

Esperpentificio

Una aproximación al mundo del títere como herramienta educativa

MATERIALES EDUCATIVOS

Centros Educativos

Infantil

Primaria

¿Qué encontramos?

MATERIAL DIDÁCTICO

En este dossier se presenta un material didáctico accesible enfocado fundamentalmente a docentes de Educación Infantil y Primaria, aunque puede ser utilizado y adaptado libremente por cualquier persona interesada en trabajar con estos contenidos en otros contextos y niveles educativos. Su objetivo es recrear, en el aula o en otros entornos, las dinámicas que tuvieron lugar durante una serie de talleres que se realizaron en el Museo Reina Sofía. Las actividades propuestas aquí pueden ser adaptadas para que cada docente las lleve a cabo en su propio contexto educativo.

EL TALLER

Esperpentificio. Una aproximación al mundo del títere como herramienta educativa. Se llevó a cabo durante enero, febrero y marzo de 2025. Consistió en cuatro talleres diseñados para docentes por la investigadora y artista del títere [Marilena Muratori](#) en colaboración con el Área de Educación del Museo Reina Sofía, a partir de la exposición

[Esperpento. Arte popular y revolución estética](#)

Este proyecto busca activar en I+s docentes una mirada renovada hacia las posibilidades expresivas y comunicativas que el arte del títere puede ofrecer como herramienta educativa.

OBJETIVOS

El taller se centra en cuatro modalidades del arte del títere: las sombras, el guiñol, las máscaras y los títeres sin hilo, a partir de las cuales se exploran las sensaciones, emociones, imaginarios y afectos despertados por los personajes y artefactos, tanto observados como creados. Además, se plantea una reflexión sobre la capacidad del profesorado para atender las necesidades expresivas y comunicativas de su alumnado, y sobre cómo ofrecer a la infancia una diversidad de lenguajes que le permitan construir y compartir su propia visión del mundo.

Índice

Presentación

¿Qué fue *Esperpento*?

Metodología

Materiales necesarios

Catálogo de la exposición

pág. 3

pág. 6

01. Aproximación al teatro de sombras. La magia entre luz y oscuridad

pág. 12

02. Aproximación al teatro de guante o guiñol

pág. 18

03. Aproximación al mundo de las máscaras

pág. 24

04. Aproximación a las marionetas sin hilos

¿Qué fue *Esperpento*?

La exposición *Esperpento. Arte popular y revolución estética* tuvo lugar en el Museo Reina Sofía entre el 9 de octubre de 2024 y el 10 de marzo de 2025, y abordó el concepto de «esperpento» como una propuesta estética que ofrece una nueva forma de entender la realidad. Creado por Ramón María del Valle-Inclán (1866-1936) como una herramienta de cuestionamiento crítico en reacción al atraso y la crisis moral que atravesaba la España del primer tercio del siglo XX, ha sido a menudo sintetizado mediante la metáfora del espejo cóncavo: el esperpento cristalizó una forma concreta de lo grotesco en la que el reflejo deformado de la realidad provocaba un extrañamiento cómico y satírico. La sociedad española de la época, descoyuntada y fuertemente anclada en el pasado, solo podía ponerse en escena con destreza del titiritero para, desde abajo, cambiarle las tornas.

El esperpento de Valle-Inclán se nutrió de procedimientos como el distanciamiento, la animalización o la *muñequización* de los personajes. Además de incorporar formatos populares como los romances de ciego, las aluluyas, la prensa satírica, el primitivo cinematógrafo, el teatro de revista o el bululú, el programa artístico del escritor también entroncó con lo que se denominó «la reteatralización del teatro». Esta corriente daba mayor importancia a la plástica escenográfica e incluso alteraba la imagen de actrices y actores por medio de máscaras y vestuarios que deformaban o modificaban la figura humana, en oposición al realismo decimonónico.



➤ Vista de la exposición *Esperpento. Arte popular y revolución estética*. 2024

Metodología

Los talleres se desarrollan en diferentes sesiones, una por cada modalidad indicada. La metodología empleada, común a las cuatro sesiones, es la del Aula Taller. El taller y el aula se conciben como espacio para aprender haciendo, como lugar de experimentación y cooperación. De esta forma, el proceso de enseñanza-aprendizaje rompe con divisiones establecidas entre lo teórico y lo práctico. Asimismo, se impulsan tanto el aprendizaje individual como el colectivo. En el aprendizaje individual las infancias pueden iniciar la elaboración psíquica y social de sus necesidades y de la realidad que les rodea. Con el aprendizaje colectivo las infancias se reconocen como parte activa de las relaciones y conexiones sociales, haciendo uso básico del aprendizaje basado en el juego.

La metodología de Aula Taller se rige por **tres principios básicos**:

- **Ritmo**: las actividades siguen unas pautas de tiempo y contenidos que impiden la habituación y el cansancio. De este modo aseguramos la capacidad de concentración de l+s asistentes.
- **Acción-Reacción**: a cada intervención del docente le sigue una respuesta de l+s participantes y viceversa. El peso de la actividad recae alternativamente en ambos.
- **Experiencia**: l+s participantes trabajan en primera persona los contenidos desarrollados. Desde la vivencia personal se interiorizan mejor los conocimientos, las habilidades y las actitudes. Lo que se vive se asimila más que lo que solo se ve o se escucha.

Aunque esta metodología se basa en tres pilares fundamentales de la formación (conocimientos, habilidades y actitudes), su puesta en práctica enfatiza especialmente el desarrollo de habilidades y actitudes, de modo que el alumnado no solo adquiere herramientas prácticas para aplicar lo aprendido, sino que también se ve motivado a hacerlo gracias a trabajar sobre su disposición y compromiso personal.

Si bien estos talleres están diseñados para alumnado de Educación Infantil y Primaria, es posible desarrollarlos en otros niveles educativos. En secundaria, por ejemplo, pueden servir de apoyo en las sesiones de tutoría para fomentar la unión grupal.

Se recomienda, antes de dar comienzo a la actividad, revisar las imágenes y fotografías del catálogo de la exposición *Esperpento*, a fin de comprobar que estas sean acordes a la edad del alumnado de cada taller.

Materiales necesarios

Materiales recomendados para el desarrollo de las distintas sesiones:

 Cinta de carroceros

 Alambre (o espiral)

 Tijeras

 Cúter

 Lápiz

 Bolígrafo permanente

 Alicates

 Cola blanca

 Pistola de silicona

Catálogo de la exposición

Si bien las sesiones del taller tuvieron lugar durante el periodo de apertura de la exposición *Esperpento. Arte popular y revolución estética*, estos materiales didácticos se han adaptado para que el taller pueda realizarse sin necesidad de visitar la exposición. Se recomienda al profesorado, en cualquier caso, consultar el catálogo publicado por el Museo Reina Sofía, descargable en formato PDF de manera gratuita en la siguiente dirección:

[↗ Enlace al catálogo](#)

También podemos encontrar información útil en la [↗ Hoja de sala](#) de la exposición.

Antes de comenzar las actividades, es aconsejable que el profesorado explique los distintos tipos de figuras escénicas que existen (títeres, marionetas, sombras, objetos animados, manos, etc.) y se aclaren las diferencias entre ellas. Para ello, pueden apoyarse en ejemplos visuales o demostraciones breves para captar la atención del alumnado y avivar su imaginario creativo.

01. ACTIVIDAD

Aproximación al teatro de sombras. La magia entre luz y oscuridad

¿De qué está hecha la sombra?
¿Se puede tocar?
¿Se puede romper?

Primaria

Infantil

Centros Educativos

MATERIALES EDUCATIVOS

01. ACTIVIDAD

Aproximación al teatro de sombras. La magia entre luz y oscuridad

Descripción y finalidad del aprendizaje

Aunque no se conoce con certeza el origen del teatro de sombras, se sabe que estas han fascinado al ser humano desde tiempos remotos. Han acompañado y estimulado su evolución como especie, no solo por sus cualidades mágicas, fantásticas y oníricas, sino también por su capacidad de despertar la percepción, el pensamiento y el saber. Las sombras permiten transformar lo personal en algo esencial y universal al reducir lo complejo a una silueta. Su simplicidad técnica contrasta con la profundidad de significado que pueden transmitir. El teatro de sombras es un recurso de gran valor en la educación, ya que facilita el aprendizaje a través de la experiencia. El uso de este lenguaje artístico en el aula permite trabajar diversas competencias a lo largo del proceso formativo. Favorece el descubrimiento en muchas dimensiones, desde lo físico/científico a lo psicológico/filosófico, promoviendo una vivencia enriquecedora en el ámbito artístico, técnico, histórico y literario.

En relación con el lenguaje teatral:

- Las sombras ofrecen la posibilidad de traer algo importante para cada persona a la representación.
- La sombra convierte una estructura compleja en algo esencial: la silueta. Algo que podría escapar de nuestra observación.
- Pueden producirse de muchas formas sencillas.

Objetivos

- El objetivo final del aprendizaje en esta sesión es favorecer las habilidades plásticas (dibujar las figuras, recortarlas, participar en la puesta en escena...) y desarrollar al unísono habilidades fundamentales para el aprendizaje individual como son la imaginación, la observación y la creatividad, impulsando también la participación en equipo durante alguna de las dinámicas. Esto mejora la relación entre pares, y potencia la unidad entre el alumnado.

Materiales específicos de la sesión

Guiñol	Siluetas (personajes)
• Biombo o teatrillos con tela translúcida. También se puede construir con una caja de cartón denso y firme, cuanto más grande mejor. • Papel bond, traslúcido o cebolla para hacer la pantalla.	• Cartón sutil, cartulinas (se pueden recuperar las cajitas de los cereales, etc.) • Palos para brochetas y/o alambre (1,5 o 1,8 cm Ø) • Elementos especiales: plumas, hojas, alhajas u otros materiales que funcionen como accesorio

Desarrollo de la actividad

Esta actividad está dirigida a los niveles de Educación Infantil y Primaria. En el caso del alumnado de Infantil, y según su edad, es recomendable que los personajes estén previamente elaborados o que el equipo docente prepare figuras básicas, de modo que en clase el alumnado se limite a colorearlas y recortarlas, facilitando así su participación.

Se recomienda, antes de dar comienzo a la actividad, revisar las imágenes y fotografías del catálogo de la exposición, a fin de comprobar que estas sean acordes a la edad del alumnado de cada taller.

1

EXPLORACIÓN E INSPIRACIÓN

→ Objetivo

Despertar la curiosidad del alumnado y contextualizar la actividad a través del arte. Para iniciarles en la definición de esperpento, se les explica su significado (un breve comentario sobre el momento histórico que fue recogido en la obra de Valle-Inclán) y el origen de ese término, adaptando los contenidos al nivel educativo. Se pueden proporcionar imágenes de la sección 1: “Antes del esperpento” del catálogo *Esperpento* (págs. 38, 40 y 47).

→ Actividad

Para comprender mejor el término, se deben presentar técnicas de deformación, caricatura y juego con las formas. Para ello, podemos utilizar el papel efecto espejo o polarizado, doblándolo de manera que el alumnado se pueda ver reflejado y compruebe las distorsiones que se generan al doblar el papel. Aprovecharemos el momento de distensión que esto provoca para introducir una conversación informal sobre lo visto hasta el momento y recoger las primeras impresiones.

2

ASAMBLEA, PENSAMIENTO CREATIVO Y CONSTRUCCIÓN COLECTIVA→ **Objetivo**

Activar el pensamiento crítico y creativo a través del diálogo y la creación colectiva.

→ **Actividad**

Se propone iniciar un momento de asamblea en el aula: el grupo se sienta en círculo cerca del equipo docente, quien lanza una serie de preguntas abiertas para activar el pensamiento y la curiosidad y conectar con sus experiencias previas. El objetivo es generar un debate reflexivo y lúdico sobre el comportamiento y simbolismo de las sombras. Se pueden lanzar las siguientes preguntas:

- ¿De dónde viene la sombra?
- ¿Te gusta tener sombra? ¿Se puede tocar? ¿Se puede romper?
- ¿La sombra duerme? ¿Huele? ¿Come?
- ¿Podrías reconocer a un amigo solo por su sombra? ¿Por qué?
- ¿Las sombras siempre van por el suelo? ¿Te puedes separar de ella?

3

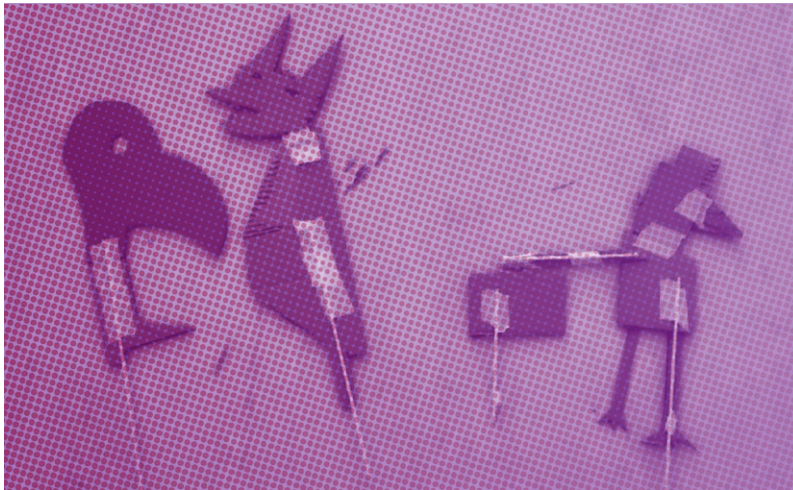
CREACIÓN DE PERSONAJES→ **Objetivo**

Diseñar y elaborar los elementos materiales para la representación.

→ **Actividad**

Una vez planteadas las ideas, se inicia el trabajo individual de creación de personajes. Se pueden mostrar las siluetas de la página 41 del catálogo *Esperpento*. Dependiendo del contexto en el que se vaya a realizar la actividad, el equipo docente aconsejará sobre el tipo de personaje que pueden crear: animales, personas, seres irreales... Cada estudiante dibuja varios personajes en un papel (tamaño A4), y escoge dos para convertir en siluetas. Luego, se refuerzan los dibujos pegando el papel sobre una cartulina, se recortan y se les añade un soporte (palillos, pajitas o alambre fino) para que puedan ser manipulados detrás de una pantalla o teatrillo.

Sesión del taller
Esperpentificio.
*Una aproximación
al mundo del
títere como
herramienta
educativa*, 2025.
Museo Reina
Sofía



4

ENSAYO, REPRESENTACIÓN Y REFLEXIÓN FINAL

→ Objetivo

Poner en práctica lo aprendido y reflexionar sobre el proceso.

→ Actividad

Una vez terminadas las figuras, se forman parejas en función de las afinidades entre los personajes creados. Se crea un escenario consistente en una pantalla, que puede ser cualquier superficie lisa y reflectante, como papel o tela, con el guiñol en posición vertical, y un foco de luz colocado detrás de estos elementos. Cada pareja elabora una breve historia conjunta, que se representa en el escenario con el foco de luz instalado detrás de los actores, generando así la sombra. Para esta representación se puede incorporar música, un fondo, objetos o accesorios complementarios o el propio cuerpo del alumnado participante.

Para la creación de la historia, el equipo docente proponen una lluvia de ideas:

- Dónde están los personajes (ambiente, paisaje).
- Quiénes son.
- Qué pasó (conflicto/problema).
- Solución al conflicto.
- Desenlace (conclusión).

También podemos enfocar esta actividad para que cuenten historias previamente acordadas o relacionadas con contenidos del currículo.

El desarrollo de la actividad consiste en explorar la expresividad de la luz como un tercer elemento narrativo. Durante este proceso, se anima al alumnado a experimentar con los materiales y observar cómo el movimiento de los personajes afecta a las sombras proyectadas. Por ejemplo, se puede jugar con la distancia respecto a la luz (las sombras se hacen más grandes o más pequeñas conforme se acercan o alejan del foco de luz, ¿qué efecto tiene sobre los personajes?) o la posición de las figuras (colocar uno encima de otro a diferentes distancias, cubrir objetos con otros, hacerlos desaparecer, comprobar cómo el fondo se mueve respecto a la figura...).

→ Conclusión

Para finalizar la actividad se puede concluir con la siguiente reflexión: ¿Qué sentí al representar? ¿Qué me gustó? ¿Qué aprendí? Estas preguntas pueden dirigirse tanto a las personas que interpretan como a las espectadoras, de manera que cada cual exprese las emociones sentidas durante esta actividad.

Referencias bibliográficas

- Angoloti, Carlos, *Cómics, títeres y teatro de sombras: tres formas plásticas de contar historias*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1990.
- Bernier, Matthew; O'Hare, Judith, (eds.), *Puppetry in education and therapy: Unlocking doors to the mind and heart*, Bloomington, AuthorHouse, 2005.
- Dolci, Mariano, "Jo i les ombres", en *Temes d'Infància*, nº. 46, Barcelona, Editorial Octaedro, 2003.
- Vigotsky, Lev Semenovich, *La imaginación y el arte en la infancia*, Madrid, Akal, 2003.

02. ACTIVIDAD

Aproximación al teatro de guante o guiñol

¿Qué es un títere? ¿Qué es una marioneta?

¿Qué diferencias hay entre ambas?

¿Cuántas maneras de animar un objeto tenemos?

Primaria

Infantil

Centros Educativos

MATERIALES EDUCATIVOS

02. ACTIVIDAD

Aproximación al teatro de guante o guiñol

Descripción y finalidad del aprendizaje

El teatro de títeres es una herramienta valiosa tanto en el ámbito educativo como en la arte-terapia, ya que integra múltiples disciplinas como el teatro, la música, la plástica y la danza, así como aspectos éticos, cognitivos y afectivos. Las experiencias artísticas enriquecen a las personas al estimular la sensibilidad, la imaginación y la fantasía en procesos integradores que van desde la percepción hasta el razonamiento.

La formación del titiriter+ es un aprendizaje continuo: cada obra y cada grupo –ya sea de infancias o de personas adultas– ofrece una nueva oportunidad para descubrir y crecer. En este sentido, el taller es el primer paso en este camino de aprendizaje cooperativo, al brindar herramientas básicas para que cada participante pueda comenzar a explorar este universo tan creativo como sorprendente.

En esta sesión investigaremos los tipos de manipulación y sus potencialidades para luego conocer, crear y animar nuestro propio títere de guante o de cachiporra.

Objetivos

- El objetivo principal del aprendizaje es explorar el arte del títere como una herramienta para potenciar la creatividad personal. A través del trabajo con el teatro y los títeres, se busca experimentar con nuevas formas de expresión, compartir ideas y crear en conjunto. Además, se pretende que los participantes adquieran nociones básicas acerca de las técnicas esenciales del retablo de títeres.

Materiales específicos de la sesión

Guiñol

- Cartón para realizar el marco interior
- Cartulina para el diseño del marco exterior

Marionetas de guante (personajes):

- Periódicos
- Cartón de diferentes tamaño y espesor
- Botones
- Corchos
- Tapones
- Ovillos de lana
- Hilos
- Cuerdas
- Objetos o elementos interesantes
- Telas de diferentes tamaños
- Goma espuma
- Pedazos de tapicería
- Guantes de lana, calcetines

Desarrollo de la actividad

La actividad está diseñada para los niveles de Educación Infantil y Primaria. Para el alumnado de Educación Infantil, y dependiendo de su edad, es recomendable que los títeres estén previamente preparados por el equipo docente o que se les proporcionen modelos muy sencillos que puedan personalizar durante la sesión. Esta actividad también puede realizarse con grupos de otros niveles educativos, adaptando sus contenidos y metodologías.

Se recomienda, antes de dar comienzo a la actividad, revisar las imágenes y fotografías del catálogo de la exposición, a fin de comprobar que estas sean acordes a la edad del alumnado de cada taller

1

DESCUBRIMOS EL MUNDO DEL TÍTERE

→ **Objetivo**

Acercar al alumnado al universo del teatro de títeres desde una perspectiva cultural y artística.

→ **Actividad**

La sesión puede comenzar exponiendo una serie de imágenes del libro *Esperpento*, en concreto de las secciones 4, 6 y 8 correspondientes a “El honor de don Friolera / Martes de carnaval”, “Retablos” y “Ruedo ibérico”, introduciendo los elementos visuales,

temáticos y simbólicos del teatro de títeres. Las imágenes que se recomiendan visualizar son las de las páginas 102, 103, 111, 185 y 235. Tras revisar las imágenes, se abre un pequeño espacio de conversación donde el grupo comparte lo que más les ha llamado la atención. Esto servirá como un punto de partida que inspire sus propias creaciones.

Para continuar con la introducción al teatro de títeres, exponemos la diferencia entre títeres y marionetas. De manera genérica utilizaremos las siguientes definiciones:

Títere: El término “títere” es más amplio que el de marioneta, y se refiere a cualquier objeto manipulado para crear una representación o espectáculo. Los títeres pueden ser de guante, de mano, de sombra, o cualquier otro tipo de objeto que sea manipulado para dar vida a una historia.

Marioneta: Las marionetas son un tipo específico de títere que se manipula mediante hilos o cuerdas que conectadas a las extremidades del cuerpo del títere. Los hilos permiten al titiritero mover los brazos, piernas y cabeza de la marioneta, creando una apariencia de movimiento realista.

2

EXPLORAMOS Y CREAMOS NUESTROS PERSONAJES**→ Objetivo**

Identificar distintos tipos de títeres y diseñar un personaje propio como figura escénica.

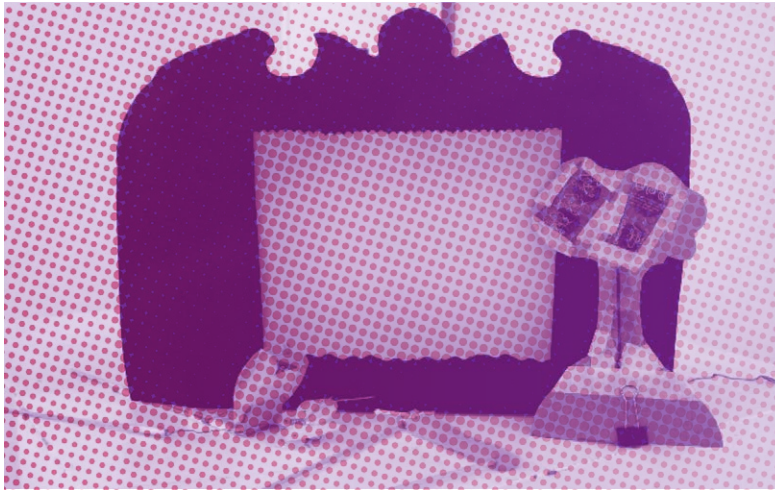
→ Actividad

Cada estudiante creará varios personajes que convertirá en títeres utilizando los diferentes materiales a su alcance. También es necesario elaborar una muestra de teatro guiñol, por lo que se puede fabricar el guiñol entre todo el grupo o distribuir el trabajo por grupos.

Para la construcción del teatro se puede utilizar una base de cartón rectangular, de un tamaño que se adapte al número de marionetas de guante que se vayan a representar a la vez. Por otro lado, en una cartulina se diseñará el marco principal, decorado de manera libre por el alumnado.

Para la construcción de la marioneta se puede partir de un guante o un calcetín, o bien confeccionar los patrones con retales de telas. El profesorado elegirá las técnicas de creación teniendo en cuenta la complejidad, el tiempo disponible, los materiales, etc., adecuándolas en cada caso a la edad del alumnado y la creatividad del grupo.

Sesión del taller
Esperpentificio.
*Una aproximación
al mundo del
títere como
herramienta
educativa*, 2025.
Museo Reina
Sofía



3

APRENDEMOS A DARLES VIDA→ **Objetivo**

Explorar las técnicas básicas de animación para manipular y dotar de expresión a los títeres creados.

→ **Actividad**

En esta parte guiaremos al alumnado con ejemplos sencillos de cómo dar vida al títere. Por ejemplo, a partir de la respiración (ilustramos cómo respira un títere utilizando las manos para simular la entrada y salida de aire de los pulmones), o atendiendo a su foco de atención (hacia dónde mira el personaje, dónde señala), a partir del eje corporal (realizando movimientos coherentes con la estructura del personaje) o el peso (podemos pensar en el tamaño de la cabeza, por ejemplo, si tiene una nariz pronunciada, o unas manos grandes). La combinación de todos estos elementos caracteriza la forma y las posibilidades de animar al personaje, dotándolo de una serie de características físicas que pueden influir en su personalidad. También se pueden mostrar distintos tipos de manipulación: desde abajo (guiñol), desde arriba (marioneta con hilos) o desde detrás (tipo bunraku, método que se acompaña con narrador y música). Se anima al alumnado a probar con libertad, descubriendo qué acciones se adaptan mejor a sus personajes.

