



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO:

Los títeres, el juego simbólico y la relación de ambos a través de una propuesta didáctica con sombras

Presentado por:

Claudia Andrea Camacho Hernández

DNI: 04864222k

Dirigido por:

Carmen Gómez Redondo

Resumen

En el presente trabajo se diseña una propuesta basada en la importancia del títere como recurso pedagógico y la relación del mismo con el juego simbólico. Además, se pone en práctica utilizando el teatro de sombras, una técnica motivadora para el alumnado y que cuenta con una amplitud de posibilidades para adquirir diferentes tipos de aprendizajes.

La propuesta didáctica ha sido llevada a cabo con alumnos y alumnas del tercer curso de Educación Infantil, en el CEIP Atalaya situado en Palazuelos de Eresma, municipio de la provincia de Segovia. Con esta propuesta se observan resultados enriquecedores para el alumnado relacionados mayoritariamente con la exteriorización de sentimientos e ideas y con el conocimiento y uso del propio cuerpo, dando especial importancia a la expresión corporal a través de técnicas y recursos artísticos. Los principales resultados de este trabajo apuntan sobre la capacidad creativa e imaginativa que han logrado desarrollar de una manera diferente y poco usual los niños y niñas en el aula. Y cómo estos aprendizajes pueden llegar a ser las bases para futuros aprendizajes.

Palabras clave:

títeres, juego simbólico, performance, teatro de sombras.

Abstract

In the present work, a proposal is designed based on the importance of the puppet as a pedagogical resource and its relation with the symbolic game. In addition, it is put into practice using shadow theater, a motivating technique for students and that has a wide range of possibilities to acquire different types of learning.

The didactic proposal has been carried out with students from the third year of Early Childhood Education, at the CEIP Atalaya located in Palazuelos de Eresma, municipality of the province of Segovia. With this proposal enriching results are observed for students mainly related to the expressions of feelings and ideas and with the knowledge and use of the own body, giving special importance to the corporal expression through techniques and artistic resources. The main results of this work point to the creative and imaginative capacity that children have developed in a different and unusual way in the classroom and how these learnings can become the basis for future learning.

Key words:

puppets, symbolic game, performance, shadow theater.

“El juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva, al tiempo que crea un espacio para la creatividad. En él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores” (p.75)

Tejerina (1997)

Índice

1. Introducción	1
2. Justificación	2
3. Objetivos	3
4. Cuerpo teórico	3
4.1. Origen del títere	3
4.2. Importancia pedagógica del títere	4
4.3. Inclusión del títere en el aula	6
4.4. Juego simbólico	9
4.5. Juego simbólico a partir del títere	10
5. Diseño de la propuesta	13
5.1. Objetivos	14
5.2. Contenidos	15
5.3. Propuesta didáctica	15
5.4. Análisis de resultados	28
Conclusiones	32
Bibliografía	33
Anexos	

Índice de tablas

Tabla 1: Objetivos generales y específicos	14
Tabla 2: Contenidos generales y específicos	15
Tabla 3: Horario del centro	17
Tabla 4: Calendarización mes abril	18
Tabla 5: Calendarización mes mayo	18
Tabla 6: Desglose de la sesión 1	19
Tabla 7: Desglose de la sesión 2	20
Tabla 8: Desglose de la sesión 3	21
Tabla 9: Desglose de la sesión 4	23
Tabla 10: Desglose de la sesión 5	24
Tabla 11: Desglose de la sesión 6	25

Índice de gráficos

Gráfico 1: Resumen sobre el títere	7
Gráfico 2: Juego simbólico	12
Gráfico 3: Principios metodológicos	17

1. Introducción

Los títeres suelen ser utilizados como recurso teatral para entretener a los espectadores, pero también se ha demostrado que puede servir como herramienta didáctica en Educación Infantil.

El uso del títere en el aula posee grandes beneficios para los aprendizajes de los más pequeños, gracias al factor de interés y motivación que suscita el uso de este recurso se consigue captar la atención de los niños y niñas y lograr que los aprendizajes se consigan de una manera más amena. Además, se pueden trabajar objetivos y contenidos de las tres áreas que aparecen en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, relacionados principalmente con el desarrollo de la comunicación utilizando diversos tipos de lenguajes, la creatividad, imaginación, habilidades sociales, la capacidad para expresar sentimientos e ideas y el conocimiento del entorno y su participación en él.

Araque (2012) afirma que el uso pedagógico del títere produce beneficios en el aula como pueden ser:

- Estimular la capacidad de atención
- Ampliar el vocabulario
- Estimular el razonamiento lógico, la capacidad de reflexión y crítica
- Enseñar valores
- Servir como recurso en diferentes materias
- Desarrollar la autoestima y confianza en uno mismo

El uso del títere en el aula se puede llevar a cabo de diferentes maneras que analizaremos pormenorizadamente en el cuerpo teórico:

- El títere como maestro
- El títere como juego libre
- El títere como proyecto
-

En el presente trabajo además de exponerse las características de los títeres y sus ventajas pedagógicas, se plasma la idea del juego simbólico y la relación de este con los títeres. Además, se muestra cómo es posible llevar a cabo una performance de sombras en Educación Infantil en la que los niños y niñas interactúan entre el títere y su propio cuerpo proyectado en sombra.

2. Justificación

En este apartado se exponen aquellas competencias generales y específicas del Título de Grado Maestro/a en Educación Infantil de pertenecientes a la mención “observación y exploración del entorno” y que están estrechamente relacionadas con el trabajo a desarrollar.

Las competencias generales adquiridas son las relacionadas con:

- La capacidad de programar y llevar a cabo buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje, como se puede observar en el diseño de la propuesta didáctica en este trabajo y su puesta en práctica dentro del aula.
- Desarrollar habilidades para trabajar en actividades de investigación. Esta competencia se ha podido desarrollar a lo largo de todo este documento donde ha sido necesario recoger información, analizarla y relacionarla con el trabajo.
- Desarrollar el fomento de espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad. El presente trabajo conlleva la investigación de un tema creativo, el juego simbólico a través del títere y permite trabajarlo de una manera innovadora, a través del teatro de sombras.

En cuanto a las competencias específicas de la mención “observación y exploración del entorno” son:

- Ser capaz de crear, seleccionar y evaluar materiales curriculares de experimentación para el aprendizaje del conocimiento del entorno.
- Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento, comprensión y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices, así como las ventajas que posee para una mejor relación con otras personas.
- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad artística.

El tema elegido para el desarrollo de este trabajo surge del interés propio por los títeres desde el primer año en la universidad. Fue aquí donde tuve el primer contacto consciente con ellos y donde pude ver la utilidad de los mismos en el aula para trabajar aspectos como valores, rutinas, expresión, creatividad, etc.

Al ver la importancia que tiene el títere para los niños y niñas hemos considerado interesante desarrollar una propuesta didáctica en la que éste sea el eje principal con el que se desarrollen las sesiones. Pero además, se ha considerado importante demostrar que con una de las metodologías más comunes en Educación Infantil como es el juego, se puede lograr que los niños y niñas aprendan, desarrollen y adquieran objetivos y contenidos de las tres áreas del currículo. Para ello, hemos decidido utilizar concretamente el juego simbólico ya que es uno de los tipos de juego que se desarrolla en los primeros años de los más pequeños y porque no necesita de reglas para poder jugar, de tal manera que los aprendizajes se realizarán de la manera más libre posible.

Finalmente, se ha considerado importante relacionar el juego simbólico con títeres a través de una performance con sombras porque de esta manera los niños y niñas pueden desarrollar la expresión corporal, la creatividad e imaginación, la exploración y experimentación del entorno que les rodea, etc, de una manera amena y motivadora.

3. Objetivos

A continuación se mencionan unos objetivos propios relacionados con la importancia del juego simbólico y expresión a través de los títeres. Unos objetivos que se llevarán a cabo gracias a una propuesta didáctica diseñada para el segundo ciclo de Educación Infantil. Los objetivos propuestos para el siguiente trabajo son:

- Generar un cuerpo teórico sobre la importancia del títere en la etapa de Educación Infantil.
- Conocer las habilidades comunicativas, creativas e imaginativas de los niños y niñas mediante el uso del títere.
- Descubrir la relación del juego simbólico a través de los títeres y el propio cuerpo.
- Diseñar y llevar a cabo una propuesta didáctica en la que se utilizan el títere y la expresión corporal a través de las sombras como recursos para favorecer la creatividad, imaginación, diferentes lenguajes, habilidades sociales, etc.

4. Cuerpo teórico

Una vez justificado el tema elegido y expuestos los objetivos del trabajo, se comenzará a profundizar en el marco teórico sobre el juego simbólico con títeres.

Para desarrollar el tema principal del trabajo será necesario hablar sobre cuáles son los orígenes del títere, la importancia del mismo en la educación y concretamente en el aula, cómo se desarrolla el juego simbólico, la interacción entre este y el títere y finalmente el títere en relación con la expresión corporal.

4.1. Origen del títere

El títere es una creación humana que surge desde la prehistoria, cuando el hombre primitivo se vio reflejado en las paredes de las cuevas y más tarde comenzó a representar tales imágenes.

Como exponen Camba y Ziegler (2006) el tema principal o la historia que contaban los títeres estaba relacionado con la religión, el mundo mágico o el culto principalmente. Es por estas razones por las que el títere comenzó a estar relacionado entre adulto y objeto dejando a un lado a la relación que todos conocemos ahora de niño y títere como forma lúdica. Algunos ejemplos de títere relacionados con el culto pueden ser: los tótems o máscaras. Más tarde el títere se utilizó como un

recurso para comunicar.

Después, durante la Edad Media, seguía estrechamente relacionado con la religión, se hacían representaciones en los conventos, pero surgió el teatro para el resto de la sociedad que no vivía en los conventos y que contaban los llamados titiriteros. Se pasa por tanto a la calle, a la plaza y a los caminos para representar historias breves a modo de crítica social y con toques satíricos.

A partir del siglo XVII surge la Comedia del arte y con ella las figuras de muñecos que siguen siendo conocidos hasta hora como son los siguientes personajes: Petrushka, Polichinela, etc. También, surge en esta época el famoso Guiñol que se convierte en el títere más popular de Francia.

Es entonces cuando a partir del siglo XVII los títeres pasan de representar obras improvisadas en la plaza a ser protagonistas de obras literarias, de pintura, etc. Es decir, comienzan a ser utilizados por artistas importantes.

Es en el siglo XX cuando el títere cuenta con varios contextos como son: el popular, con los espectáculos en las calles y con personajes como el Guignol; el intelectual, con autores que dirigían pequeños teatros en los que el títere representaba sus obras; y aquel relacionado con el espectáculo, en el que lo importante era utilizar la mecánica y la técnica buscando un virtuosismo en los espectáculos. Y no es hasta finales de este siglo cuando el títere es incorporado en la escuela.

Como dice Genua (2009) el títere ha pasado por varios momentos y funciones según las civilizaciones y épocas, y por tanto, siempre ha estado muy relacionado con el ser humano.

4.2. Importancia pedagógica del títere

La importancia pedagógica del títere sigue siendo algo susceptible, a día de hoy, se puede pensar que el títere sólo forma parte de todo aquello relacionado con la dramatización, el entrenamiento, el juego, etc. Existen autores que no están de acuerdo con esta corriente, piensan que el títere puede ser una gran herramienta en el aula, tiene un valor multidisciplinar con el que se puede trabajar desde edades tempranas. Autores como Ginter (2005) afirman que una buena programación en la que el títere sea el eje principal puede contribuir al desarrollo de las inteligencias múltiples de Gardner.

Otros autores como Peck (2005) definen el potencial del títere en el aula de la siguiente manera:

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 (p.75)

El títere ha estado siempre vinculado con la acción de entretener, un recurso para la acción teatral como expone Amorós y Paricio (2005) “El títere es un elemento plástico, especialmente construido para ser un personaje en una acción dramática, manipulado por un actor titiritero que lo dota de voz y movimiento”(p. 23). Pero actualmente, se ha podido comprobar que la función del títere puede ir más allá, no tiene porqué aparecer sólo para representar. El títere en los últimos años ha logrado un papel fundamental dentro del aula y a día de hoy es un recurso pedagógico útil tanto para los maestros y maestras como para el alumnado.

Gracias al uso del títere en educación Infantil se consigue que el alumando desarrolle la mayoría de las competencias y con ello se puede conseguir el desarrollo integral del niño o niña.

Según Calderón (2013) al hacer actividades con títeres se pueden desarrollar las siguientes áreas:

- Área cognitiva: en este área se desarrolla el pensamiento crítico, se aprende a resolver problemas a través de situaciones complejas, se desarrolla el razonamiento y las ideas de cada niño y niña.
- Área afectiva: este área está relacionada con las emociones. Los niños y niñas reconocen y aprenden a regular sus emociones. En este apartado también se tiene en cuenta la parte social donde los niños y niñas aprenden a comunicarse de manera eficaz con el resto de personas, utilizando habilidades sociales.
- Área lingüística: los niños y niñas amplían su vocabulario, poco a poco las oraciones son más complejas. Este área está relacionada con tres aspectos básicos: leer, escribir y comunicarse.
- Área psicomotriz: se relaciona con el desarrollo físico de los niños y niñas, las capacidades motrices, las posibilidades de acción del propio cuerpo, la coordinación del mismo y el desarrollo de las habilidades físicas básicas.

4.3. Inclusión del títere en el aula

Según la autora Genua (2009) el títere tiene varias posibilidades en la escuela: el títere en las manos del maestro como medio de expresión, el títere en las manos del maestro como protagonista de cuentos, el títere en las manos de los niños como medio de expresión y el títere en las manos de los niños como protagonista de cuentos.

- El títere como Maestro

El títere puede ser utilizado como una herramienta didáctica utilizada por el maestro. En este contexto el títere cobra protagonismo para ser partícipe en diferentes situaciones.

Puede ser utilizado para crear las rutinas del aula, como herramienta innovadora para explicar y transmitir información, como medidor ante algún conflicto o incluso para corregir alguna actividad o alguna conducta. Además, el maestro utiliza al títere para captar la atención de los niños y niñas o como apoyo literario a la hora de contar cuentos.

Los temas más abordados al utilizar el títere en el aula son: las cuestiones cotidianas que suceden en la escuela (cumpleaños de algún niño o niña, quién ha faltado a clase, etc.), lo que sucede en el entorno (las fiestas, el tiempo...), lo que sucede en el lugar donde vive el títere (dónde vive, qué hace, si tiene amigos...), los temas que se estén trabajando en clase (las unidades didácticas), la creación de hábitos y para la transmisión de valores.

- El títere como juego libre

Según Piaget (1946), el juego y los juguetes son materiales útiles para el desarrollo cognitivo, psicomotor y del lenguaje en los niños y niñas con los que observan el entorno e interaccionan, de tal manera que acomodan los conocimientos que tienen de la realidad y a la vez transforman esta misma según sus deseos y necesidades. Cuando el niño juega a mezclar la realidad con la ficción de manera improvisada se denomina juego simbólico o juego libre.

La función del títere en este tipo de juego depende del niño o niña que lo controla, ya que son ellos mismos los que dan vida al objeto y lo utilizan como mediador entre la realidad y su imaginación.

El títere en este contexto tiene muchos beneficios para los propios niños y niñas por ejemplo: desarrollan la creatividad, el lenguaje, las habilidades comunicativas, valores como la empatía, etc.

- El títere en un proyecto

Uno de los proyectos más conocidos en la ciudad de Segovia y en el que participan diferentes colegios de la provincia es el proyecto educativo “Titiricole”. Este proyecto está integrado dentro del festival Titirimundi y como tal evento se basa en obras de teatro con títeres. Los centros educativos inscritos en este festival deben crear una obra de títeres, son los propios centros los que eligen el tema de la obra, crean el decorado, etc. Este proyecto educativo surge con el objetivo de enseñar a los niños y niñas la importancia del lenguaje del teatro de títeres y los objetos, pero a día de hoy son muchos los beneficios y propósitos que tiene este proyecto.

Gracias a titiricole el alumnado es capaz de desarrollar la creatividad creando ellos mismos los materiales para su obra, inventando o adaptando una historia y desarrollando diferentes lenguajes. En este proyecto son muchos los aprendizajes que se realizan en el proceso, el objetivo no es sólo llevar al escenario la obra, sino, trabajar de forma grupal, conseguir la inclusión de todos los miembros de la clase, desarrollar la imaginación, trabajar la desinhibición y conseguir aprendizajes significativos de una manera diferente y más motivadora para el alumnado.

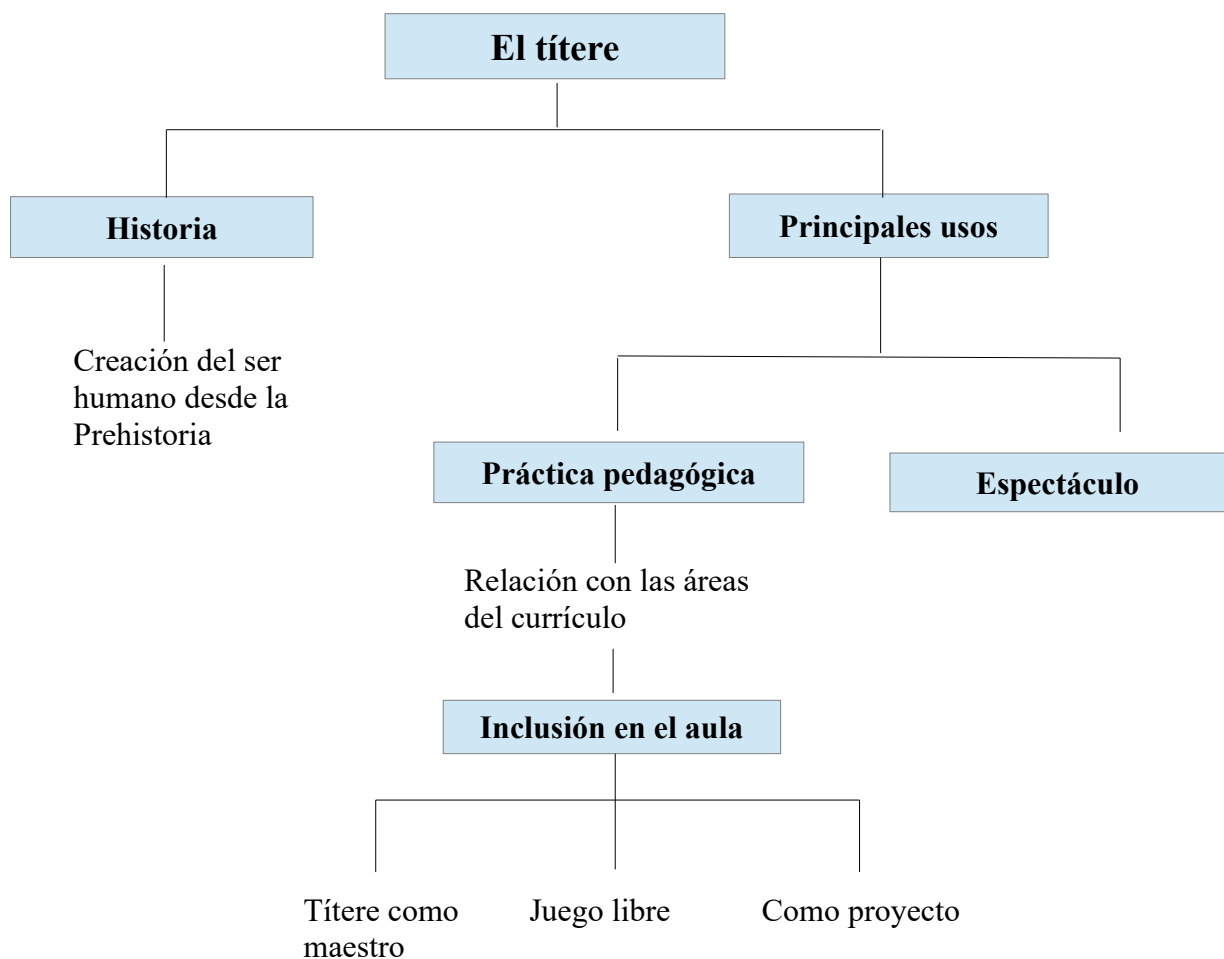


Gráfico 1: Resumen sobre el títere. Fuente: elaboración propia

Relación con el Real Decreto y el Decreto de Castilla y León

Se puede decir que la importancia del títere en el aula está estrechamente relacionada con el área uno del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre denominado: conocimiento de sí mismo y autonomía personal. Este área hace referencia principalmente a:

- En el proceso de construcción personal resultan relevantes las interacciones de niños y niñas con el medio, el creciente control motor, el desarrollo de la conciencia emocional, la constatación de sus posibilidades y limitaciones.
- Desarrollo de la afectividad como dimensión esencial de la personalidad infantil, potenciando el reconocimiento, la expresión y el control progresivo de emociones y sentimientos. Para contribuir al conocimiento de sí mismo y a la autonomía personal, conviene promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y favorece el desarrollo social.

Y en el que uno de los principales objetivos de este área es:

- Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo las posibilidades de acción y de expresión, y coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.

También el uso del títere está estrechamente relacionado con el área tres, lenguajes: comunicación y representación. En este área se da gran importancia al proceso creativo y a la manera de comunicar o expresar sentimientos e ideas. Es por esta razón que el títere juega un papel importante como recurso para trabajar en el aula este área. Gracias al uso del títere se puede conseguir: practicar diferentes lenguajes, desinhibición de sentimientos, desarrollo de la creatividad, relaciones sociales, desarrollo de vocabulario.

El uso del títere en el aula puede contribuir para conseguir los siguientes contenidos del área lenguajes: comunicación y representación del currículo:

- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.
- Dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos lingüísticos y extralingüísticos.
- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.
- Utilización del cuerpo en actividades de respiración, equilibrio y relajación. Posibilidades

motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo.

En este área el títere ayuda a desarrollar las capacidades comunicativas en diversos lenguajes y por tanto, se cumple uno de los objetivos del currículo como es:

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

4.4. Juego Simbólico

Existen diferentes tipos de juegos, autores como Ruiz de Velasco y Abad (2009) exponen que los juegos se diferencian básicamente en dos tipos: aquellos que son organizados y aquellos que no tienen reglas. Es en este último tipo de juego donde se desarrollan aspectos relacionados con conocimientos artísticos y el que más se utiliza por niños y niñas de Educación Infantil.

Además, Huzinga (1972) afirma que el juego siempre debe ser placentero y satisfactorio y para que esto ocurra es necesario que la participación en el mismo no este sometida a un premio o reconocimiento. Además, expone los beneficios que el juego produce como son la comunicación entre participantes, la socialización y el ajuste de conductas.

Los niños y niñas a través de este juego desarrollan habilidades y van creando una imagen del mundo que les rodea. Con esta actividad el niño o niña es capaz de imitar las situaciones de la vida cotidiana y ponerse en el lugar de los demás, pasando intermitentemente de lo real a lo imaginario.

A través de este juego los niños y niñas representan de manera simbólica, los roles y situaciones del entorno.

Según Piaget (1984) el juego simbólico aparece en la fase preoperacional del niño o niña. Esta fase se desarrolla desde los dos hasta los siete años. En los primeros años de esta fase los niños y niñas realizan el juego simbólico de manera individual, descubriendo el mundo que les rodea y personificando los objetos del entorno más próximo. A partir de los cuatro años los juegos simbólicos pasan a realizarse también de manera grupal.

El juego simbólico permite un desarrollo del lenguaje, empatía, habilidades sociales, comunicativas y por tanto, facilita la resolución de conflictos.

Para favorecer o promover el juego simbólico es conveniente crear situaciones en las que haya un reparto de roles o recrear personajes y situaciones que motiven al niño a participar en esta actividad.

4.5. Juego simbólico a través del cuerpo: Performance y títere

- Concepto performance

El concepto de performance es sinónimo de acción. La mayoría de artistas lo definen como un arte donde se crean situaciones, acontecimientos, vivencias a través de diferentes técnicas. En estos procesos no se crean obras permanentes que se puedan observar, sino que, se producen ideas, mensajes de concienciación que hacen reflexionar a los espectadores. Como expone Pastor (2012) el concepto de performance es una forma de expresión artística, viva, participativa y abierta, comprendida en un ambiente interdisciplinar, en la que forman parte las diferentes artes escénicas.

En muchas ocasiones el concepto performance es sustituido por el término “arte de acción”. En este caso se da importancia a la expresividad del cuerpo, las posibilidades de acción del mismo bajo la dimensión simbólica y social.

Tal y como argumenta Pastor (2012) una performance es una muestra escénica, a menudo improvisada, en la que el asombro o provocación, son el objetivo principal, así como el factor estético. Normalmente existe una relación entre el artista y el espectador.

El concepto performance está estrechamente relacionado con algunos movimientos como:

- Happening: se caracteriza por la participación de los espectadores; muy parecido al teatro de participación.
- Fluxus: es una acción improvisada. Es conocido también como “arte-diversión”
- Body art: se trabaja con el cuerpo como material plástico.

Según las características de performance mencionadas anteriormente, esta muestra escénica se podría utilizar como técnica para trabajar la creatividad, expresión, imaginación de los niños y niñas de Educación Infantil. Se podrían crear situaciones de aprendizaje en el que el alumnado deba observar, crear y reflexionar. Se produciría así un proceso de pensamiento- acción. Según Abad (2008) el arte de acción puede ayudar o desarrollar la capacidad de reflexión, el pensamiento crítico en contextos escolares, dando importancia a las diferentes maneras de expresión a las habituales y ampliando su experiencia estética. De este modo también se conseguiría crear una conciencia estética y una interpretación del mundo que les rodea.

- Conocimiento del propio cuerpo y cuerpo como símbolo

En el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre se puede apreciar como la mayoría de objetivos, contenidos y criterios educativos vinculados con la importancia del títere en el segundo Ciclo de Educación Infantil se encuentran en el área de los lenguajes. Pero también hay una gran relación con el primer área del currículo.

Se da valor a aspectos como el conocimiento, control y coordinación del propio cuerpo, así como, a la importancia de este para la expresión de sentimientos, emociones y a su vez el reconocimiento de los mismos. También, surge como vital el conocimiento del propio cuerpo para el desarrollo simbólico con el que el niño o niña es capaz de representar un rol o dramatizar una situación.

- El títere como proyección del propio cuerpo

Como he mencionado anteriormente en otros apartados, los niños y niñas en la etapa de Educación Infantil deben aprender a expresarse y comunicarse, forma parte de las habilidades que deben adquirir. Como afirma Martín et al (2005) el uso del teatro de sombras favorece:

- La expresión corporal como recurso pedagógico que facilita aprendizajes posteriores
- La creatividad como un medio de expresión a la hora de llevar a cabo la obra.

También existen otras ventajas como las que exponen Martínez y López (2007):

- El uso de las sombras motiva al alumnado y genera menos inconvenientes a la hora de desinhibirse que otras técnicas de expresión.
- La puesta en práctica puede llevarse a cabo con materiales básicos.
- Se puede trabajar de diferentes maneras con las sombras, admite diversidad de posibilidades, por tanto, se puede adaptar a cualquier etapa y características del alumnado.

Como se ha visto el teatro de sombras posee grandes ventajas y es una técnica que puede llevarse a cabo en el aula de Educación Infantil. Pero además, como exponen Martínez y López (2007) el uso de sombras puede ampliarse con otros recursos como la música y otros materiales, pero para ello es importante haber asentado unas bases previas sobre la proyección de sombras. De esta manera, cuando vayan evolucionando los niños y niñas se podrá dar paso a la utilización de otros recursos como pueden ser los títeres.

Por razones como las anteriores si utilizamos recursos como el títere lograremos que los aprendizajes sean más motivadores e interesantes. Puede haber dos maneras de utilizar el títere, una en la que es un objeto manejado por los niños y niñas y otra que implica el uso del propio cuerpo en el que éste es el títere. Esta última puede ser una manera sencilla de recurrir al títere para adquirir las competencias básicas de Educación Infantil. De este modo los niños y niñas forman parte de un proceso en el que el títere son ellos mismos y gracias a la expresión, gestos con el cuerpo son capaces de proyectar tanto sentimientos como ideas, etc.

- Juego de sombras entre el títere y el propio cuerpo

A la hora de hablar de sombras, se puede decir que existen un gran tipo de formas y maneras de trabajar con ellas. Según afirma García (2009) todas ellas se agrupan en dos grandes grupos: las figuras o siluetas planas y las sombras corporales.

Las sombras clasificadas como figuras planas son aquellas en las que se distinguen fácilmente a los personajes representados y se usan siluetas negras, transparentes o aquellas que son móviles.

En cuanto al segundo grupo de tipos de sombras, encontramos aquellas en las que es necesario la implicación del propio cuerpo. Es en esta clasificación es donde entra la relación del juego entre el títere, marioneta con los movimientos del cuerpo.

Para que surja una relación entre el títere y el propio cuerpo es necesario dar importancia al área del currículo, conocimiento del entorno. Es en este área donde se comenta la necesidad del niño o niña de conocer los objetos que les rodean para así crear una relación de los mismos con el entorno y con la interacción de ellos mismos en él. Una vez que ellos y ellas conocen las características de los elementos que les rodean es cuando surgen los aprendizajes constructivistas y con ellos puede comenzar la relación o interacción entre fantasía y realidad. Es entonces aquí donde el títere puede empezar a jugar un papel con el niño o niña.

En resumen, el títere puede ser utilizado en diferentes ámbitos, pero el presente trabajo ha visto la estrecha relación que puede tener el títere con el juego simbólico de los niños y niñas y la interacción del mismo con el trabajo de la expresión corporal a través de las sombras.

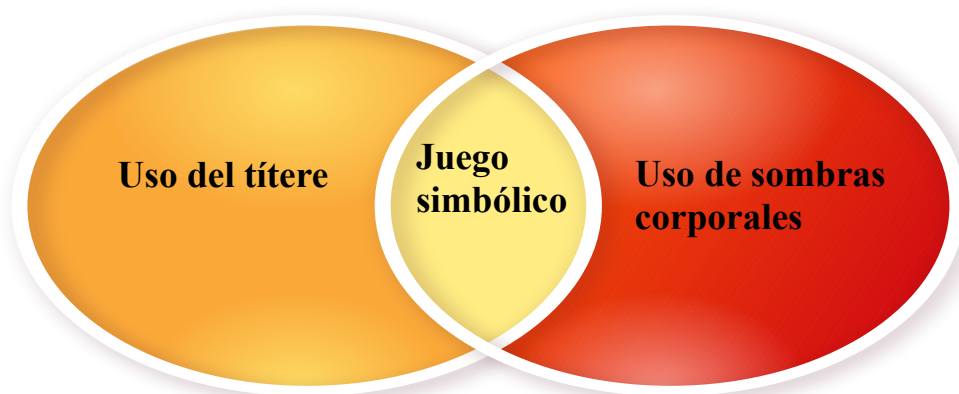


Gráfico 2: *Juego simbólico*. Fuente: elaboración propia.

5. Diseño de la propuesta

Tras leer documentos sobre los títeres y su relación con los diferentes lenguajes, se considera que relacionar el juego simbólico a través de las sombras puede ser una manera enriquecedora de aprender en Educación Infantil. Utilizar el recurso de sombras ayuda a trabajar contenidos básicos de esta etapa como son: la expresión y comunicación del alumnado, el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de habilidades sociales que promueven las relaciones interpersonales y la exploración del entorno. Según afirman Martín y López Pastor (2007) el trabajo con teatro de sombras es una manera sencilla de conseguir el desarrollo integral del niño, sin la necesidad de utilizar técnicas complejas o un uso exigente de materiales.

El desarrollo de esta unidad tiene como ejes principales trabajar el juego simbólico a través de las sombras y el títere. Por tanto, esta propuesta considera la expresión corporal y el desarrollo de la creatividad e imaginación como los principales puntos que se deben trabajar para lograr un resultado óptimo en cuanto al desarrollo de los ejes principales. Según Larreta (2005) a lo largo de la etapa infantil, la expresión corporal contribuye al desarrollo de multitud de aspectos que favorecen la formación íntegra de los niños. Y desde el punto de vista docente es necesario cumplir objetivos como:

- Desarrollar la necesidad de moverse y descubrir como un placer, proporcionado bienestar físico-psíquico-emotivo.
- Desarrollar para conseguir la autonomía plena, las capacidades y habilidades propias de la expresión corporal.
- Generar patrones motrices con el fin de incrementar el vocabulario corporal como medio de Expresión y Comunicación.
- Fomentar el trabajo expresivo a través de vivencias personales que generan actitudes tolerantes y de trabajo en equipo.
- Vivenciar la cooperación, evitando las discriminaciones y prejuicios, consiguiendo una actitud positiva para aprender.

La relación de los objetivos anteriores con el uso del títere es una propuesta interesante y motivadora para los niños y niñas de las primeras etapas educativas. Como se ha mencionado anteriormente el títere es una herramienta útil y que da mucho juego en Educación Infantil, no solo sirve como entretenimiento, sino que puede ejercer como recurso multidisciplinar tanto dentro como fuera del aula.

Además, existe una relación entre el cuerpo y el uso del títere, si bien, puede existir un muñeco que hace de títere o ser el propio cuerpo el que conforma un títere, digamos que estos dos elementos, cuerpo y títere, van cogidos de la mano siempre.

En resumen, como comenta Oltra (2013), los títeres son un potencial interactivo que permite “que los títeres sean susceptibles de ser utilizados en cualquier nivel de la educación.[...], constituyen una forma creativa y expresiva del arte[...], propician otro tipo de enseñanza-aprendizaje, más abierto y que tenga en cuenta todo el potencial de todo el alumnado[...]” (p.165). Del mismo modo, Vaca (2007) piensa que los títeres pueden usarse en diferentes entornos, no solo como entretenimiento. De este modo la propuesta que se desarrolla a continuación, se ha llevado a cabo en el segundo ciclo de Educación Infantil y se ha basado en los principios que se han mencionado anteriormente.

5.1. Objetivos

A continuación se mostrarán los objetivos generales para el Segundo Ciclo de Educación Infantil obtenidos del DECRETO122/2007, del 27 de diciembre y unos objetivos específicos propuestos para la unidad didáctica.

Tabla 1: <i>Objetivos generales y específicos.</i> Fuente: elaboración propia	
Objetivos generales	Objetivos específicos
- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.	- Explorar las diferentes posibilidades del cuerpo (gestos, movimientos...) y su relación con otros elementos para expresar sentimientos e ideas. - Descubrir los efectos de las luces y sombras.
- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.	- Interpretar de manera grupal diferentes personajes o acciones. - Reconocer diferentes situaciones de entornos determinados. - Desarrollar el vocabulario y lenguaje corporal mediante la representación.
- Conocer y representar su cuerpo, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos.	- Conocer las posibilidades de acción del propio cuerpo.
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.	- Crear de manera individual y grupal diferentes títeres con materiales reutilizables. - Improvisar una historia a partir de los títeres creados. - Desarrollar habilidades plásticas. - Interactuar con el cuerpo y el títere.

5.2. Contenidos

En este apartado se mostrará los contenidos tanto generales escogidos del DECRETO122/2007, del 27 de diciembre, como específicos para la propuesta didáctica.

Tabla 2: <i>Contenidos generales y específicos.</i> Fuente: elaboración propia	
Contenidos generales	Contenidos específicos
Valoración de sus posibilidades y limitaciones motrices, perceptivas y expresivas y las de los demás.	- Experimentación de figuras, formas que proyecta el cuerpo.
Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.	- Conocimientos de las características del propio cuerpo y la relación con el entorno para la representación o comunicación de ideas o acciones.
Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.	- Relación entre la representación de las sombras con las órdenes y movimientos del títere.
Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.	- Representación de personajes a través de la sombra del propio cuerpo. - Utilización del juego simbólico a través de los paisajes creados. - Dramatización de una historia con títeres y teatro de sombras. - Participación en la dramatización de una historia improvisada.

5.3. Propuesta didáctica

Metodología

En la propuesta didáctica se debe dar importancia a las características y procesos madurativos de cada niño y niña, tener en cuenta los conocimientos previos para conseguir aprendizajes significativos. Los principios metodológicos deben ir acordes al ritmo madurativo del alumnado, así como, a las características individuales. Esta propuesta se centra en una metodología en la que el niño es el protagonista de su aprendizaje y para ello será necesario crear situaciones donde la participación de los niños y niñas sea activa, donde observen y experimenten con aquello que les rodea. Una metodología que no sea dirigida, donde el maestro o maestra intervenga en las situaciones de aprendizaje sólo como guía para lograr que todos y todas avancen en el desarrollo de conocimientos y para incentivar el interés hacia otras situaciones didácticas.

Tal y como aparece en el Decreto 122/2007 uno de los principios metodológicos que se debe tener en cuenta en el segundo ciclo de Educación Infantil es:

El niño realice aprendizajes significativos, para lo cual es necesario que éstos sean cercanos y próximos a sus intereses. Deben propiciarse múltiples relaciones entre los conceptos para que, de manera activa, el niño construya y amplíe el conocimiento estableciendo conexiones entre lo que ya sabe y lo nuevo que debe aprender, y dé significado a dichas relaciones. En esta construcción individual del conocimiento, el lenguaje como medio de comunicación, representación y regulación, y la mediación social, serán decisivos para la interiorización de los contenidos (p.8)

En esta propuesta tiene un valor importante el juego como método de aprendizaje, es una de las metodologías más utilizadas en la etapa de Educación Infantil y con la que se logran inmensos conocimientos. Como expone el decreto:

El juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades. Proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute; favorece la imaginación y la creatividad; posibilita interactuar con otros compañeros y permite al adulto tener un conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por sí mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses. Por lo tanto el juego y las actividades lúdicas no pueden quedar en un segundo plano. (ibídem, p. 8)

El juego como metodología para trabajar el títere y las sombras en el aula es una manera sencilla y motivadora para el alumnado. Son recursos que permiten la interacción, manipulación, socialización y ampliación de conocimientos a través del juego simbólico.

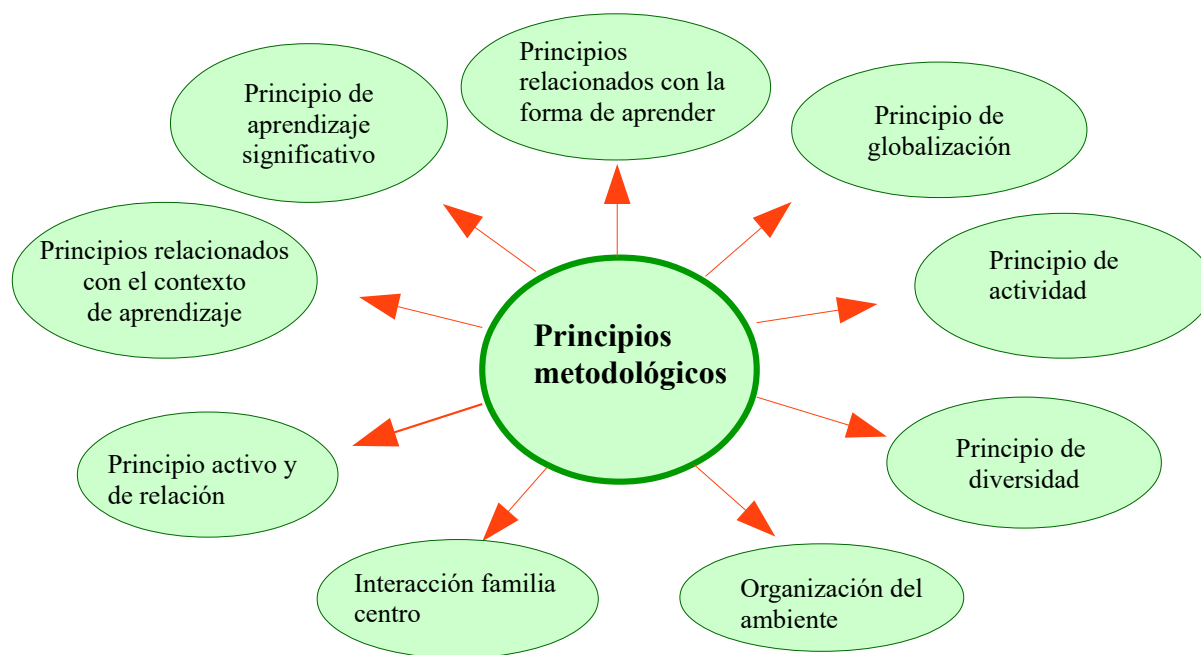


Gráfico 3: Principios metodológicos. Fuente: elaboración propia

Temporalización

El presente trabajo se llevará a cabo durante el tercer trimestre en los meses de abril y mayo. Se utilizará la hora de psicomotricidad para realizar las diferentes sesiones de la propuesta. Esta hora está dividida en dos días, martes y viernes. Por tanto, la clase duraría cada día media hora.

Tabla 3: Horario del centro. Fuente: elaboración propia

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00/10:00	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
10:00/11:00	Trabajo individual/ Proyecto	Trabajo individual	Trabajo individual/ Proyecto	Trabajo individual/ Proyecto	Proyecto
11:00/11:45	Inglés Aseo y Almuerzo	Cuento Aseo y Almuerzo	Inglés Aseo y Almuerzo	Rincones Aseo y Almuerzo	Apoyo Aseo y Almuerzo
11:45/12:15	RECREO				
12:15/13:15	Aseo y reposo Rincones	Aseo y reposo Rincones	Aseo y reposo Rincones	Aseo y reposo Religión y Valores	Aseo y reposo Rincones
13:15/14:00	Rincones Recoger despedida	Psicomotricidad Recoger despedida	Rincones Apoyo Recoger despedida	Rincones Recoger despedida	Psicomotricidad Recoger despedida

Tabla 4: Calendarización mes abril. Fuente: elaboración propia

ABRIL						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18 Sesión 1	19	20 Sesión 2	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Tabla 5: Calendarización mes mayo. Fuente: elaboración propia

MAYO						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9 Sesión 3	10	11 Sesión 4	12	13
14	15	16 Sesión 5	17	18 Sesión 6	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Recursos

Los recursos para esta unidad son fáciles de conseguir y también es sencillo crearlos. Estos recursos están organizados en tres apartados.

Recursos materiales:

- Tela blanca para poder proyectar sombras e imágenes
- Cuerda para poder colgar las telas
- Telas con diferentes texturas
- Proyector
- Ordenador para la música y la proyección de imágenes
- Materiales reutilizables para la creación de títeres
- Títere
- Pinturas para pintarse el cuerpo
- Tarjetas personalizadas para interpretar de manera grupal los personajes que aparecen en las mismas

Recursos materiales para la improvisación:

- Cuentos para la dramatización. Se utilizarán si los niños y niñas no son capaces de improvisar
- Cubos cuenta historias. Les servirán de ayuda si se bloquean a la hora de contar e interpretar una historia.

Recursos espaciales:

- Un aula espaciosa con el menor número de mobiliario posible
- Aula sin ventanas o con poca luz para poder proyectar sombras

Recursos humanos:

- Maestra tutora
- Maestra de apoyo

Secuencia de actividades

A continuación se desarrollan las diferentes sesiones que forman parte de la propuesta didáctica, explicando los objetivos, contenidos, recursos, evaluación y agrupación específica de cada una.

Tabla 5: Desglose de la sesión 1. Fuente: elaboración propia	
Sesión 1: Fase de exploración	
Objetivos	Explorar las diferentes posibilidades del cuerpo (gestos, movimientos...) y su relación con otros elementos para expresar sentimientos e ideas.
	Descubrir los efectos de las luces y sombras.
Contenidos	Experimentación de figuras, formas que proyecta el cuerpo
Recursos	<p>Materiales: diferentes tipos de telas como telas blancas, de colores oscuros, materiales traslúcidos, etc. También es necesario un foco o proyector que permita reflejar las sombras. Finalmente, es conveniente el uso de música de ambiente con diferentes ritmos, melodías y que facilite la estereorización de los sentimientos</p> <p>Espaciales: una sala en la que no entren focos de luz, si no tiene ventanas mejor y lo suficientemente amplia que permita la visión nítida de las sombras.</p>
Desarrollo	Esta sesión servirá como primer contacto con el teatro de

	<p>sombras. En el aula habrá diferentes telas que harán la función de pantalla para poder proyectar sombras. Las telas utilizadas serán blancas, pero habra más materiales como cortinas de plástico para que la exploración sea mayor.</p> <p>Se les pedirá que observen tanto las sombras de su cuerpo como la de los compañeros al ser reflejadas en diferentes materiales.</p> <p>Se pondrá música de fondo para ambientar y dejar que jueguen de forma libre con la puesta en escena novedosa del aula.</p> <p>Asamblea final: sacarán conclusiones e ideas sobre lo que han experimentado, por ejemplo: cuanto más cerca del proyector se esté la imagen en la tela será más grande.</p>
Evaluación	<p>Se utilizará la cámara de vídeo como instrumento de evaluación. Gracias a la observación de las imágenes se comprobará si todos han cumplido o no los objetivos y los aspectos a mejorar de la sesión.</p> <p>También se podrá evaluar la actividad con la asamblea final en la que cada niño y niño reflexionará sobre la situaciónn vivida.</p>
Agrupación	<p>En esta sesión previa no se formarán grupos, la idea es que cada niño y niña experimente de forma individual.</p>

Tabla 6: Desglose de la sesión 2. Fuente: elaboración propia

Sesión 2: “Me muevo como...”

Objetivos	Interpretar de manera grupal diferentes personajes o acciones.
Contenidos	Representación de personajes a través de la sombra del propio cuerpo.
Recursos	<p>Materiales: una tela blanca en la que se realizará la acción principal (actuará como una pantalla), un proyector y diversas tarjetas en las que aparece una acción o personaje.</p> <p>Espaciales: una sala en la que no entren focos de luz, si no tiene ventanas mejor y lo suficientemente amplia que permita la visión nítida de las sombras.</p>

Desarrollo	<p>Asamblea inicial: los niños y niñas recordarán la sesión anterior y recordarán lo que aprendieron.</p> <p>Una vez que se ha hecho la asamblea, dividiremos al gran grupo en pequeños grupos de cuatro o cinco niños. A cada grupo se les repartirá una tarjeta con un personaje o acción que deberán representar sólo con su propio cuerpo y el resto de los compañeros deberán adivinar qué es lo que a sido representado.</p>
Evaluación	<p>La evaluación de la sesión será evaluada mediante la observación, a medida que va avanzando la actividad se verá si los niños y niñas han comprendido lo que hay que hacer y si se están cumpliendo los objetivos programados. Para que no se escapen algunos detalles de la sesión se utilizará una cámara de vídeo con la que más tarde se podrá reflexionar y ver los pros y contras de la sesión.</p>
Agrupación	<p>Se harán agrupaciones de cuatro o cinco niños y niñas. De esta manera será más sencilla la organización entre ellos.</p>

Tabla 7: Desglose de la sesión 3. Fuente: elaboración propia

Sesión 3: Viaje con las sombras	
Objetivos	Reconocer diferentes situaciones de entornos determinados.
	Conocer las posibilidades de acción del propio cuerpo.
Contenidos	<p>Conocimientos de las características del propio cuerpo y la relación con el entorno para la representación o comunicación de ideas o acciones.</p> <p>Utilización del juego simbólico a través de los paisajes creados.</p>
Recursos	Materiales: una tela blanca en la que se realizará la acción principal (actuará como una pantalla), un proyector y una

	<p>presentación de Power Point en la que aparezcan diferentes paisajes.</p> <p>Espaciales: una sala en la que no entren focos de luz, si no tiene ventanas mejor y lo suficientemente amplia que permita la visión nítida de las sombras.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea inicial: Repaso del día anterior. En esta sesión volveremos a dividir al grupo en pequeños grupos.</p> <p>Una vez hecha la asamblea se proyectará un paisaje, entre todos dirán a qué se parece, qué animales puede haber, bailes que se pueden hacer en ese lugar, cómo van vestidas, etc. Una vez que se han dado ideas le tocará a un grupo representar una historia según lo que les suscite cada paisaje y el resto deberá decir qué es lo que han visto.</p> <p>Para representar las pequeñas historias según el paisaje proyectado se les dejarán materiales como telas, aros, pelotas, cintas...</p> <p>Se podrá poner música para ambientar la experiencia.</p>
Evaluación	<p>La evaluación de la sesión será evaluada mediante la observación, a medida que va avanzando la actividad se verá si los niños y niñas han comprendido lo que hay que hacer y si se están cumpliendo los objetivos programados. Para que no se escapen algunos detalles de la sesión se utilizará una cámara de vídeo con la que más tarde se podrá reflexionar y ver los pros y contras de la sesión.</p>
Agrupación	<p>Se dividirá al grupo-clase en cuatro grupos de cinco o seis niños y niñas. De esta manera, será sencilla y rápida la interpretación de cada grupo, así como, la coordinación.</p>

Tabla 8: Desglose de la sesión 4. Fuente: elaboración propia

Sesión 4: Creación de títeres

Objetivos	Crear de manera individual y grupal diferentes títeres con materiales reutilizables.
	Improvisar una historia a partir de los títeres creados.
	Desarrollar habilidades plásticas.
Contenidos	Dramatización de una historia con títeres y teatro de sombras.
Recursos	Materiales: Una tela blanca, un proyector, materiales de la vida cotidiana, telas, calcetines y pinturas con las que poder pintar su cuerpo. Espaciales: una sala en la que no entren focos de luz, si no tiene ventanas mejor y lo suficientemente amplia que permita la visión nítida de las sombras.
Desarrollo	Se repartirá por el aula cuatro rincones, uno para cada grupo. En los rincones los niños deberán crear su propio títere con el material que haya. Por ejemplo: guantes, calcetines, limpiapipas, tapones, vasos de plástico, recortes de papel...Y en uno de los rincones habrá pinturas de maquillaje para pintar alguna parte del cuerpo como el brazo o las manos. Una vez que todos han creado su propio títere se les pedirá grupo por grupo que dramaticen con ellos una historia, tanto detrás de las telas como delante.
Evaluación	La evaluación de la sesión será evaluada mediante la observación, a medida que va avanzando la actividad se verá si los niños y niñas han comprendido lo que hay que hacer y si se están cumpliendo los objetivos programados. Para que no se escapen algunos detalles de la sesión se utilizará una cámara de vídeo con la que más tarde se podrá reflexionar y ver los pros y contras de la sesión.
Agrupación	Se dividirá al grupo-clase en cuatro grupos, uno por cada rincón. De esta manera los grupos contarán con cinco o seis niños y niñas.

Tabla 9: Desglose de la sesión 5. Fuente: elaboración propia	
Sesión 5: Dora la científica dice...	
Objetivos	Interactuar con el cuerpo y el títere.
Contenidos	Relación entre la representación de las sombras con las órdenes y movimientos del títere.
Recursos	<p>Materiales: presentación Power Point con paisajes de la vida cotidiana, un títere, tela blanca y un proyector.</p> <p>Espaciales: una sala en la que no entren focos de luz, si no tiene ventanas mejor y lo suficientemente amplia que permita la visión nítida de las sombras.</p>
Desarrollo	<p>En esta sesión se jugará de una forma similar al juego de Simón dice, pero Simón será esta vez Dora y en vez de ser una persona será un títere. Dora será una científica que trasladará a los alumnos a diferentes ambientes de la vida cotidiana (aula, supermercado, peluquería, piscina...). El títere se relacionará con los alumnos haciendo preguntas como ¿dónde estamos? ¿aquí qué se suele hacer? ¿me puedes pasar eso?... De esta forma los alumnos interactúan con el títere, tanto con los que actúan como con los que hacen de espectadores.</p> <p>Una vez que los niños y niñas han entendido la dinámica con el títere, este es dirigido por uno de los niños o niñas.</p>
Evaluación	La evaluación de la sesión será evaluada mediante la observación, a medida que va avanzando la actividad se verá si los niños y niñas han comprendido lo que hay que hacer y si se están cumpliendo los objetivos programados. Para que no se escapen algunos detalles de la sesión se utilizará una cámara de vídeo con la que más tarde se podrá reflexionar y ver los pros y contras de la sesión.
Agrupación	Deben formarse pequeños grupos de cinco niños y niñas máximo. Así, las representaciones y las conversaciones entre títere y alumnado serán más claras y participativas.

Tabla 10: Desglose de la sesión 6. Fuente: elaboración propia

Sesión 6: Pequeña obra de teatro

Objetivos	Desarrollar el vocabulario y lenguaje corporal mediante la representación.
Contenidos	Participación en la dramatización de una historia improvisada.
Recursos	Materiales: títeres (pueden ser los creados anteriormente por ellos), tela blanca, proyector y un fragmento de cuento o historia. Espaciales: una sala en la que no entren focos de luz, si no tiene ventanas mejor y lo suficientemente amplia que permita la visión nítida de las sombras.
Desarrollo	En esta sesión se hará una teatralización abierta en la que interactuarán tanto títeres como los niños y niñas. Se comenzará contando una historia que ellos irán dramatizando hasta que a medida que avanza la sesión serán los propios niños y niñas los que irán continuando.
Evaluación	La evaluación de la sesión será evaluada mediante la observación, a medida que va avanzando la actividad se verá si los niños y niñas han comprendido lo que hay que hacer y si se están cumpliendo los objetivos programados. Para que no se escapen algunos detalles de la sesión se utilizará una cámara de vídeo con la que más tarde se podrá reflexionar y ver los pros y contras de la sesión. En esta actividad será primordial observar el proceso, así como, el resultado final.
Agrupación	Al principio de la sesión el alumnado intervendrá individualmente o grupalmente según indique la maestra o en función de la historia. Más adelante, serán los propios niños y niñas los que hagan las agrupaciones que vean necesarias.

Evaluación

La evaluación no sólo nos debe servir para comprobar el rendimiento de los alumnos. Debe servir para recoger información sobre los conocimientos, desarrollo de los niños y niñas y mejorarlos, saber y conocer si las metodologías y materiales utilizados son adecuados, etc. Por razones como las mencionadas hay que tener en cuenta que la evaluación es un proceso integrado de manera continua en las prácticas educativas.

A continuación se muestran los criterios de evaluación generales obtenidos del DECRETO122/2007, de 27 de diciembre, como los específicos que se han elegido para la propuesta.

Tabla 11: desglose criterios de evaluación generales y específicos. Fuente: elaboración propia	
Criterios de evaluación generales	Criterios de evaluación específicos
Confiar en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas, aceptar las pequeñas frustraciones y mostrar interés y confianza por superarse.	Conocer sus capacidades para crear y desarrollar habilidades sociales para lograr una coordinación grupal y contar una historia de manera conjunta.
Manipular de forma adecuada objetos del entorno y reconocer sus propiedades y funciones	Explorar el entorno en el que se producen las sombras, investigar sobre los efectos de la luz y su cuerpo y manipular las diferentes telas.
Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística.	Expresar los sentimientos producidos por los paisajes proyectados, historias dramatizadas, etc, a través de su cuerpo y el títere.
Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones.	Manipular diferentes materiales reutilizables para crear un títere y utilizar el mismo para representar una obra. Actuar utilizando recursos materiales así como los títeres de mano, pie, palo o el propio cuerpo.

– **Instrumentos de evaluación**

En esta propuesta didáctica se evaluará el aprendizaje del alumnado y el proceso de cada sesión. Para la evaluación de estos aspectos se utilizarán los siguientes instrumentos:

Tabla 12: Desglose instrumentos de evaluación. Fuente: elaboración propia	
Aspectos evaluados	Instrumentos para evaluar
Aprendizaje del alumnado	Dibujos personales de cada niño y niña. (Anexo 1)
	Tabla con preguntas gráficas en la que las respuestas son caras (triste, alegre, neutra). (Anexo 2)
	Asamblea final. (Anexo 3)
Proceso de las sesiones y evaluación docente	Ficha de observación, se responde a unos ítems y además hay un narrado de la sesión. (Anexo 4)
	Videos y fotografías de las sesiones. (Anexo 6)
Evaluación del diseño	Escala gradual con unos ítems y los objetivos de la unidad.

– **Preguntas en la asamblea**

Se comenzará cada sesión con una asamblea inicial para saber los conocimientos previos del alumnado y para recordar los aprendizajes de las sesiones anteriores. Una vez realizada la sesión se hará una asamblea final para asentar los conocimientos obtenidos en la misma y para suscitar preguntas, inquietudes que se resolverán en la siguiente sesión.

Tabla 13: Desglose preguntas para la asamblea. Fuente: elaboración propia	
Preguntas asamblea inicial	Preguntas asamblea final
<ul style="list-style-type: none"> • Qué materiales vemos • Qué normas podemos poner para disfrutar de las sesiones • Qué es una sombra • Qué es un teatro de sombras • Cuáles son los elementos principales de un teatro • Qué es un títere • Cómo se ven los personajes delante y detrás de las telas • Cómo cambia el tamaño de las sombras 	<ul style="list-style-type: none"> • Qué hemos sentido al principio de la sesión • Qué hemos hecho • Cómo hemos interpretado • Qué pasaba si estábamos cerca del foco • Se veían las partes de nuestra cara • Cómo hemos creado los personajes • Cómo nos hemos organizado • Qué podemos hacer para que los demás entiendan mejor nuestra actuación

5.4. Análisis de resultados

En este apartado se comentará cómo ha sido el desarrollo de la sesión explicando lo que ha pasado, cuáles han sido los aprendizajes que se han producido y se expondrá una serie de ejemplos que se produjeron en las sesiones. El análisis de los resultados se dividirá en las siguientes fases:

A) Fase de exploración

Todas las sesiones han contado con una fase previa de exploración, pero donde más ha destacado este aspecto o donde más tiempo se ha dedicado a esta fase, ha sido en la primera sesión y en la cuarta. En la primera porque han tenido que descubrir y experimentar con el entorno y en la cuarta porque han tenido que manipular los materiales situados en el aula para crear títeres.

Como se ha mencionado anteriormente, todas las sesiones han tenido fase de exploración y todas ellas han contado con las siguientes actuaciones de los niños y niñas:

- Exploración del entorno y materiales de manera individual
- Exploración activa desde el primer momento
- Utilización del juego de manera libre e improvisada en los últimos tiempos dedicados para la exploración

A continuación se expondrán los resultados de la primera y cuarta sesión, profundizando en qué es lo que ha pasado y cuáles han sido los aprendizajes.

¿Qué ha pasado?

En la primera sesión los niños y niñas se han fijado en la distribución del aula, los materiales que había y desde el principio, incluso antes y durante la asamblea, no han podido evitar tocar los materiales. Una vez comenzada la actividad, los niños han explorado el funcionamiento de las sombras, han observado y tocado las diferentes telas, pero la música ha pasado a ser un tercer plano. Por tanto, la expresión de sentimientos e ideas libre ha sido a causa del interés y sorpresa por el efecto que producían las luces y telas, más que por las sensaciones que producía la música.

En la cuarta sesión cuando se han explicado los diferentes tipos de títeres que iban a crear se han sorprendido, ellos están acostumbrados a hacer títeres de palo, no sabían que con los pies podían crear un títere o que si se pintaba un brazo también podía ser un títere. En esta fase de exploración los niños y niñas han manipulado el material que había presente, han seleccionado los que más les gustaba e incluso han relacionado los materiales con su uso cotidiano.

¿Cuáles han sido los aprendizajes?

Primera sesión:

Los niños y niñas han podido ver la diferencia de sombras según la tela o pared donde se proyecte -ala! A ver, te veo detrás del plástico, pero aquí sólo veo una sombra- Refiriéndose a la sombra nítida que se producía en una tela blanca y comparándola con aquella que apenas se veía en la tela

traslúcida de plástico.

También han comprobado como el reflejo de sus sombras no es el mismo que cuando se ven en el espejo – Mira que largo soy, mira, mira, como un palo- Esta frase la decía una niña mientras observaba su sombra en la pared, ésta imagen se distorsionaba porque estaba proyectada en la pared y techo al mismo tiempo.

Otro aspecto a destacar es el aprendizaje individual que han hecho respecto a las posibilidades de su cuerpo y cómo han utilizado los descubrimientos individuales para después jugar con los compañeros y compañeras, creandose así el juego simbólico sin intervención o sugerencias de las maestras.

Finalmente, también ha habido aprendizajes propios, donde hemos podido ser conscientes de la necesidad de captar la atención en momentos determinados para lograr que todos y todas amplien sus conocimientos. En esta sesión, tuvimos que parar para recordar la importancia de la música en la actividad y decirles que podían actuar de forma libre, según lo que escucharan, vieran y sintieran. Al hacer este inciso, comenzaron a actuar de manera más libre, saltando, desplazándose por el suelo, incluso algunos hacían pequeños pasos de baile.

Cuarta sesión:

En esta sesión han aprendido sobre las posibilidades del propio cuerpo para crear figuras como aquellas en las que era necesario utilizar el pie para crear un títere y representar una historia. También han conseguido dotar de otras funciones o características a los materiales y su cuerpo. Finalmente, han aprendido a trabajar de manera grupal porque muchas veces necesitaban de unos y otros para pintarse, atar cuerdas y pañuelos,etc.

B) Fase de creación

En esta fase los niños y niñas han sido capaces de crear figuras con el propio cuerpo, crear historias en función de los ítems que se les pedía o en función de las posibilidades del entorno y crear diferentes tipos de títeres con el propio cuerpo o con materiales que se les ha aportado.

¿Qué ha pasado?

Creación de figuras:

Al realizarse las sesiones en pequeños grupos, los niños y niñas debían ponerse previamente de acuerdo en cómo iban a realizar la figura. Algunos grupos han conseguido realizar la figura de manera conjunta como por ejemplo al representar una araña entre cinco, una moto. Sin embargo, dos de los grupos que menos estaban prestando atención a lo que ocurría en la sesión han representado las figuras de manera individual. Ha habido miembros de estos dos grupos que intentaban dialogar y acordar una manera de representar, pero los niños y niñas que intentaban hacer la actividad de manera grupal han sido aquellos que no son considerados los “líderes” de

clase.

Creación de historias:

Se han podido improvisar historias todas ellas de manera grupal porque era el requisito que se les pedía. A la hora de dramatizar la historia con el propio cuerpo los niños y niñas sólo utilizaban el cuerpo, no había diálogo de la historia, sólo pequeños sonidos de animales, gritos, etc.

Creación de historias con material de apoyo:

Ha habido momentos en los que los niños y niñas recurrían a estructura de series, cuentos, películas para crear las historias y en otras ocasiones cuando existían bloqueos generalmente creados con vergüenza o miedo al ridículo, se han utilizado los cubos cuenta historias. Este material son unos cubos con dibujos en cada una de las caras, los niños los lanzan y crean una historia en función de las imágenes que hayan salido.

Creación de títeres:

Cuando los alumnos y alumnas tuvieron que crear sus propios títeres se pudo ver el interés y motivación que tenían por hacerlo, incluso cuando se terminó el tiempo de creación una niña estaba tan concentrada en su títere que no era capaz de prestar atención al resto. Sus palabras fueron – por favor, dejame acabarlo que no tardo nada- le dejamos más tiempo y conseguimos ver su cara de satisfacción por el títere que había creado.

Han surgido frustraciones en el proceso de creación sobre todo en aquellos rincones donde era muy difícil crear personajes figurativos. En estos rincones los niños y niñas no sabían cómo crear un títere con telas y sus pies o manos, algunos no desarrollaban sus ideas por miedo a que estuvieran mal. A pesar de inconvenientes como estos, los niños lograron crear sus propios títeres e incluso darles vida rápidamente.

¿Cuáles han sido los aprendizajes?

En esta fase el alumnado ha conseguido crear historia y títeres individual y grupalmente. Han logrado un respeto y confianza por sus creaciones y las de los demás, incluso han conseguido establecer relaciones entre las historias de los compañeros y las propias.

Además, han logrado relajarse y concentrarse mediante el proceso creador y se ha trabajado la frustración tanto cuando existían bloqueos porque no sabían qué hacer, como a la hora de deshacer sus propias obras en este caso los títeres.

Finalmente, han aprendido los diferentes tipos de títeres que se pueden crear tanto con materiales como con el propio cuerpo.

C) Fase de expresión

En esta fase los alumnos y alumnas han utilizado diferentes lenguajes para expresarse, de esta manera los mensajes e ideas que querían transmitir podían entenderse con mayor claridad.

¿Qué ha pasado?

A la hora de utilizar los títeres como herramienta para expresarse, los niños encontraban un apoyo con el que poder hacerlo perdiendo así la timidez y desarrollando la imaginación.

Las actuaciones de los niños y niñas en los momentos que era necesario o surgía de alguna manera la necesidad de expresarse optaban por hacerlo de manera individual sin prestar atención a lo que surgía a su alrededor. Además, a la hora de expresar focalizaban el interés en su títere y no en las sombras que estaban proyectando, por este motivo muchas veces las historias que intentaban contar resultaban confusas y los compañeros que en ese momento hacían de espectadores no lograban entender el mensaje.

Otra manera de expresar ha sido mediante la voz y los movimientos, la utilización del cuerpo ha servido como medio de expresión y la de la voz para contar las historias. Ha sido casi imposible lograr que dramatizaran una historia sin el apoyo de la voz.

¿Cuáles han sido los aprendizajes?

En esta fase los niños y niñas han aprendido a representar situaciones, pensamientos o ideas a través de diferentes lenguajes, utilizando en menor medida la lengua oral. También, han podido aprender a comunicarse entre ellos y a conocer las diferentes posibilidades que tiene su cuerpo para poder expresarse.

Finalmente, han conseguido desinhibirse a través del juego simbólico creado con los títeres y han sido capaces de organizarse para llevar a cabo las representaciones.

5.5. Limitaciones del diseño y continuidad en otros contextos del mismo

Las limitaciones de este diseño son escasas en cuanto a la metodología, objetivos, contenidos , etc, que se han propuesto. Sin embargo, se han encontrado algunos inconvenientes con los recursos espaciales, el aula donde se ha realizado la propuesta era pequeña y eso dificultaba la movilidad por el espacio de los niños y niñas. Además, al contar con este tamaño y con un gran número de alumnos, a veces, era difícil la representación óptima de las sombras y la exploración y manejo de algunos movimientos.

También, han existido inconvenientes con el tiempo programado en algunas sesiones. Muchas veces, el tiempo ha sido limitado y no se ha conseguido afianzar correctamente los conocimientos planteados.

A pesar de estas pequeñas limitaciones, son aspectos con los que todos los maestros y maestras se encuentran en sus prácticas docentes habitualmente y deben ser capaces de adaptar. Por tanto, son

inconvenientes que no requieren una gran complejidad a la hora de solucionarlos.

Al ver los beneficios del títere en el aula y comprobar que la unidad didáctica planteada puede llevarse a cabo de manera sencilla, considero que sería interesante poder hacer una propuesta de continuidad para que esto no quede en un hecho aislado y donde los aprendizajes sean más significativos. Una propuesta más amplia en la que se deje más tiempo para la exploración y la creatividad y donde puedan intervenir las familias. Si se hiciera una continuidad de esta unidad creo que debería programarse para periodos de tiempo más amplios e incluiría a las familias en alguna de las sesiones para concienciar a estas de la utilidad del títere. Además, haría partícipe al alumnado de otros cursos porque de esta manera se crean situaciones de enseñanza-aprendizaje diferentes a las que podrían surgir entre iguales.

Conclusiones

Con este trabajo se ha podido llevar a cabo una propuesta didáctica viable para Educación Infantil y con la que se ha conseguido el desarrollo de aspectos como la creatividad y expresión corporal que tan importantes son en esta etapa y a los que bajo mi punto de vista se les da un valor superficial en las aulas. Además, hemos logrado que los niños y niñas conozcan y utilicen el títere para expresarse, jugar y dramatizar.

También, se ha comprobado como los conocimientos en los que se utilizaba el cuerpo y el títere se asentaban de manera sencilla, frente a aquellos en los que era yo la que daba la información y explicaba. En cierto modo, los niños y niñas han conseguido aprender de manera autónoma, utilizando técnicas y materiales que ellos consideraban necesarios para solucionar aquellas situaciones en la que se encontraban con algún problema.

Se considera que la utilización de las sombras y el títere han favorecido la comunicación y expresión de todos, pero fundamentalmente de aquellos niños y niñas introvertidos. Gracias a esto hemos podido conocer más a fondo al alumnado y creo que se ha conseguido abrirles diferentes ventanas con las que a partir de ahora perderán el miedo a expresar y transmitir sus ideas.

En resumen, con este trabajo se ha conseguido demostrar la importancia del títere en el aula, concretamente en el de Educación Infantil, cumpliendo así el primero de los objetivos planteados: Generar un cuerpo teórico sobre la importancia del títere en la etapa de Educación Infantil. También se ha conseguido conocer las habilidades comunicativas, creativas e imaginativas de los niños y niñas mediante el uso del títere y su relación con el juego simbólico al poder diseñar y llevar a cabo una propuesta didáctica en el aula. Además, ha sido posible la experimentación y exploración de las sombras partiendo del interés y motivación del alumnado a través del títere y el propio cuerpo y atendiendo a las necesidades de cada uno. Es por estas razones por las que se considera que se han cumplido los objetivos planteados al principio de este documento.

Bibliografía

- Amorós, P. y Paricio, P. (2005). Títeres y titiriteros. El lenguaje de los títeres. Huesca : Titiritero de Binéfar
- Angoloti. C. (1990). Comícs, títeres y teatro de sombras. Tres formas de contar historias. Ediciones de la Torre. Madrid
- Antequera, M., y Cáceres, A. (2000). Educar y enseñar con títeres. Madrid: CCS
- Araque, I., Araque, I., y perfil, V. (2017). MARCO CONCEPTUAL. Lostiterescomoherramientapedagogica.blogspot.com.es. Recuperado de: <http://lostiterescomoherramientapedagogica.blogspot.com.es/2012/12/marcoconceptual.html>
- Bernardo. M. (1962). Títeres y niños. Buenos Aires: Eudeba
- Calderón Ramírez, J. R. (2014). La utilización de los títeres y su incidencia en el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños de primer año de educación general básica de la escuela fiscal Cueva de los Tayos del barrio de Menfis, de la ciudad de Loja, periodo 2012-2013. Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Loja, Ecuador. <https://cocalelo.com/2015/01/08/el-teatro-de-sombras-en-el-aula-de-infantil/>
- Camba, M y Ziegler, C. (2006). El títere es un vehículo de crecimiento grupal y, según el contexto, también un recurso didáctico. Recuperado de <https://es.scribd.com> el 16 de marzo de 2018.
- Fischer Lichte, E. y Jens Roselt E., “La atracción del instante. Puesta en escena, performance, performativo y performatividad como conceptos de los estudios teatrales”, en Apuntes, núm. 130, 2008, 115-125.
- García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. México: Editex
- García del Toro, A. (2004). Comunicación y expresión oral y escrita: la dramatización como recurso. Barcelona: Graó. p. 7-33.
- García-Tuñón, M. A. P. (1981). La representación de títeres: su ámbito educativo desde el análisis de una experiencia. Aula abierta, 64-70.
- Gardner, H. (1993) Frames on Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Cambridge: Basic Books.
- Genua. E. (2009). *Un tesoro en nuestras manos: los títeres*. Donostia: Erein topic.
- Ginter, J. (2005). *Howard Gardner's theory of multiple intelligences and the art of puppetry within the curriculum*. Bloomington: Authorhouse.

- Hernández Sagrado, I. (1995). *Los títeres en la Escuela*. Salamanca: Amarú
- HUIZINGA, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza editorial.
- Lapierre, A y Aucouturier, B. (1977b). *Simbología del movimiento*. Barcelona: Científico-Médica.
- López, F (2007). *La escuela infantil*. Barcelona: Graó.
- Martín. S. Cabañas. M y Gómez. J. (2005). *El teatro de sombras en la Escuela*. Wanceulen editorial deportiva.
- Martínez M. (2008). Estratègies metodològiques i recursos didàctics per atendre l'alumnat amb NEE, en contextos escolars ordinaris, utilitzant els titelles com a eina en la intervenció. [en línea] (Consulta: 20 de abril de 2018)
- Oltra, M. A. (2013). Los títeres: un recurso educativo. *Educación social. Revista de Intervención Socioeducativa*, 54, p. 164-179.
- Pastor, R. (2012). *Artes plásticas y danza: propuesta para una didáctica interdisciplinar*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Peck, S (2005). *Puppet power: a discussion of how puppetry supports and enhances reading instruction*. Bernier, M; o'Hare, J., *Puppetry in education and therapy*. Authorouse. 167-176.
- Piaget, J. (1984). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Picq, L. y Vayer, P. (1977). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona: ECM.
- Quirós, V. (2001). Hacia el descubrimiento de sí mismo: propuesta de intervención psicomotriz en el periodo 0-3 años. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*. n.º 3, pp. 77-88.
- REAL DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. BOC y L. N.º, 1
- 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.
- Tappolet, U. (1982). *Las marionetas en la educación*. Barcelona: Editorial Científico-Médica.
- Vaca, M. (1996). *Tratamiento pedagógico de lo corporal en educación infantil. Propuesta de un modelo de intervención a través del estudio de un caso en el Segundo Ciclo*. (Tesis doctoral Inédita).. Madrid: UNED.




- Vacas, C. (2007). Importancia del Teatro en la escuela. Innovación y experiencias educativas. *Revista digital*, 16, pp 1-9.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- — (1982). *La imaginación y el arte en la infancia..* Madrid: Akal. pp. 11-12.
- Zabalza, M. A. (2008). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.

Anexos

Anexo 1: Dibujos del alumnado sobre las sesiones



Anexo 2: Ejemplo de tabla de evaluación gráfica

	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>TU PROFE TE AYUDA CUANDO LO NECESITAS</p> 			
<p>ENTIENDES TODO LO QUE DICE TU PROFE</p> 			
<p>HAS PARTICIPADO CON TODOS TUS COMPAÑEROS</p>			
 <p>TE GUSTA TRABAJAR CON TUS COMPAÑEROS</p>			

Anexo 3: Asamblea



Anexo 4: Tabla evaluación proceso de las sesiones y evaluación docente.

Evaluación de la sesión:

Aspectos a evaluar	1	2	3	4	Ovservaciones
Aprendizajes conseguidos					
Organización y presentación					
Utilidad de recursos					
Conexión con otros aprendizajes					
Otros aspectos					

Evaluación docente:

Aspectos a evaluar	1	2	3	4	Ovservaciones
Aprendizajes conseguidos					
Objetivos y contenidos cumplidos					
Atención del alumnado de manera igualitaria					
Uso adecuado del tiempo					
Capacidad de improvisación					
Utilidad de recursos					
Otros aspectos					

Anexo 5: Materiales utilizados en las sesiones

Títeres:





Tarjetas para realizar representaciones de acciones, animales o profesiones:



Cubos cuenta historias:



Anexo 6: Fotos de las sesiones

Exploración del entorno y materiales:



Disposición del aula

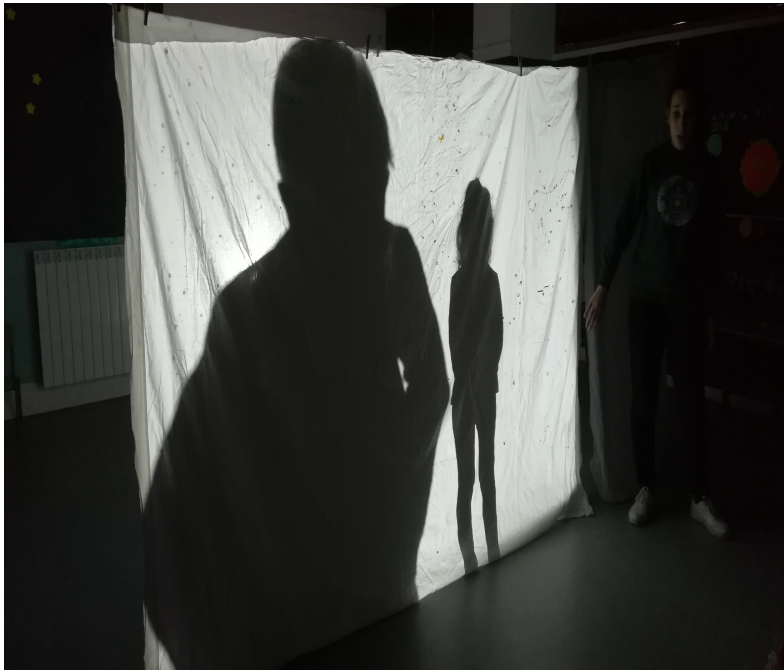
Lugar de esucha y donde se observa lo que hacen los compañeros que están detrás del telón:



Lugar donde se proyectan las sombras y se actúa:



Investigando las posibilidades del cuerpo:





Rincones para la creación de títeres:



Ejemplos de títeres creados por los niños y niñas:

