



TÍTERES

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar la imaginación y la inventiva.
2. Propiciar la reflexión y discusión acerca de algunas problemáticas juveniles.
3. Desarrollar habilidades para manifestarse a través de la creación literaria.
4. Conocer técnicas de confección y manipulación de títeres.

ESTA ACTIVIDAD CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA RAMA RESPECTIVA

Prepubertad

1. Adquiere por sí mismo conocimientos complementarios a los que entrega el sistema escolar.
2. Es capaz de expresar un pensamiento propio sobre las situaciones que vive.
3. Participa en la preparación de temas que se analizan en su Patrulla.
4. Perfecciona sus habilidades manuales.
5. Participa sin inhibiciones en las actividades artísticas de su Sección.

Pubertad

1. Amplia las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo.
2. Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista.
3. Propone ideas nuevas para ser analizadas por su Patrulla.
4. Manifiesta por distintos medios sus intereses y aptitudes artísticas.

RELACIÓN CON EL ESQUEMA DE ADELANTO



SENDAD E LA AVENTURA

CAMINANTE

- ✓ Área Personal
 - Superación Personal
- ✓ Área Cívica
 - Información Actual
 - Conocimiento de la actualidad

EXPLORADOR(A)

- ✓ Área Personal
 - Servicio a la comunidad
- ✓ Superación Personal

SENDAD E LAS ESPECIALIDADES

GRUPO EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

- ✓ Actuación
- ✓ Artesanías

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

LUGAR

Local de reunión habitual de la Sección

DURACIÓN

3 reuniones de Sección

Nº DE PARTICIPANTES

La Sección, trabajando en Patrullas

MATERIALES

- Papel y lápiz para cada Patrulla; otros materiales especificados en Anexos Técnicos.
- Son parte de esta ficha los Anexos Técnicos Nos. 029 y 030.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Divididos en Patrullas, los jóvenes debaten sobre algunas de las problemáticas juveniles que les preocupan y formulan propuestas que a su juicio solucionarán dichas situaciones. Paralelamente, aprenden **técnicas** de confección y manipulación de títeres, crean una historia y montan una representación en la que dan a conocer el contenido de sus propuestas.

Primera reunión

Los títeres o **muñecos de guiñol** son una entretenida forma de representación teatral apta no **sólo** para los más **pequeños**. De hecho, en innumerables ocasiones han servido para poner de relevancia problemáticas del mundo juvenil y adulto de manera ágil y directa. Con esta motivación, los dirigentes podrán introducir la actividad que los jóvenes realizarán durante las próximas reuniones, explicando que en esta ocasión podrán servirse de estos simpáticos **muñecos** para abordar los problemas más cercanos a sus intereses e inquietudes.

Los dirigentes explican ahora en detalle la actividad y aclaran las dudas que manifiesten los participantes. Luego, como una forma de motivar y encauzar su trabajo, los invitan a debatir brevemente en Patrullas sobre los principales problemas a los que se ven enfrentados diariamente como jóvenes y miembros de la sociedad (ver Recomendaciones).

A continuación, trabajando separadamente, cada Patrulla escoge uno de los temas esbozados con anterioridad y lo discute con el objeto de determinar los principales factores que intervienen en él y de plantear una posible solución. Como ya se dijo, la **proposición** que surja de este debate, será presentada al resto de las Patrullas bajo la forma de una representación de títeres. Por ello, la tarea a realizar a continuación es **la de**, redactar un guión y definir las características físicas y psicológicas de los personajes que poblarán su historia. Los dirigentes recordaran a los jóvenes que para la próxima reunión los guiones deberán estar terminados y las características de los personajes definidas.

Antes de finalizar la reunión, los dirigentes entregan a cada Patrulla una copia de los Anexos **Técnicos** Nos. 029 y 030, con las instrucciones de confección de títeres y del escenario, para que se familiaricen con ellas y reúnan durante la semana los materiales que necesitaran según las características de su guión.

Segunda reunión

Cada Patrulla, con la ayuda de un dirigente, trabaja confeccionando los títeres y el escenario. Antes de finalizar, el dirigente les recuerda que las presentaciones se realizarán durante la próxima reunión, por lo que deben estudiar sus parlamentos, practicar la manipulación de los títeres y ensayar voces y movimientos durante la semana.

Finalización de la actividad

Reunida la Sección cada Patrulla presenta su montaje. Al finalizar, se discuten las proposiciones presentadas y se comenta el trabajo realizado.



RECOMENDACIONES PARA EL MEJOR DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD

- Algunos de los temas que pueden ser abordados por los **jóvenes** son: relaciones familiares, relaciones padres-hijos, papel de los jóvenes en el mundo adulto y en la sociedad en general, rendimiento escolar, delincuencia juvenil, salud adolescente (tabaco, alcohol, drogas), etc.
- No es necesario que todos los integrantes del grupo manejen los títeres. Algunos pueden cumplir otras funciones, dependiendo de las necesidades de la representación o de sus propias capacidades. Por ejemplo, sonido, iluminación, efectos especiales, etc.
- La misma actividad puede plantearse desarrollando sólo un tema de **discusión** para todos los grupos, abordado desde distintas perspectivas.
- Los dirigentes deben propiciar la creatividad de los participantes. **Ésta se** podrá ver reflejada tanto en los guiones y caracterizaciones que se realicen, como en las propuestas que se planteen.
- Los dirigentes deberán conocer el contenido de los Anexos **Técnicos** que **acompañan** esta ficha antes de proponerla a la Sección, así **podrán** prestar la ayuda adecuada en el momento oportuno.
- Algunos requisitos para un buen guión son: ser entretenido; representar de forma simple y directa el pensamiento de sus creadores; poseer un lenguaje claro; no ser demasiado extenso y representar situaciones comunes que puedan ser fácilmente comprendidas.
- La misma **técnica** del teatro de títeres puede emplearse para representar los temas más diversos, generando así nuevas actividades: representación de leyendas tradicionales, de **anécdotas** ocurridas dentro de la Sección o de la Patrulla, cuentos cortos, etc.



CÓMO EVALUAR ESTA ACTIVIDAD

Aunque esta actividad se extiende por tres reuniones, su evaluación **sólo** podrá realizarse al finalizar, cuando sean hechas las presentaciones de cada Patrulla. Sin embargo, su desarrollo **permitirá** a los dirigentes ya los jóvenes, mediante la observación y la autoevaluación, respectivamente, evaluar al menos dos aspectos fundamentales:

Debate y tratamiento de los temas

- ☞ Interés manifestado en la proposición de problemas juveniles a tratar.
- ☞ Claridad y seguridad en la exposición de los argumentos.
- ☞ Respeto y aceptación de las opiniones de los **compañeros**.
- ☞ Capacidad de organización y síntesis de las ideas en una propuesta común: el guión.

Confección y manejo de los títeres

- ☞ Prolijidad en el trabajo manual, tanto en la confección de los títeres como en la preparación del escenario.
- ☞ Creatividad en la **caracterización** de los **muñecos**, de acuerdo con las particularidades de los personajes inventados.
- ☞ Habilidad para manejar expresivamente los títeres (movimientos, voz, etc.).

Al finalizar la actividad, el dirigente propiciará un intercambio entre los participantes que permita conocer las impresiones que la actividad dejó en ellos. En este momento podrán surgir ideas que permitan la formulación de nuevas actividades o la **introducción** de cambios a la actividad realizada con el objetivo de enriquecerla.

Los dirigentes **podrán** analizar en una **reunión posterior**, los distintos aspectos de la actividad realizada y los logros obtenidos por los jóvenes en relación con los objetivos educativos propuestos para la Rama.



EXPERIENCIAS DE MI SECCIÓN SOBRE ESTA ACTIVIDAD

Fecha	Comentarios, resultados, modificaciones	1	2	2	0	0	3



Agradecemos que después de escribir tus experiencias en este recuadro, fotocopies esta página y la envíes a la Oficina Nacional; indicando al reverso tu nombre, cargo, Grupo Scout al que perteneces y dirección completa.



Idea original de esta actividad: Equipo REME. **Elaboración:** Central de Coordinación, REME.
Redacción: Carolina Carrasco L. Ilustración: Guillo. Las **Fichas de Actividades** constituyen uno de los elementos del **Método** de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes (MACPRO); y forman parte de las publicaciones previstas en el Plan Regional 'Un Salto Adelante'.



Interamerican Scout Office  Oficina Scout Interamericana



Derechos Reservados por la **Asociación de Scouts de México, A.C.**
 Córdoba 57, Col. Roma. C.P. 06700, México, D F
 Editado por la Dirección **Nacional de Publicaciones**
 de la **Asociación de Scouts de México, A.C.**

Primera Edición: mayo de 1996.
 Esta ficha no puede ser reproducida, total o
 parcialmente, sin autorización escrita del editor.

IMPRESO EN MÉXICO
 Esta edición consta de 1000 ejemplares,
 Impresa en Litoarte, S.A. de C.V.
 San Andrés Atoto 21-A. Col. Industrial Atoto,
 Naucalpan 53519, Estado de México.