



Títere

1

Aquí está lo que necesitas para hacer tu títere!

- 3 pajitas rectas (2 delgadas, 1 ancha)
- Sedal (o un hilo muy fino)
- Tijeras o perforadora de un agujero
- Cinta pegante



2

Marca muescas en las pajitas

- Usa las tijeras o la perforadora de un agujero para cortar muescas en el lado de una de las pajitas delgadas. Estas son las “articulaciones” de la pajita.
- Experimenta. Según donde cortes las muescas modificarás la manera como se mueve la pajita. Corta muescas en el mismo lado de una pajita. Luego, hazle muescas a la segunda pajita delgada, pero en lados diferentes.
- CONSEJO: *Si quieres que los “brazos” se doblen en un sentido... Asegúrate de que tus muescas queden a lo largo del mismo lado de la pajita.*
- CONSEJO: *Si quieres que los “brazos” se doblen en diferentes sentidos... Alterna las ranuras a cada lado de la pajita.*
- CONSEJO: *Si tus articulaciones no se doblan fácilmente... Corta las muescas un poco más profundas (¡pero que no queden muy grandes!). La articulación tiene que contar con cierta rigidez para que la pajita regrese a su forma original cuando se suelte el sedal.*



3

Pasa el sedal

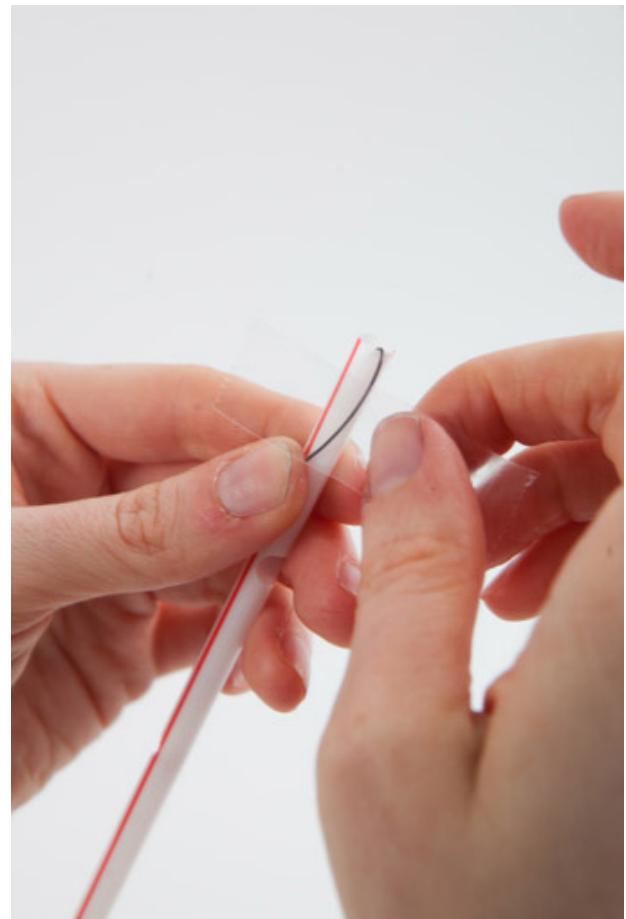
Corta un pedazo del sedal que sea tres veces la longitud de la pajita. Inserta el sedal en una de las pajitas delgadas.



4

Pega el sedal

- Cuando el sedal se asome por el extremo de una pajita delgada, doblale la punta y pégalo. Deja el otro cabo suelto.
- Corta otro pedazo de sedal y insértalo en la segunda de las pajitas delgadas. Pégalo de la misma manera como pegaste el primero.



5

Produce movimiento

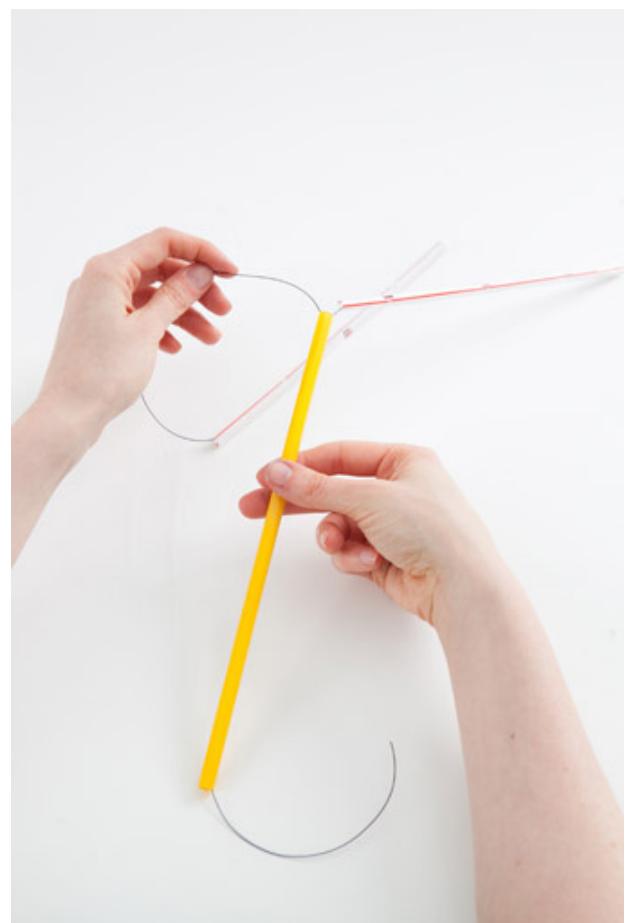
Tira de los sedales. Observa cómo se doblan las pajitas. ¿Qué ideas te evoca esto? ¿Qué tipo de títere vas a hacer?



6

Pasa los sedales

Tira de los cabos sueltos de sedal en ambas pajitas para insertarlos dentro de la pajita más ancha y atraviésala.



7

Inserta las pajitas

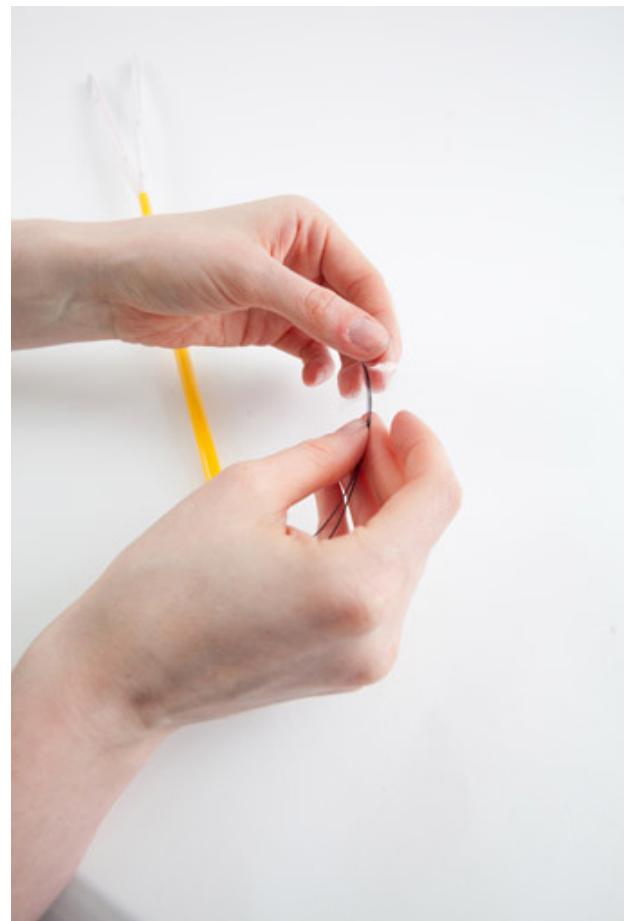
- Acuña los extremos de ambas pajitas delgadas en la pajita más ancha, con suficiente profundidad para que ambas queden bien aseguradas. Los dos sedales ahora deben quedar colgando, sobresaliendo de la parte inferior de la pajita ancha.
- CONSEJO: *Si al insertar las pajitas delgadas en la pajita más ancha quedan demasiado apretadas ... Suéltalas un poco. El sedal tiene que poder deslizarse fácilmente sin atascarse y sin rozar.*



8

Pega ambos cabos

Para poder tirar de ambos sedales fácilmente, pégalos el uno al otro con cinta y haz una lengüeta que te permita tirar de ambos cabos de sedal a la vez.



9

Dale un jalón

Tira de la lengüeta y observa como ambos “brazos” (o quizás sean “piernas”) de tu títere se mueven.



10

Ponte creativo

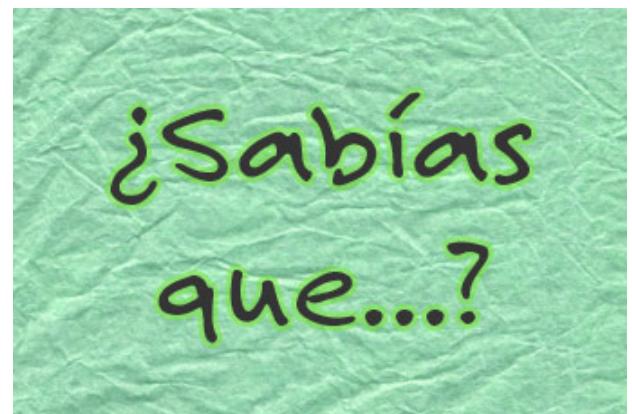
Decora tus títeres. Añádeles cabeza, cuerpo, ojos, brazos y piernas.



11

¿Sabías esto?

¿Alguna vez fuiste a pescar? La vara de pescar usa sus materiales muy inteligentemente para que puedas echar la carnada y recoger el sedal habiendo cogido un pescado. La vara es **elástica**; es decir, regresa a su posición original luego de haber estado doblada. Esa elasticidad es la que te permite lanzar la carnada de manera que vuele lejos. El pez, una vez cogido, se cansa pues lucha contra la elasticidad de la vara. El sedal funciona bien gracias a la **tensión**, una fuerza que tira y se estira. Como el sedal se tensiona cuando el pez lo tira, se puede ir recogiendo con el carrete. La vara de pescar es una herramienta eficaz debido a la manera como combina materiales diferentes que tienen propiedades diferentes.



12

¿Quieres probar algo diferente?

- **Haz una función de títeres.** ¿Cuántos tipos diferentes de personas, animales y criaturas imaginarias puedes crear?
- **Haz un adorno para tu mochila.** Colócale tu títere a un llavero o úsalo como adorno para tu mochila.
- **Haz títeres que se puedan lucir como ropa o como joyas cinéticas.** Haz una banda para la cabeza que tenga antenas que se paren solas. Haz una pulsera o un prendedor que tenga una característica cinética. Con un gancho de nodriza, colócale tu títere a un sombrero.



DESIGN SQUAD NATION es una producción de WGBH Boston. El principal financiamiento es proporcionado por la National Science Foundation. Financiamiento por el proyecto es proporcionado por Northrop Grumman Foundation y S.D. Bechtel, Jr. Foundation. Financiamiento adicional es proporcionado por la United Engineering Foundation (ASCE, ASME, AIChE, IEEE, AIME). Este material de DESIGN SQUAD NATION es basado en trabajo apoyado por la National Science Foundation con la subvención No. EEC-1129342. Las opiniones, resultados y conclusiones o recomendaciones expresadas en este material son las del autor o autores, y no reflejan necesariamente las opiniones del National Science Foundation. © 2012 WGBH Educational Foundation. DESIGN SQUAD y DESIGN SQUAD NATION son marcas o marcas registradas de WGBH Educational Foundation. Derechos reservados . Todas las marcas de terceros son de propiedad de sus respectivos dueños. Se han usado con autorización. 131021

Financiamiento
del Proyecto

NORTHROP GRUMMAN
Foundation

S. D. BECHTEL, JR.
FOUNDATION
STEPHEN BECHTEL FUND

Financiamiento
Adicional



WGBH