reflexionar sobre el proceso de realización de un objeto - Desarrollar destrezas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos - Adquirir responsabilidad, respeto hacia los demás, confianza en sí mismo, iniciativa personal y capacidad para aprender a aprender 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los procesos de diseño y construcción de cualquier objeto - Elaboración de proyectos de forma cooperativa - Normalización, acotación y escalas - Sistemas de representación - Diseño y decoración de interiores - Búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas, etc. para conseguir un resultado concreto 	
EVALUACIÓN	INTERDISCIPLINARIEDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Participación en grupo aula - 10% - Actitud individual y en grupo - 10% - Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades - 30% - Implicación y esfuerzo en la realización de las actividades - 30% - Portfolio - 20% 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnología - Matemáticas - Informática 	
	TEMA TRANSVERSALES	
	<ul style="list-style-type: none"> - Educación Ambiental - Educación para la Vida en Sociedad y para la Convivencia - Lectura, expresión oral y escrita 	
ACTIVIDADES	COMPETENCIAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Búsqueda de información de las características de un teatrillo de marionetas y posibles materiales para su construcción 2. Diseño del teatrillo 3. Construcción del teatrillo 4. Realización del decorado del teatrillo 5. Montaje del decorado en el teatrillo 	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia 1 : 4 - Competencia 2 : 5 - Competencia 3 : 4 - Competencia 4 : 4 - Competencia 5 : 4 - Competencia 6 : 5 - Competencia 7 : 4 - Competencia 8 : 4 	
MATERIAL Y HERRAMIENTAS	RECURSOS COMPLEMENTARIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Aula TIC - Taller de Tecnología - Material de dibujo técnico: formatos de dibujo, escuadra, cartabón, regla, etc. - Herramientas del taller de Tecnología: martillo, segueta, lijas, sargentos, etc. - Material: contrachapado, puntas, pintura, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Material didáctico del alumnado - Material de consulta del aula - Artículo: El títere en el aula - Web: <ul style="list-style-type: none"> - www.joansalvador.com 	

Tabla3. Resumen fase 3

- **FASE 3: Diseño, construcción y decorado del teatrillo**

En el transcurso de la tercera fase, el docente de la materia de Educación Plástica y Visual siempre estará presente en el aula para organizar el desarrollo de las actividades y ayudar al alumnado a solventar los posibles problemas que se presenten en cada una de ellas. Durante la actividad 3, siempre que sea posible por el horario establecido, se agradecería la presencia de un docente del departamento de Tecnología, ya que, estas sesiones se desarrollarán en el taller de esta materia y pueden darse momentos en los que se necesite su presencia.

- **Actividad 1: Búsqueda de información de las características de un teatrillo de marionetas y posibles materiales para su construcción**

Esta primera actividad se desarrollará a lo largo de dos sesiones:

- 1ª Sesión: Se desarrollará en el aula TIC, ya que, tendrán que buscar en internet la información necesaria para llevar a cabo esta fase. Para ello, se establecerán 4 grupos de 4 o 5 alumnos, de los cuales, 2 grupos trabajaran en la búsqueda de información relativa a las características del teatrillo en cuanto a dimensiones y forma, y los otros 2 grupos, en la búsqueda de posibles materiales para su construcción (en la medida de lo posible se utilizarán materiales reciclados).
- 2ª Sesión: Se desarrollará en el aula de Educación Plástica y Visual. En esta sesión, cada uno de los grupos expondrá al resto de compañeros la información encontrada en la sesión anterior. A continuación, deberán fijar las características del teatrillo a diseñar y los materiales que utilizarán.

- **Actividad 2: Diseño del teatrillo**

Esta actividad se desarrollará en 4 sesiones:

- 3ª, 4ª y 5ª Sesión: Durante estas tres sesiones, cada uno de los grupos tendrá que diseñar el teatrillo teniendo en cuenta las características establecidas en la sesión anterior. Para ello, tendrán que realizar:
 - Boceto o croquis
 - Representación en sistema diédrico (alzado, planta y perfil) y acotación
 - Representación en perspectiva axonométrica o caballera
- 6ª Sesión: Durante esta sesión, cada uno de los grupos expondrá al resto de compañeros el diseño del teatrillo que han realizado, y posteriormente, elegirán el diseño que se construirá.

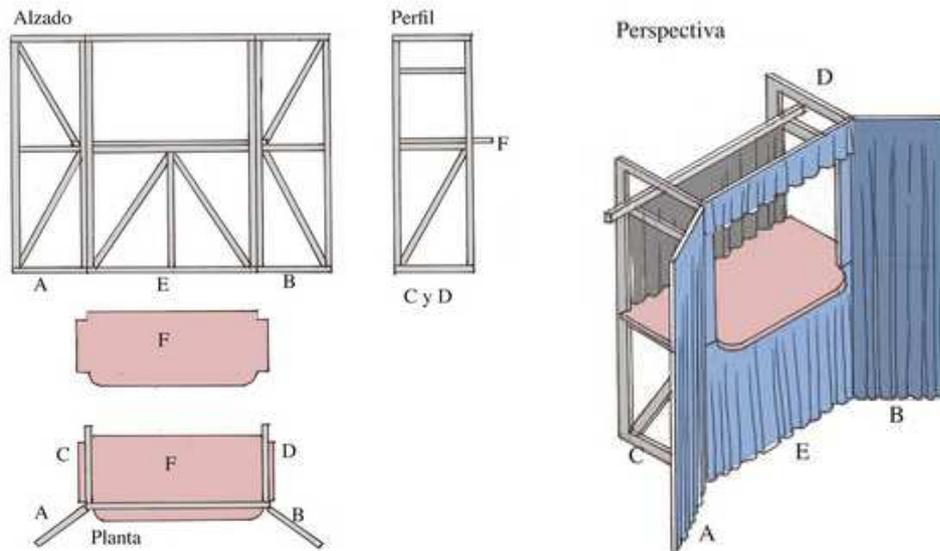


Imagen 36: Alzado, planta, perfil y representación en perspectiva del teatrillo

○ **Actividad 3: Construcción del teatrillo**

Esta actividad se desarrollará en la 7ª, 8ª, 9ª y 10ª sesión en el taller de Tecnología, ya que, para llevar a cabo la construcción del teatrillo se necesitará herramientas específicas de esta materia.

En esta actividad, el alumnado se organizará en grupos por zonas de trabajo, teniendo en cuenta el apoyo que requiera las zonas de trabajo en cada momento:

- Trazado de piezas
- Corte de las piezas
- Lijado
- Pintado
- Montaje

○ **Actividad 4: Realización del decorado del teatrillo**

Para el desarrollo de esta actividad el alumnado dispondrá de las sesiones 11ª y 12ª, que se desarrollarán en el aula de Educación Plástica y Visual.

El alumnado se organizará en el aula en 4 grupos de 4 o 5 alumnos, y cada uno de los grupos trabajará en la realización del decorado de una escena. Teniendo en cuenta donde se va a desarrollar cada una de las escenas, tendrán que diseñar y realizar el decorado necesario.

○ **Actividad 5: Montaje del decorado en el teatrillo**

Esta actividad se desarrollará en la sesión 13ª y 14ª en el aula de Educación Plástica y Visual.

Cada uno de los grupos montará en el teatrillo el decorado que han realizado durante las dos sesiones anteriores, y lo dejarán todo listo para el día del espectáculo.

- **ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN**

Aquellos alumnos que no superen la evaluación del 3º trimestre tendrán que presentar el día fijado para la recuperación de la materia de Educación Plástica y Visual las siguientes actividades:

- Una marioneta o títere del tipo que el alumno elija, elaborada con materiales reciclados.
- Boceto o croquis del diseño de un teatrillo de marionetas.
- Representación en sistema diédrico (alzado, planta y perfil) y acotado a escala del teatrillo.
- Representación en perspectiva axonométrica o caballera del teatrillo.
- Portfolio de la experiencia del proyecto *Un títere, más que un juguete*.

4.11. Evaluación

En el Real Decreto 1631/2006, en su Anexo II, se establecen los criterios de evaluación en la materia de Educación Plástica y Visual para el cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria.

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cuál es la mejor solución.
2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.
3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.
4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado).
5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.
6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.
7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.
8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).

Al fijar los criterios de evaluación de este proyecto, hay que tener presente los objetivos que se pretenden conseguir con la realización del mismo. Por ello, se evaluará cada una de las fases, para así, dar la importancia que se merece al trabajo diario y al proceso.

Criterios de evaluación del proyecto

- Valorar y respetar las diferencias culturales, étnicas y de religión, así como las discapacidades físicas y psíquicas.
- Emplear diversas herramientas y técnicas del lenguaje plástico y visual para las creaciones.
- Reconocer y relacionar las fases de diseño y construcción de un proyecto.
- Representar mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y el detalle objetos sencillos.
- Emplear diferentes fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos.
- Mostrar responsabilidad, respeto hacia los demás, confianza en sí mismo, iniciativa personal y capacidad para aprender a aprender.

Técnicas e instrumentos de evaluación del proyecto

Para verificar el nivel de aprendizaje del alumnado en el transcurso del proyecto, se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos:

- Observación directa en clase: permite al profesor conocer diariamente y de forma continuada la actitud y comportamiento del alumnado en el aula, y los hábitos de trabajo, las habilidades y las destrezas en el trabajo manual de cada uno de ellos. Para ello, el profesor empleará el siguiente instrumento:
 - Lista de control: el profesor realizará anotaciones individualizadas en el transcurso de las sesiones de los rasgos mencionados anteriormente.
- Revisión de las producciones del alumnado: permite al profesor obtener información referente a procedimientos, actitudes y conceptos a través del siguiente instrumento:
 - Portfolio: el profesor conocerá los conocimientos adquiridos y las vivencias experimentadas por el alumnado durante el transcurso del proyecto.

Criterios de calificación del proyecto

- Participación en grupo aula: se le asignará un 10% de la calificación total de cada fase, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.
- Actitud individual y en grupo: se le asignará un 10% de la calificación total de cada fase, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.
- Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades: se le asignará un 30% de la calificación final de cada fase, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.
- Implicación y esfuerzo en las actividades: se le asignará un 30% de la calificación final de cada fase, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.

- Portfolio: se le asignará un 20% de la calificación final de cada fase, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.

Teniendo en cuenta cada uno de estos criterios, se obtendrá la nota final de cada una de las fases que componen el proyecto.

Para obtener la calificación final del proyecto, y por tanto del 3º trimestre, se le aplicará a la nota obtenida en cada una de las fases los porcentajes que a continuación se indican, siempre y cuando en ninguna de las fases se obtenga una calificación inferior a 3.

- Calificación fase 1 - 20%
- Calificación fase 2 - 40%
- Calificación fase 3 - 40%

Criterios de calificación para la recuperación

- Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades: se le asignará el 35% de la calificación final del 3º trimestre, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.
- Implicación y esfuerzo en las actividades: se le asignará un 35% de la calificación final del 3º trimestre, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.
- Portfolio: se le asignará un 30% de la calificación final del 3º trimestre, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.

De la suma de los resultados obtenidos en cada uno de estos criterios, se obtendrá la nota final de recuperación del proyecto y por tanto, del 3º trimestre, siendo puntuada entre 1 y 10 puntos.

FASE 1 (20% nota final del proyecto)	FASE 2 (40% nota final del proyecto)
Participación en grupo aula - 10% Actitud individual y en grupo - 10% Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades - 30% Implicación y esfuerzo en las actividades - 30% Portfolio - 20%	Participación en grupo aula -10% Actitud individual y en grupo -10% Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades - 30% Implicación y esfuerzo en las actividades - 30% Portfolio - 20%
FASE 3 (40% nota final del proyecto)	RECUPERACIÓN
Participación en grupo aula - 10% Actitud individual y en grupo - 10% Limpieza, precisión y creatividad en la realización de las actividades - 30% Implicación y esfuerzo en las actividades - 30% Portfolio - 20%	Limpieza, precisión y creatividad en la realización de actividades - 35% Implicación y esfuerzo en las actividades - 35% Portfolio - 30%

Tabla 4: Resumen criterios de calificación

4.12. Atención a la diversidad

Tal y como recoge la Orden de 25 de Julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía, las medidas de atención a la diversidad que se aplican, tienen como objetivo principal responder a las necesidades educativas del alumnado.

La metodología empleada para el desarrollo del proyecto, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje cooperativo, permite que el alumnado aprenda junto, sea cual sea su discapacidad, origen social, capacidad, cultura, etc., debido a que, el proceso enseñanza-aprendizaje se ajusta a las necesidades y posibilidades de cada alumno al tratarse de una enseñanza abierta y flexible. De esta manera, todos colaborarán para alcanzar el objetivo propuesto hasta conseguir el máximo de posibilidades de cada uno de ellos.

Por todo esto, el proyecto *Un títere, más que un juguete*, está dirigido a todo el alumnado, independientemente de las necesidades educativas que posee, sin necesidad de distanciarles y potenciar aún más la diversidad de cada uno de ellos, ya que, si se educan en aulas separadas, será imposible que el alumno aprenda a respetar las diferencias y a convivir con alumnos que posean características distintas a las de ellos.

4.13. Temas transversales e interdisciplinariedad

Interdisciplinariedad

El aprendizaje basado en proyectos requiere un planteamiento multidisciplinar, de hecho, en el desarrollo de este proyecto, se tratan contenidos de diversas materias:

- Lengua Castellana y Literatura: esta materia estará presente a lo largo de todo el proyecto, ya que, el alumnado elaborará el guion y dedicará varias horas al ensayo de la obra. De esta forma, también se contribuye en la mejora de la lectura, y de la expresión oral y escrita.
- Música: el alumnado deberá elegir la pieza musical idónea para cada una de las escenas, e incluso, cabe la posibilidad de que los alumnos toquen instrumentos en directo en la actuación.
- Matemáticas: tanto en la fase 2 como en la fase 3, el alumnado tendrá que poner en práctica contenidos vistos anteriormente en la materia de matemáticas, tales como unidades de medidas, escalas, trazados geométricos básicos, etc.
- Tecnología: en la elaboración del teatrillo, el alumnado tendrá que hacer uso de materiales y herramientas propias de esta materia.
- Informática: en las tres fases será necesario buscar información para solventar las dudas, haciendo uso de las nuevas tecnologías.

Temas transversales

El aprendizaje basado en proyectos tiene en cuenta contenidos que no forman parte del ámbito educativo, pero son igual de importantes para la formación del alumnado. En el proyecto *Un títere, más que un juguete*, se tratan los siguientes temas transversales:

- Educación para la Vida en Sociedad y para la Convivencia: en el transcurso del proyecto, el alumnado tendrá que respetar las opiniones e ideas del resto de compañeros, y dialogar para tomar decisiones.
- Educación en Valores: el alumnado aprenderá a relacionarse y a respetar a otras personas, independientemente de sus diferencias.
- Educación ambiental: se concienciará al alumnado en los problemas ambientales existentes, por lo que en la medida que sea posible, se utilizarán materiales reciclados en la elaboración del teatrillo, marionetas y decorado.
- Lectura, expresión oral y escrita: se mejorarán estos aspectos promoviendo la lectura de la información encontrada para el desarrollo de cada fase. Para la expresión oral y escrita, hay numerosas actividades en las que el alumnado tendrá que exponer al resto de compañeros la información encontrada previamente, e incluso, dialogar sobre un tema en cuestión para llegar a un acuerdo.

5. Bibliografía

Referencias Bibliográficas

- Angoloti, C. (1990).** *Cómics, títeres y teatro de sombras*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Antoñanzas, F. (2005).** *Artistas y juguetes*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Aranda, L. (2004).** Entre los títeres y el arte: su relevancia en la enseñanza con Adultos Mayores. *Un espacio de conocimiento e información sobre el Adulto mayor*, 7.
- Bordes, J., Cavadini, L., Hoch, M. Knobloch, I., Lebrero, J., Pérez, C., De Torres, C. & Turner, C. (2010).** Juguetes y arte. Sus interrelaciones en la modernidad. En M. Hoch (ed.), *Los juguetes de las vanguardias*, 106-179. Málaga: Fundación Museo Picasso de Málaga.
- De Julián, F. (2011).** Alexandra Exter. Marionetas en la vanguardia rusa. *Fantoche*, 5: 36-47.
- Dolci, M. (1979).** Traitement par les marionnettes dans le cadre d'un hôpital. *Marionnette et thérapie*, 5.
- García del Toro, A. (2004).** *Comunicación y expresión oral y escrita: la dramatización como recursos*. Barcelona: Graó.
- Genua, E. (2009).** *Un tesoro en nuestras manos: los títeres*. Donostia: Erein.
- Marqués, A. M. ^a (2013).** Los títeres como recurso en la Educación Artística. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 4: 225-240.
- Martínez, M. T. (2007).** Estratègies metodològiques i recursos didàctics per atendre l'alumnat amb NEE, en contextos escolars ordinaris, utilitzant els titelles com a eina en la intervenció. Tesis doctoral, Generalitat de Catalunya.
- O`Hare, J. y Bernier, M. (2005).** Introduction to puppetry in education. En J. O`Hare (ed.), *Puppetry in education and therapy*, 1-3. Bloomington: Authorhouse.
- O`Hare, J. y Bernier, M. (2005).** Music education through puppetry. En M. S. Mazzacane (ed.), *Puppetry in education and therapy*, 59-62. Bloomington: Authorhouse.
- O`Hare, J. y Bernier, M. (2005).** Puppets in education: process or product? En J. O`Hare (ed.), *Puppetry in education and therapy*, 63-68. Bloomington: Authorhouse.
- Oltra, M. A. (2013).** Cuando los muñecos curan: títeres, educación especial y terapia. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 3: 6, 164-175.
- Oltra, M. A. (2013).** Los títeres, un recurso educativo. *Revista de Intervención Socioeducativa*, 54: 164-179.

Pozuelos, F. J. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias.* Morón de la Frontera, Sevilla: Cooperación Educativa.

Pujolás, P. (2009). *Aprendizaje cooperativo y educación inclusiva: una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes.* Ponencia, Universidad de Vic (Barcelona).

Szulkin, C. y Amado, B. (2006). *Una propuesta para el uso del teatro de títeres como herramienta socio-pedagógica en las escuelas rurales.* Córdoba: Comunicarte.

Zabalza, M.A. (2008). *Didáctica de la Educación Infantil.* Madrid: Narcea.

Normativa legal

Decreto 231/2007, de 31 de Julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía. B.O.J.A. Nº 156 de 31 de Julio de 2007.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo de 2006, de Educación. B.O.E. Nº 106 de 3 de Mayo de 2006.

Ley 17/2007, de 10 de Diciembre, de Educación de Andalucía. B.O.J.A. Nº 252 de 26 de Diciembre de 2007.

Orden de 10 de Agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. B.O.J.A. Nº 171 de 30 de Agosto de 2007.

Orden de 25 de Julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía. B.O.J.A. Nº 167 de 22 de Agosto de 2008.

Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. B.O.E. Nº 5 de 5 de Enero de 2007.

Webgrafía

Arte fusión títeres. Disponible en: www.artefusiontiteres.com (Última consulta: 11/06/2015).

El teatro de aula como estrategia pedagógica: proyecto de innovación e investigación pedagógica/ Petra-Jesús Blanco Rubio. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmddb8c1> (Última consulta 28/04/2015).

El títere en el aula, guía para padres, educadores y niños. Disponible en: http://www.anep.edu.uy/proarte/phocadownload/publicaciones/el_ttere_en_el_aula%202.pdf (Última consulta: 25/05/2015).

Joan Salvador. Escenografía y textos teatrales. Disponible en: www.joansalvador.com (Última consulta: 30/05/2015).

MACA, Joan Miró y Joan Baixas. Mori el Merma en Alicante. Disponible en: <http://www.maca-alicante.es/?p=11400> (Última consulta 06/05/2015).

Roger Titley's Creatures. Disponible en: <http://www.creatures.co.za/assets/content-page.php?id=home> (Última consulta: 12/05/2015).