4

CONTAMOS HISTORIAS CON NUESTROS TÍTERES→ **Crear y representar una historia breve en grupo utilizando los títeres construidos.**

Explorar las técnicas básicas de animación para manipular y dotar de expresión a los títeres creados.

→ **Actividad**

En pequeños grupos (de 2 o 3 personas), el alumnado inventa una historia con sus personajes. Se sugiere seguir una estructura básica: escoger un lugar y unos personajes, elaborar un conflicto y aportar una solución al mismo, finalizando con un desenlace. Cada grupo lo ensaya brevemente y luego se representan las historias en el teatrillo de títeres frente al resto de la clase.

→ **Conclusión**

Para finalizar la actividad se puede plantear una reflexión final: ¿qué sentí al representar?, ¿qué me gustó?, ¿qué aprendí? Estas preguntas pueden formularse tanto a las personas que interpretan como a las que son espectadoras, de manera que cada cual exprese sus impresiones de la actividad y las emociones sentidas en su desarrollo.

Referencias bibliográficas

Bell, John, (ed.), *Puppets, Masks and Performing Objects*, New York University & Massachusetts Institute, 2001.

Dolci, Mariano, *Garabatos Teatrales*, en Temas de Infancia, nº. 31, Barcelona, Editorial Octaedro, 2003.

Muratori, Marilena, “El arte del títere como herramienta en Educación Primaria”, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.

Oltra, Miquel, El títere como objeto educativo: propuestas de definición y tipologías, en *Espacios en Blanco*, nº. 24, 2014, pp. 35-58.

Tappolet, Ursula, *Las marionetas en la educación*, Barcelona, Editorial Científica-médica, 1982.

03. ACTIVIDAD

Aproximación al mundo de las máscaras

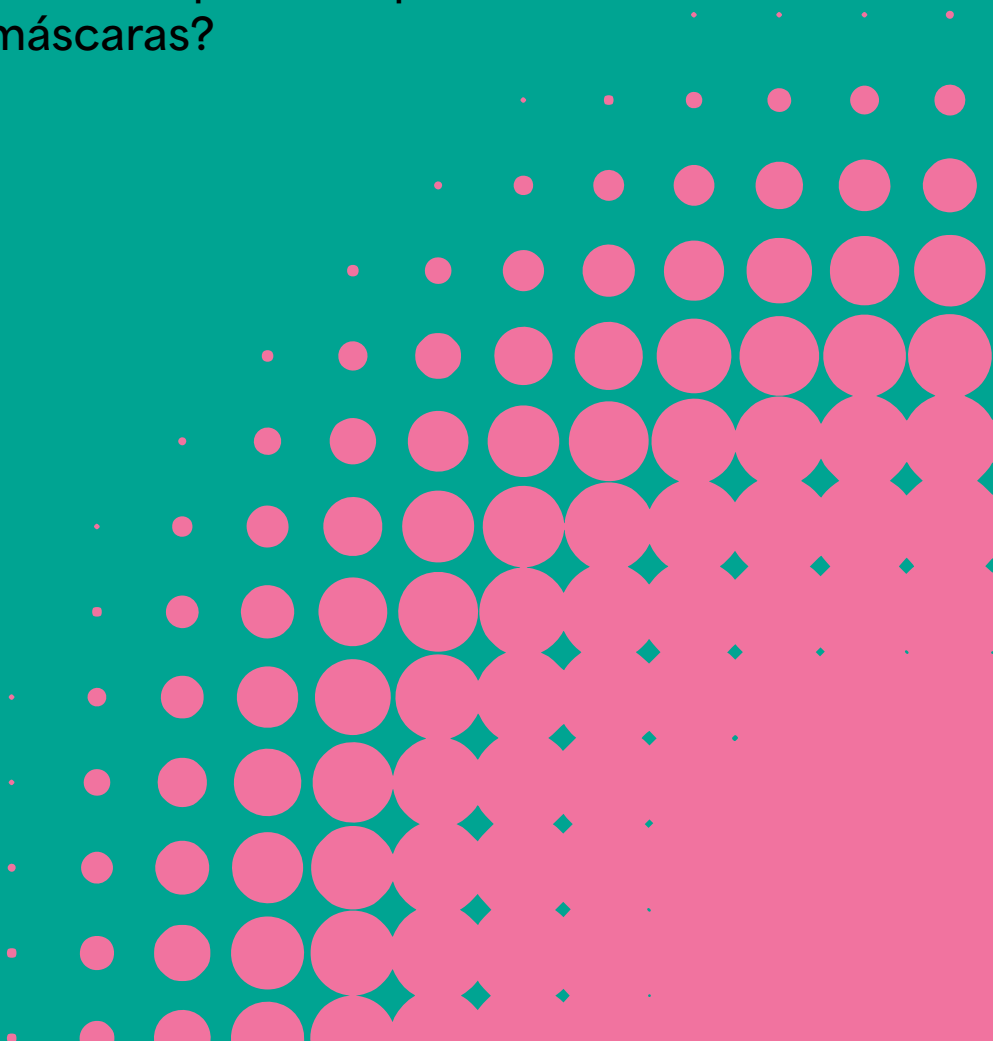
¿Cuántas identidades puedo explorar
gracias a las máscaras?

Primaria

Infantil

Centros Educativos

MATERIALES EDUCATIVOS



03. ACTIVIDAD

Aproximación al mundo de las máscaras

Baldomero
Romero
Ressendi,
*Los arlequines
y el torero*,
s. f. Colección
Dolores Rojas.
Fotografía:
Pepe Morón.



Descripción y finalidad del aprendizaje

Las máscaras son herramientas simbólicas que permiten trascender la identidad individual al representar lo universal y lo arquetípico. A lo largo de la historia, tanto los títeres como las máscaras han acompañado al ser humano en su desarrollo emocional y cognitivo. En tiempos prehistóricos, se utilizaban objetos mágicos para protegerse de los temores, dando forma a los miedos para enfrentarlos mejor. “Encarnar el mal, jugar con él, es casi magia negra. Hacer la marioneta de un demonio permite vivir y medir mejor las dimensiones de esos abismos de donde puede venir el miedo.” (Tappolet, 1982, p.20).

Esta propuesta utiliza el cuento *En una noche de tormenta*, del autor japonés Yuichi Kimura como recurso literario y emocional para trabajar en el aula. La historia relata el encuentro entre una cabrita y un lobo que, atrapados por una fuerte tormenta, se refugian juntos en una cabaña completamente a oscuras. En la historia, todo transcurre en la oscuridad, lo que impide a los dos protagonistas revelar sus identidades. Al terminar la tormenta, la cabra y el lobo se despiden con la idea de verse al día siguiente... ¿qué pasará?

¿Qué permitió que estos antagonistas por excelencia se conocieran? Esta pregunta conduce a una discusión sobre la fragilidad y la fortaleza, a partir de una reflexión sobre si en nuestras vidas nos hemos sentido tan enojados como lobos y tan asustados como cabras. Podemos decir, incluso, que todos somos un poco como lobos y un poco como cabras.

Objetivos

→ El objetivo final del aprendizaje es explorar el poder simbólico de las máscaras a través de su confección, permitiendo a los estudiantes experimentar y expresar sus emociones y pensamientos con estímulos visuales. Para ello, se parte de tres puntos en el folio como referencia para estructurar el diseño de la máscara y la composición de un cuento basado en el libro de Kimura como base para la creación.

Materiales específicos de la sesión

El material para el taller es en su mayoría reciclado, de acuerdo con los principios de ética y sostenibilidad medioambiental. Se utilizarán:

- Folios A3 blancos y negros (300 gr)
- Cartones
- Palos de un 1 cm de diámetro

Desarrollo de la actividad

Esta actividad está dirigida a los niveles de Educación Infantil y Primaria. Para Educación infantil es recomendable que el docente prepare figuras básicas, de modo que en clase el alumnado se limite a colorearlas para facilitar su participación.

Se recomienda, antes de dar comienzo a la actividad, revisar las imágenes y fotografías del catálogo de la exposición, a fin de comprobar que estas sean acordes a la edad del grupo.

En cuanto al material narrativo propuesto, el docente puede utilizar otra lectura similar a la descrita que se haya trabajado en clase si así lo considera.

1

CUENTOS QUE DESPIERTAN EMOCIONES→ **Objetivo**

Fomentar la escucha atenta, la comprensión oral y la conexión emocional a través de la literatura.

→ **Actividad**

Lectura en voz alta del cuento *En una noche de tormenta*, de Yuichi Kimura. Tras la lectura, se inicia una conversación guiada por preguntas como: ¿alguna vez te has sentido tan enfadado como un lobo? ¿Y tan asustado como una cabra? ¿Crees que todos, en algún momento, hemos sido un poco como ambos?

Este diálogo ayuda al alumnado a conectar con sus propias emociones y con las de los demás, favoreciendo la empatía e incitando a la comprensión de que todos vivimos experiencias emocionales parecidas.

CREACIÓN DE LAS MÁSCARAS

2

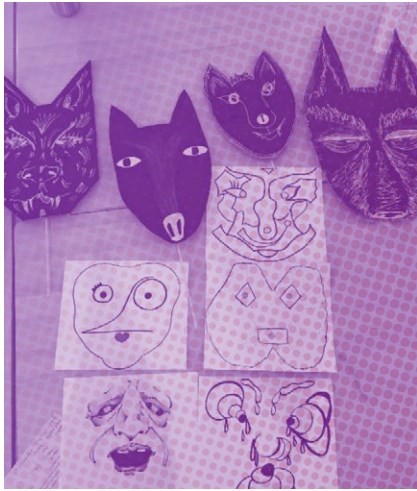
→ **Objetivo**

Expresar emociones a través del lenguaje visual y desarrollar la creatividad plástica.

→ **Actividad**

Podemos comenzar la actividad mostrando alguna de las máscaras que figuran en el catálogo *Esperpento* (p.37; pp.116-17). En relación con el cuento narrado, se propone la construcción de dos máscaras: una que represente al lobo y otra a la cabra. Como se ha indicado, se pueden utilizar personajes de otro cuento que se considere adecuado. Para la creación de las máscaras, se parte de tres puntos marcados en un folio, como vértices de un triángulo imaginario, que marcan los ojos y la boca o nariz de la figura. Para que las máscaras tengan las mismas proporciones, es conveniente que el docente facilite los folios con estos puntos ya dibujados. Sobre la base de estos puntos entra en juego la creatividad de cada alumn+ en la creación de personajes. Una vez dibujada, se pega sobre una cartulina para reforzar la máscara, y se coloca el palo como soporte.

Sesión del taller
Esperpentificio.
Una aproximación
al mundo del
títere como
herramienta
educativa, 2025.
Museo Reina
Sofía



3

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN→ **Objetivo**

Estimular la expresión corporal y la comprensión simbólica a través del juego, fomentando la empatía entre el grupo.

→ **Actividad**

En un espacio del aula se organiza una representación colectiva de la historia. La mitad del grupo representa al lobo y la otra mitad a la cabra, sin utilizar aún las máscaras. Una vez se ha ensayado un rol del cuento, cada persona se pone la máscara del personaje opuesto al que estaba representando, con el objetivo de ponerse en el lugar del/la otro/a, experimentar lo que siente y comprender cómo actúa.

4

DESENLACE Y REFLEXIÓN FINAL→ **Objetivo**

Compartir, reflexionar y valorar la experiencia vivida.

→ **Actividad**

Se realiza un desfile con las máscaras creadas, a la vez que se imita el movimiento de un lobo o una cabra. Después se intercambian máscaras y personajes. La inversión simbólica que produce colocarse la máscara del/la otro/a invita a cuestionar las dicotomías tradicionales (bueno/malo, fuerte/débil) y a reconocer la complejidad emocional de cada un+.

→ **Conclusión**

Para finalizar la actividad se puede concluir con una reflexión colectiva: se invita al grupo a expresar cómo se ha sentido durante el proceso, qué ha sentido al cambiar de

personaje de manera tan repentina. ¿Qué he aprendido sobre los sentimientos que ha tenido? ¿Y sobre el cambio de personaje en las otras personas del grupo?

Referencias bibliográficas

- Dolci Mariano, *Garabatos Teatrales*, en Temas de Infancia, nº. 31, Barcelona, Editorial Octaedro, 2003.
- Muratori, Marilena, “Detrás de las máscaras: buenas prácticas educativas a través del teatro de animación en Educación Primaria” en *Revista Internacional de Teoría e Investigación Educativa*, nº.1, 2023, pp.1-11. <https://dx.doi.org/10.5209/ritie.91797>
- Tappolet, Ursula, *Las marionetas en la educación*, Barcelona, Editorial Científica-médica, 1982.

04. ACTIVIDAD

Aproximación a las marionetas sin hilos

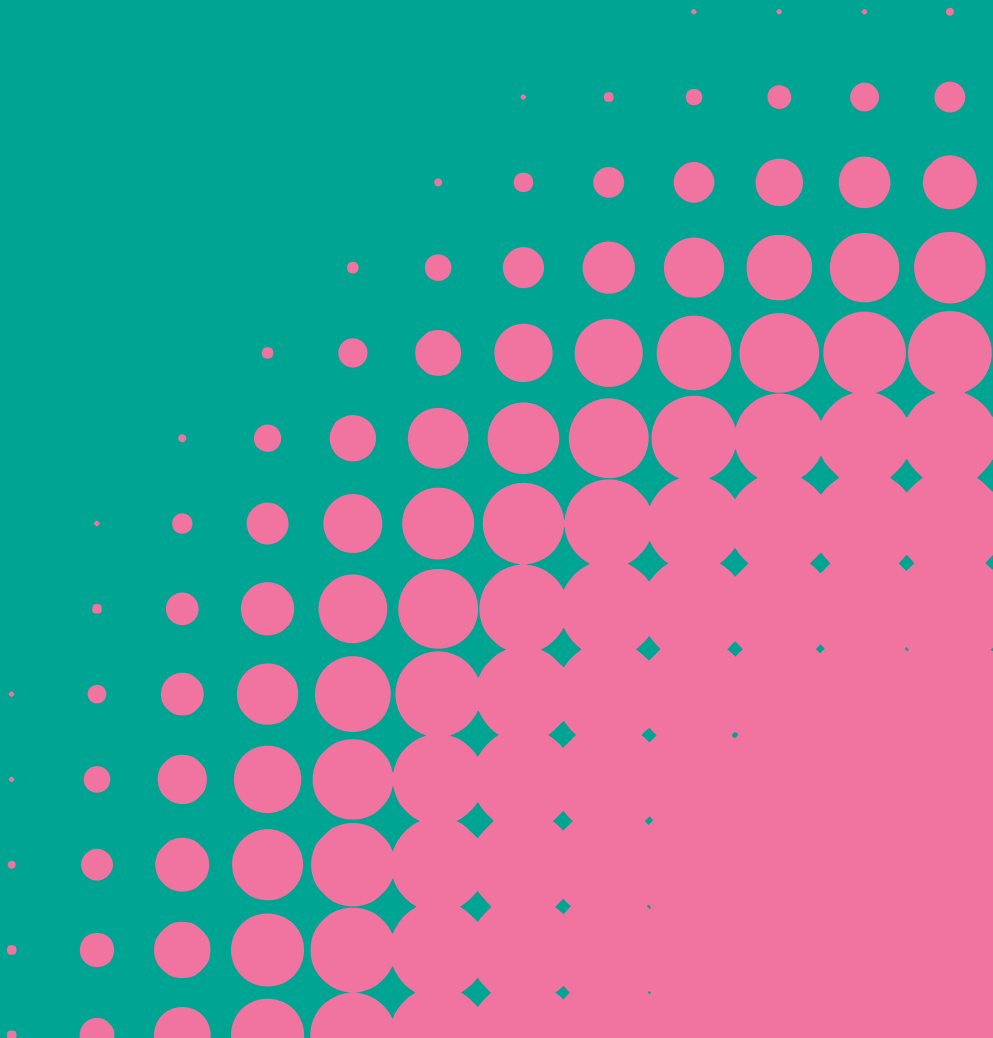
¿Es posible hacer caminar a un muñeco?

Primaria

Infantil

Centros Educativos

MATERIALES EDUCATIVOS



04. ACTIVIDAD

Aproximación a las marionetas sin hilos

Selección
de marionetas
del Teatro
dei Piccoli.
Fotografía:
Joaquín Cortés
/ Román Lores



Descripción y finalidad del aprendizaje

El títere, como objeto de expresión y comunicación, se caracteriza por dos aspectos esenciales que definen su teatro: el lenguaje simbólico y su relación con las fiestas populares. El lenguaje simbólico del títere permite que se convierta en un agente de denuncia y transformación. Su capacidad simbólica posibilita que este particular objeto pueda abordar temas profundos y complejos de forma accesible y visual.

Además, el teatro de títeres está íntimamente ligado a las fiestas populares, en las que figuras como el diablo, el cura, el toro o incluso un muerto en un ataúd son representadas de manera lúdica y expresiva. De esta tradición se observó una muestra en las salas de la exposición *Esperpento. Arte popular y revolución estética*, y en la publicación editada por el Museo, especialmente en el cuadro de Baldomero Romero, *Los Arlequines y Torero* (p. 248), y en las secciones del catálogo *Tablado de Marionetas* (pp.19-94) y *Martes de carnaval* (pp.95-128) que hacen referencia a estas representaciones populares.

El teatro de títeres, presente en todas las culturas y épocas, es un recurso educativo de gran valor por su capacidad para expresar, comunicar y representar la realidad. Su inclusión en el aula permite integrar distintos lenguajes artísticos y fomentar valores esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como herramienta expresiva, favorece la comunicación y las relaciones entre el alumnado; desde lo pedagógico, potencia el desarrollo de las capacidades de todos los estudiantes; y en lo estético, activa la sensibilidad y el aprendizaje. Además, su dimensión política y social permite generar reflexiones críticas y promover una participación democrática en el aula. En esta sesión exploramos las posibilidades escénicas y educativas de una figura de papel a través de la animación desde atrás, construyendo muñecos de varios tamaños animados por tres personas que los manipulan.

El trabajo con títeres integra múltiples dimensiones del aprendizaje en el aula. Está ligado a un trabajo literario (vocabulario y narración), un trabajo corporal (movimiento adecuado para expresar cada acción) y a un trabajo rítmico. Sin olvidar la parte artística y plástica que conlleva su creación, podemos entender que el trabajo con títeres es un recurso pedagógico completo, que favorece la adquisición de aprendizajes significativos desde diversas áreas del conocimiento esenciales en el proceso educativo.

Objetivos

- > El objetivo final del aprendizaje es fomentar el trabajo cooperativo y la empatía, permitiendo al alumnado colaborar en la creación y manipulación de unos muñecos sencillos de papel, mientras desarrollan habilidades de comunicación, coordinación y comprensión mutua.

Materiales específicos de la sesión

El material para el taller es en su mayoría reciclado, de acuerdo con los principios de ética y sostenibilidad medioambiental. Se utilizarán:

- Rollo de papel continuo
- Cuerdas finas
- Cartones
- Palos de un 1 cm de diámetro
- Plastilina para moldear los detalles del rostro
- Pinturas acrílicas
- Pinceles

Desarrollo de la actividad

Esta actividad está dirigida a Educación Primaria. Para Educación Infantil se recomienda partir de marionetas ya creadas y realizar las sesiones de teatrillo con el grupo.

1

INTRODUCCIÓN AL UNIVERSO DE LA MARIONETA SIN HILOS

→ **Objetivo**

Comprender el contexto cultural y artístico de las marionetas en el arte popular.

→ **Actividad**

Se inicia con la proyección de imágenes de marionetas tradicionales y contemporáneas. Se analizan brevemente sus características, materiales, funciones y el contexto en que se utilizan dentro del teatro popular. Es conveniente que se visualice un vídeo corto sobre el movimiento de las marionetas sin hilos, en las que es necesario trabajar de manera cooperativa para ejecutar su movimiento.

2

CREACIÓN DE MARIONETAS CON MATERIALES RECICLADOS

→ **Objetivo**

Diseñar y construir una marioneta personalizada mediante técnicas de modelado con papel.

→ **Actividad**

A través de un trabajo artesanal cada alumn+ confecciona su marioneta utilizando papel periódico o kraft. Previamente tenemos que pensar en el diseño que le vamos a dar a nuestra marioneta. Se forman los diferentes elementos del cuerpo de la marioneta mediante rollos de papel atados con cuerda, a modo de estructura. Una vez ensamblada la figura, se trabaja el rostro con papel, cartón y plastilina, desarrollando la expresividad y la identidad del personaje. Una vez que las marionetas están terminadas, se dedica tiempo a detallar las características del rostro utilizando materiales como pinturas, accesorios (plumas, botones, telas), lo que les permite personalizar y dar vida a sus creaciones.

Sesión del taller
Esperpentificio.
*Una aproximación
al mundo del
títere como
herramienta
educativa*, 2025.
Museo Reina
Sofía



3

ANIMACIÓN COOPERATIVA Y TÉCNICAS DE MANIPULACIÓN→ **Objetivo**

Explorar la animación grupal de marionetas y aplicar principios básicos de movimiento y expresión.

→ **Actividad**

En grupos de 2 o 3 personas, el alumnado practica la animación de su marioneta. Para animar las marionetas es necesario partir de las mismas pautas de los títeres, es decir, atendiendo a aquellos elementos que determinan que un objeto cobre vida: la respiración, el foco de acción (qué es lo que va a representar) o qué movimientos va a hacer (un paseo, una danza). Asimismo, es importante tener en cuenta el peso de la marioneta para su correcta manipulación. Como el títere, también la marioneta tiene un eje, un esqueleto que la sostiene. Por esa razón, las personas que la manipulan deben moverla respetando su estructura corporal. El peso además contribuye a definir la personalidad de la marioneta, pues obliga a acordar los movimientos al diseño del cuerpo de la marioneta. Este movimiento se puede complementar con música. Se fomenta así la escucha activa, la coordinación y el liderazgo compartido, permitiendo que cada grupo descubra dinámicas de colaboración mientras da vida a su figura. Las personas que accionan la marioneta pueden ir turnándose para mover distintas partes de su esqueleto.

4

PRESENTACIÓN CREATIVA Y REFLEXIÓN FINAL→ **Objetivo**

Compartir la experiencia creativa, valorarla colectivamente y reflexionar sobre el teatro popular y su valor educativo.

—> **Actividad**

La actividad finaliza con una puesta en común guiada con preguntas clave acerca de la representación de las marionetas en la actualidad, resaltando la importancia de concebir la esencia del títere, no exclusivamente como muñeco, sino como una representación con capacidad de comunicar, representar aquello que se cuestiona, cuyo significado ha evolucionado a lo largo de los años. Esta reflexión final permite consolidar aprendizajes, fomentar el pensamiento crítico y valorar el potencial del arte como herramienta pedagógica.

Referencias bibliográficas

Arnheim, Rudolf, *Art and visual perception*, Oakland, University of California Press, 1974.

Badiou, Maryse, *Sombras y marionetas. Tradiciones, mitos y creencias: del pensamiento arcaico al Robot Sapiens*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2009.

Baird, Bill, *The art of puppetry*, Nueva York, McMillan, 1965.

Bell, John, *Strings, hands, shadows. A modern puppet history*, Detroit, The Detroit Institute of Arts, 2005.

Eisner, Elliot, *The arts and the creation of mind*, New Haven, Yale University Press, 2002.

Hugel, Helena, "Freddie and friends: puppetry and play in the hospital" en *Puppetry in education and therapy*, pp. 147-154, 2005.

Majaron, Edi, "Art as a pathway to child" en *The Power of the Puppet. The UNIMA Puppets in Education, Development and Therapy Commission*, pp. 11-18, 2021.

Esperpentificio

Una aproximación al mundo del títere como herramienta educativa

Material didáctico editado por el departamento
de Educación y el departamento de Actividades
Editoriales del Museo Reina Sofía

Propuesta didáctica y redacción de textos

Marilena Muratori

Coordinación editorial

Fran MM Cabeza de Vaca

Pamela Sepúlveda Arancibia

Mireia García-Cuenca

Edición y corrección de textos y pruebas

Elia Cabrero

Pablo Caldera

Diseño gráfico

Rubén García-Castro

De esta edición,

© Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2026

De los textos,

BY-NC-ND 4.0 International

Se han hecho todas las gestiones posibles para
identificar a los propietarios de los derechos de autor.
Cualquier error u omisión accidental tendrá que ser
notificado por escrito al editor y será corregido en
ediciones posteriores.

NIPO

194-26-001-7

Catálogo de publicaciones de la Administración

General del Estado

<https://cpage.mpr.gob.es>

Primaria

Infantil

Centros Educativos

MATERIALES EDUCATIVOS

**MUSEO NACIONAL
CENTRO DE ARTE
REINA SOFIA**



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA