

INCLUSIÓN Y ACCESIBILIDAD EN EL ÁMBITO EDUCATIVO: EL AULA HISTÓRICA DEL TÍTERE

Inclusion and Accessibility in Education: Puppetry in the Aula Histórica del Títere

Clara Inés López-Rodríguez
Concepción Moñino-Calzado
Ana Isabel Cuesta-Mateos
Universidad de Granada
clarailr@ugr.es

© The Author(s) 2026

Vol. 19 nº 1 junio 2026

Fechas recepción 6/12/2025

Fecha aceptación 15/06/2026

Como citar este artículo:

López Rodríguez, C.I. Moñino-Calzado, C y Cuesta-Mateos, A.I. (2026) Inclusión Y Accesibilidad En El Ámbito Educativo: El Aula Histórica Del Títere. *Revista de Educación Inclusiva*, Vol. 19, nº 1, pp. 170-190

Resumen

Este artículo presenta una iniciativa del grupo de investigación TRADAMACC (Traducción y Acceso Multimodal a la Ciencia y la Cultura) para hacer accesible el Aula Histórica del Títere del IES Hermenegildo Lanz de Granada. En este espacio se custodia un conjunto internacional de títeres históricos, además de un fondo documental y bibliográfico sobre la historia y el arte del títere. Partiendo de las nociones de diseño universal para el aprendizaje, accesibilidad universal y audiodescripción, se han elaborado diferentes materiales accesibles para disfrutar de este espacio destinado a la exposición y estudio de títeres históricos. Entre estos materiales destacan un glosario especializado sobre terminología titiritera; las audioguías del vestíbulo del Teatro Hermenegildo Lanz y del aula expositiva; y finalmente, las audiodescripciones de trece títeres de cachiporra creados por Talio Rodríguez. La metodología ha supuesto la colaboración con el profesorado del IES Hermenegildo Lanz responsable del Aula, así como el desarrollo de directrices para redactar guiones de audiodescripción de títeres y locutar las audiodescripciones y audioguías. El resultado constituye una aplicación real de la accesibilidad en centros educativos que contribuye a reducir barreras sensoriales y cognitivas y a difundir un extraordinario legado patrimonial.

Palabras clave: diseño universal para el aprendizaje, accesibilidad, traducción accesible, audiodescripción, títeres

Abstract

This article presents an initiative by the TRADAMACC (Translation and Multimodal Access to Science and Culture) research group to implement accessibility measures in the Aula Histórica del Títere of the Hermenegildo Lanz Secondary School in Granada. This space houses an international

collection of historical puppets, as well as a documentary and bibliographic collection on the history and art of puppetry. Based on the concepts of Universal Design for Learning, universal accessibility and audio description, various accessible materials have been created to visit and enjoy this space dedicated to the exhibition and study of historical puppets, including a specialised glossary of puppetry terminology; audio guides for both the lobby of the Hermenegildo Lanz Theatre and the exhibition hall; and finally, audio descriptions of thirteen puppets made by Talio Rodríguez. The methodology involved collaborating with the secondary school teachers in charge of this educational space, as well as developing guidelines for writing audio description scripts of puppets and recording audio descriptions and audio guides. The result is a real implementation of accessibility in educational institutions that contributes to reducing sensory and cognitive barriers and disseminating an extraordinary heritage legacy.

Key words: universal design for learning, accessibility, accessible translation, audio description, puppets

1. Introducción

Los títeres siguen fascinando a niños y adultos, y nos han acompañado desde tiempos remotos como una forma de arte profundamente arraigada en culturas de todo el mundo (Villafañe, 2007). A lo largo de la historia, el teatro de títeres ha sido más que un simple espectáculo infantil, sirviendo como metáfora filosófica y artística de la condición humana, pues refleja el deseo de dar vida a lo inanimado y la fascinación universal por dotar de vida a objetos (Pedrosa, 2014). Su enorme valor histórico, cultural y social justifica el interés de estudiar esta forma artística en contextos educativos y divulgarla entre público con diferentes perfiles.

El objetivo de este trabajo es mostrar el proceso para hacer accesible el Aula Histórica del Títere del IES Politécnico Hermenegildo Lanz de Granada empleando distintas modalidades y técnicas de traducción tales como la elaboración y locución de guiones audiodescriptivos de algunos títeres y del propio espacio expositivo. Se han planteado también una serie de objetivos específicos:

- Profundizar en el conocimiento de la audiodescripción como herramienta para la accesibilidad.
- Abordar los retos que plantea audiodescribir expresiones artísticas apenas exploradas, como es el caso de los títeres.
- Aportar claves para el diseño de glosarios para público general con términos clave del mundo del títere.
- Mostrar algunas decisiones a la hora de elaborar una audioguía para visitar y orientarse en el Aula Histórica del Títere.

Esta apuesta por la accesibilidad cultural en el ámbito educativo conecta directamente con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y la accesibilidad universal, que resumiremos brevemente junto el contexto de la experiencia didáctica sobre la que se sustenta esta investigación.

1.1. El Diseño Universal para el Aprendizaje

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) sostiene que en el aprendizaje deben activarse diferentes redes neuronales: de representación o reconocimiento (se centran en el *qué* del aprendizaje), estratégicas (la planificación y realización de tareas, el *cómo* del aprendizaje) y afectivas (*por qué* aprendemos: interés, motivación, compromiso) [Othamni *et al.*, 2018]. Sánchez Fuentes (2023) proporciona una guía práctica sobre el DUA para docentes repleta de recomendaciones, ejemplos, actividades y actuaciones tipo.

En las diferentes versiones de las pautas DUA se incide en que la activación de las redes de representación (el *qué* del aprendizaje) requiere diseñar y ofrecer diferentes opciones sensoriales para percibir la información y alternativas de idiomas y símbolos, así como explicar y clarificar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (CAST, 2024). Iniciativas como aportar descripciones verbales de objetos en tres dimensiones o proporcionar glosarios que definan nuevos conceptos en lenguaje sencillo encajan a la perfección con esta filosofía. Asimismo, los contenidos deben adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje (redes estratégicas), y motivar al estudiantado (afectivas). Hemos implementado acciones de este tipo al hacer accesible el Aula Histórica del Títere, conectando así con una preocupación creciente en el ámbito museístico contemporáneo: cómo garantizar el acceso universal al patrimonio cultural.

1.2. Accesibilidad y accesibilidad universal

La accesibilidad se refiere al grado en que un entorno, producto o servicio puede ser utilizado por todas las personas, independientemente de sus capacidades (Jiménez Hurtado, Seibel y Soler, 2012). Es un concepto que ha evolucionado con el tiempo, desde centrarse solo en eliminar barreras físicas, hasta el enfoque más inclusivo y global del «diseño para todos» y la «accesibilidad universal». Esta última va más allá de las capacidades físicas y aborda lo sensorial, cognitivo y comunicativo. La accesibilidad universal persigue que «todas las personas tengan las mismas oportunidades y beneficios en el uso y disfrute de los entornos, productos o servicios» y supone «intervenir paralelamente eliminando las barreras creadas y previniendo la creación de

otras nuevas» (Alonso, 2017, p. 18). En esta línea, Tercedor, López-Rodríguez y Prieto (2007, citado en López-Rodríguez 2024) explican que la accesibilidad no solo facilita el acceso a quienes tienen una discapacidad, sino que hace que la cultura y la información sean comprensibles y utilizables por personas de diferentes niveles educativos, contextos culturales y tecnológicos.

1.3. Accesibilidad a la cultura en Educación Secundaria: el Aula Histórica del Títere del IES Hermenegildo Lanz

El profesor Ismael Ramos del IES Politécnico Hermenegildo Lanz de Granada inició, en el curso 2020-2021, un proyecto para homenajear la figura de este escenógrafo, grabador, ilustrador, fotógrafo, pedagogo y creador de títeres que jugó un papel fundamental en la modernización cultural de la Granada anterior a la Guerra Civil (Escoriza, 2022), así como para transmitir su visión del títere como arte vivo, accesible y transformador. En colaboración con la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada, se audiodescribieron las fotografías de siete¹ de los títeres utilizados en la representación de la obra *El misterio de los Reyes Magos*, creada por Federico García Lorca, Manuel de Falla y Hermenegildo Lanz. Posteriormente, se subtitularon hacia el español algunos vídeos sobre Lanz y el mundo del títere, y se locutó hacia el inglés una línea temporal en torno a Lanz y la época de eclosión cultural de la Edad de Plata.

En 2024, gracias a la donación de la familia de Sebastián Pérez Linares y de personas como el profesor Juan José Montijano, se creó un espacio denominado *Aula Histórica del Títere* (en adelante, AHT). Custodia un legado internacional compuesto por títeres históricos y de diversos países, además de más de un centenar de libros relacionados con la historia, construcción y manipulación de los títeres (Canal Sur, 2024; Montijano Ruiz, 2024). Entre sus objetos hallamos un conjunto de trece títeres de cachiporra denominados *chacolines*² que fueron creados en 1943 por Natalio Rodríguez López (más conocido como Talio Rodríguez), quien revitalizó y ayudó a la pervivencia el títere popular en las décadas comprendidas entre 1940 y 1980.

Una vez contextualizada la experiencia sobre la que versa este artículo, en los siguientes apartados revisaremos el papel de la accesibilidad museística y la traducción accesible a la hora de que el arte y la cultura puedan ser percibidos por personas con

¹ En concreto, Cristobica, el Príncipe, la Niña, Currito «er der Puerto», la Reina, el Hechicero y el Rey.

² Su nombre proviene del personaje principal de la obra que representaba con ellos, Chacolí.

diversidad funcional visual. Posteriormente, nos centraremos en la audiodescripción museística y presentaremos la metodología y fases seguidas para hacer accesible el AHT. Finalmente, seleccionaremos algunos de los recursos elaborados y destacaremos algunos de los planteamientos y decisiones que han guiado la experiencia.

2. Accesibilidad museística y traducción accesible. La percepción del arte por personas con discapacidad visual

Muchas instituciones en el ámbito museístico están empezando a tomarse en serio el derecho de acceso a la cultura, diseñando estrategias que respondan a las distintas necesidades de sus visitantes. En la accesibilidad museística hay que considerar la accesibilidad al entorno físico y a los contenidos (Jiménez Hurtado, Seibel y Soler, 2012). Desde esta perspectiva, la accesibilidad se cruza de manera natural con la traducción, sobre todo con la traducción audiovisual accesible, que brinda herramientas como el subtítulo para personas sordas, la lectura fácil o la audiodescripción. Con estas modalidades de traducción accesible, el traductor acerca el contenido a diversos usuarios sin romper su esencia: no solo traduce palabras, sino que actúa como un mediador cultural, alguien que adapta el mensaje para que llegue claro y fiel a personas con realidades muy distintas, sin traicionar su intención original (López-Rodríguez, 2024).

En esta investigación nos hemos centrado en la accesibilidad para personas ciegas o con baja visión. Dentro de la deficiencia visual existen diferentes grados de pérdida de visión, algunos más graves y otros moderados o leves (ONCE, s.f.). Asimismo, la ceguera puede ser congénita (es decir, desde el nacimiento) o adquirida, cuando los problemas de visión surgen en algún punto de la vida, por ejemplo, a raíz de una enfermedad. La discapacidad visual hace que la percepción del entorno y la cognición espacial por parte de estas personas sean diferentes a las del resto de la población, lo que hace necesario desarrollar servicios adaptados que les permitan disfrutar de experiencias artísticas y culturales.

La percepción del arte va mucho más allá de la visión (Li *et al.*, 2023). A menudo se trata de una cuestión subjetiva, de emociones, sentimientos y sensaciones, así como de una transmisión de conocimiento a través de la contextualización histórica, artística y sociocultural. Las personas con discapacidad visual perciben el arte de forma diferente, según su ceguera sea congénita o adquirida. En el caso de la ceguera congénita, las personas carecen de imágenes mentales visuales (Heller, 2014: 115,

citado en Cabezas Gay, 2017). Quienes tienen ceguera o deficiencias visuales adquiridas sí experimentan o han experimentado el sentido de la vista, por lo que pueden hacerse una imagen mental visual, por ejemplo, de los colores. No ocurre así con las personas con ceguera congénita, por lo que una manera de explicárselos sería mediante el uso de analogías, metáforas o evocaciones sinestésicas.

Las personas con discapacidad visual recurren a sus otros sentidos, sobre todo al del tacto, «para desarrollar otras maneras de comunicación y comprensión del mundo que les rodea, de sustituir, en mayor o menor medida, el sentido de la vista por otros sentidos» (Cabezas Gay, 2017, p.74). Por este motivo, es necesario que el contenido visual museístico sea sometido a una traducción del sentido de la vista a otro, como el tacto, o incluso de un sentido a varios, como ocurre en las visitas guiadas con apoyo táctil. A los recursos accesibles que surgen de este proceso de transformación o adaptación se les conoce como recursos sensoriales y multisensoriales. Estos han sido estudiados exhaustivamente por el grupo de investigación TRACCE de la Universidad de Granada y pueden incluir «[...] recursos táctiles, olfativos, sonoros y, en menor medida, gustativos que se complementan entre sí, sirviendo como referencias sinestésicas capaces de transmitir o evocar determinados recuerdos, sensaciones, sentimientos o estados de ánimo» (Carlucci, 2022).

En el diseño accesible museístico para personas con discapacidad visual, nos encontramos con recursos sensoriales: a) táctiles o hápticos (p. ej., reproducciones en relieve o textos en Braille); b) acústicos como audioguías (con audiodescripciones del edificio y de los expositivos), audiodescripción de audiovisuales, descripción verbal en directo, música, lectores de pantalla; c) visuales, tales como la tipografía de mayor tamaño o con mayor contraste entre letra y fondo, o las lupas de aumento; d) multisensoriales, p. ej., el *soundpainting*, visitas guiadas con apoyo táctil, descripciones verbales e incluso recursos gustativos (Soler Gallego, 2013). De entre todos estos recursos, destacan en número, los táctiles y acústicos. Según Soler Gallego (2013), la audiodescripción y la visita guiada audiodescriptiva son las herramientas más utilizadas por los visitantes con discapacidad visual en diferentes museos prestigiosos como el Guggenheim de Bilbao, el Reina Sofía, El Prado, el British Museum, Tate Britain, National Gallery, Louvre, entre otros.

3. Audiodescripción y audiodescripción museística

La audiodescripción (en adelante, AD) es una modalidad de traducción intersemiótica (Jakobson, 1959)³ que consiste en la traducción de imágenes a palabras. Se trata de un tipo de traducción accesible que ayuda a transmitir verbalmente el contenido visual y audiovisual a las personas ciegas o con deficiencias visuales.

En cuanto a la audiodescripción museística, tiene por objetivo conseguir, mediante una descripción verbal, que los visitantes con discapacidad visual puedan desplazarse por el recinto de manera autónoma y disfrutar de los expositivos igual que el resto de los visitantes. La AD museística puede ser en directo o en diferido (Soler Gallego, 2012), y ambas pueden ir acompañadas de una exploración táctil. La AD en directo consiste en una visita guiada en la que el guía audiodescribe personalmente para un público. Cuando es en diferido, la AD ha sido grabada para su posterior escucha en un dispositivo electrónico, como sucede en las audioguías adaptadas de los museos. Estas son una «descripción sonora estructurada que permite a las personas con discapacidad visual el acceso a los bienes del patrimonio artístico, cultural y natural» (Norma UNE 153020:2005, p. 11).

Esta norma marca desde hace 20 años pautas de accesibilidad para hacer audiodescripciones destinadas a personas con discapacidad visual y aporta indicaciones sobre los tipos de producciones que se recomienda audiodescribir. También explica el proceso de AD, cómo llevar a cabo una AD teatral en directo y especifica qué tipo de información sonora contiene una audioguía adaptada: instrucciones para el manejo del dispositivo de información, datos relativos a la seguridad, descripción del espacio y de los objetos o entornos.

Aunque el número de organismos e instituciones que incorporan la AD a sus servicios sea cada vez mayor y algunos hayan propuesto directrices, todavía no existe un estándar internacional para la AD museística (Luque Colmenero, 2019). En el caso que nos ocupa, no existen pautas para la AD museística de títeres, de ahí que hayamos tenido que proponer unas directrices a partir de las fuentes revisadas en el apartado 4.2.

³ Se podría definir la traducción intersemiótica como la expresión de significado y de las emociones que se transmiten por un sentido o modo semiótico (por ejemplo, el lenguaje del color, el musical, el gestual, el movimiento, etc.) mediante otro canal (López-Rodríguez, 2024).

4. Metodología: fases, fundamentos y pautas para audiodescribir títeres

4.1. Visita al Aula, documentación y elaboración de glosario

Visitamos el Aula Histórica del Títere en compañía de sus responsables, los profesores Juan José Montijano Ruiz e Ismael Ramos Jiménez. Fotografiamos los títeres y el espacio desde diferentes ángulos, prestando especial atención a los chacolines de Talio Rodríguez, y preguntamos datos de interés como sus materiales, autor y fecha de elaboración. También tomamos medidas de los chacolines para incluir sus dimensiones en la audiodescripción.

Seguidamente, nos documentamos sobre Hermenegildo Lanz, Talio Rodríguez y el mundo del títere, y elaboramos un glosario básico bilingüe (inglés-español) de terminología sobre títeres tras consultar glosarios y fuentes enciclopédicas sobre esta temática. El objetivo del glosario es acercar el tradicional arte del teatro de títeres al público general con una herramienta introductoria. Al ir destinado a personas poco familiarizadas con el mundo del títere y del teatro, decidimos incluir solo cinco campos en el glosario (Tabla 1) y redactarlo de forma sencilla y directa para que todo el mundo pudiera comprenderlo. A la comprensión de los conceptos también contribuyó que uno de esos campos fuera el de imagen:

ES	Término en español
EN	Término en inglés
Definición	Definición del término. En algunas definiciones se incluyen notas con información adicional.
Imagen	Imagen representativa del término y pie de foto.
Fuente	Fuente de donde se ha extraído la imagen.

Tabla 1. Campos del glosario

Inicialmente nos planteamos estructurar el glosario sobre títeres conforme a su método de control (guante, varilla, etc.). Sin embargo, consideramos que resultaría más comprensible y didáctico si lo organizáramos según cómo se manipulaba el títere, es decir, según la posición del titiritero respecto la figura. En la sección 5.1. mostraremos la estructura del glosario, sus entradas y un ejemplo.

4.2. Revisión de modelos para la descripción de títeres

Con el fin de proponer pautas para describir los títeres como objetos museísticos, estudiamos la categorización de títeres que hace el Victoria & Albert Museum de

Londres, la Norma UNE 153020:2005 y las pautas de audiodescripción de otros expositivos tridimensionales con características similares a los títeres como las esculturas, en concreto, las directrices de Nuria Cabezas Gay (2017) y las indicaciones de la reputada organización estadounidense Art Beyond Sight.

En primer lugar, consultamos en el buscador de los sitios web del Victoria & Albert Museum de Londres aquellas entradas asociadas a la etiqueta *Puppet* en la categoría *Título/Tipo de objeto* de la colección del museo.⁴ A cada títere se le asocia una fotografía y los siguientes campos: título, fecha, artista/fabricante, lugar de procedencia, descripción/contextualización (con datos sobre la biografía del autor, si se conocen), detalles del objeto, materiales y técnica, descripción corta, descripción física y dimensiones del títere. En la descripción física del títere, se comienza con una descripción breve y general y después, se describe el títere desde arriba (cabeza, nariz, boca y ojos) hacia abajo (torso, brazos, pies) y se mencionan los materiales y técnica, los colores utilizados y sus dimensiones. Analizando las descripciones de este museo hemos aprendido a apreciar mejor los detalles y discernir cómo organizar la información, aun cuando lo publicado para cada títere no tenía como base la audiodescripción.

Adicionalmente, se consideró uno de los criterios de la UNE (153020: 2005, p. 7), en relación con lo que podría suponer en el visitante un exceso de información o falta de esta: «Al realizar la audiodescripción se debe evitar provocar cansancio en el oyente discapacitado visual, por saturación de información o ansiedad por ausencia de la misma». Una descripción física o contextual demasiado detallada y prolongada podría perjudicar la experiencia como visitante. Esta misma norma añade que «la audioguía debe dirigir la exploración de forma sencilla y ordenada» (p. 12) y, en los casos en los que la exploración táctil no sea posible, «la descripción debe centrarse en los datos más significativos de la obra, evitando, de forma expresa, las interpretaciones personales» (p. 12). Por tanto, la norma UNE desaconseja la subjetividad en la descripción de expositivos museísticos, una pauta que no aplicaremos, como se verá en 5.2. a tenor de estudios previos (Barnés y Jiménez Hurtado, 2020; Jiménez Hurtado y Chica, 2021).

Por otra parte, como los títeres son objetos tridimensionales, es posible imprimir réplicas en 3D para su exploración háptica. La AD de expositivos con apoyo táctil debería seguir pautas que guíen al visitante con discapacidad visual en la exploración,

⁴ https://collections.vam.ac.uk/search/?page=1&page_size=15&q_object_name=Puppet

como las que propone Nuria Cabezas Gay (2017, pp. 432-436), que resumimos y adaptamos en la tabla 2.

<p>FASE 1: CONTEXTUALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA Y DE LA OBRA DE ARTE</p>	<p>a) Bienvenida e indicaciones de lugar: nombre de la sala, nº de pieza, ubicación espacial respecto al visitante, etc. b) Descripción general de la obra: [...] en el caso de una escultura, se describirá lo que representan sus formas. c) Identificación de la obra: título, autor, fecha, técnica, medidas...</p> <p>Explicar al visitante que la obra se complementará con una exploración táctil.</p>
<p>FASE 2: DESCRIPCIÓN VERBAL PORMENORIZADA DE LA OBRA</p>	<p>d) Contextualización histórico-artística de la obra (técnica, estilo, contexto social). e) Descripción detallada de la obra: teniendo en cuenta el orden seguido por la composición. Apoyar la AD con detalles visuales, como colores o expresiones faciales. Emplear recursos estilísticos como símiles y metáforas.</p> <p>Todos estos datos se darán antes de la exploración para que el visitante se forme una imagen mental.</p>
<p>FASE 3: INCORPORACIÓN DEL MATERIAL TÁCTIL</p>	<p>f) Toma de contacto con el material táctil. g) Recorrido táctil progresivo. Deben darse las indicaciones necesarias para que se desplacen las manos correctamente.</p>

Tabla 2. Propuesta de directrices para la audiodescripción con exploración táctil (Adaptación y resumen de Cabezas Gay, 2017)

Cabezas Gay divide la descripción física en dos diferentes apartados: en la descripción general de la obra (fase 1), se ofrecería una descripción física breve y no muy detallada, mientras que en la fase 2, se aportaría su contextualización histórico-artística y una descripción física detallada que mencione la técnica, colores, etc. Esta autora señala también que hay que presentar la información ordenadamente según una lógica y tener en cuenta el orden que sigue la composición. En el caso de los títeres, es coherente pensar que, en la mayoría de los casos, el orden lógico de describir la composición es comenzar por la cabeza del títere y terminar por los pies, repasando todos los elementos que hay por el camino. Por último, en la fase 3 se incorpora el material táctil, que puede ser el expositivo en sí o una recreación del mismo.

Finalmente, hemos recurrido a la base de datos de descripciones verbales de Art Beyond Sight (s.f.), institución modelo en cultura accesible para personas ciegas, que contiene AD de esculturas (sin exploración táctil). Nos han ayudado a la hora de

delimitar directrices para audiodescribir títeres. Entre otros consejos, se recomienda mencionar la información de la cartela, la localización de la obra en el museo, emplear analogías, tanto para indicar el tamaño o aspecto del expositivo como para explicar conceptos intangibles, describir la composición y una impresión general (colores, formas y atmósfera), orientar al visitante con direcciones, usar palabras específicas o describir detalles vívidos que ayuden al oyente a formar una imagen mental de la obra.

4.3. Propuesta de pautas para el guion de audiodescripción de títeres

A raíz de esta revisión, elaboramos una propuesta final de guion de audiodescripción (GAD), que presentamos a continuación:

1. Introducción al títere: bienvenida, indicaciones de la ubicación de las cartelas (si hay), su contenido y explicación de la ubicación espacial del títere mediante indicaciones de dirección o la técnica de las agujas del reloj.
2. Descripción e información general: mencionar elementos como el título o nombre del títere, método de manipulación, técnica y material, dimensiones, fecha de elaboración, su creador, lugar de procedencia, obra teatral y partes que lo componen.
3. Descripción física detallada: seguir un orden de arriba abajo, a menos que no resulte natural por la composición del títere, en cuyo caso se aplicará el orden lógico para no despistar a la persona con discapacidad visual. Dentro de la descripción se incluirán las dimensiones, materiales y técnicas, colores, formas y sensaciones, que se complementarán, si procede, con el uso de direcciones, analogías cotidianas y lenguaje figurado.
4. Contextualización: mención a referencias intertextuales, la obra en la que el títere encarna a un personaje, su contexto histórico y la biografía de su creador.
5. Ayuda a la exploración táctil: si los títeres pudieran explorarse hápticamente o hubiera una recreación táctil de los mismos (una impresión láser en 3D), se proporcionará la información pertinente sobre la exploración y se guiará paso a paso.

Cuando los títeres sean parte de un conjunto elaborado por el mismo autor y para la misma obra, y con objeto de evitar la redundancia y una excesiva duración de los audios, la introducción del títere, algunas descripciones/informaciones generales (autor, método de manipulación, etc.), e incluso parte de la contextualización, se recogerán en una única AD genérica para todos los títeres.

Para cada títere del conjunto, se aportará una descripción física detallada e indicaciones sobre dónde encontrar datos adicionales. De esta manera, se informa, pero sin abrumar o causar la pérdida de la atención y el interés. Se ha conservado el patrón descriptivo de arriba a abajo, así como la mención a materiales y colores. Finalmente, en la elaboración del GAD se ha tenido en cuenta la importancia del lenguaje figurado y se han empleado recursos como símiles o preguntas retóricas.

4.4. Locución y medidas complementarias de accesibilidad

Tras redactar los guiones audiodescriptivos para la visita guiada del Aula y para los títeres, estos se locutaron para su reproducción en el Aula Histórica del Títere. Adicionalmente, trabajamos en medidas complementarias de accesibilidad, como la traducción hacia el inglés del cartel de bienvenida al aula o la generación de códigos Navilens para acceder al recinto.

5. Resultados y discusión

En el trascurso de esta experiencia se prepararon recursos accesibles para que personas con ceguera o baja visión puedan conocer y disfrutar del Aula Histórica del Títere, al igual que cualquier persona interesada en el mundo del títere: profesorado y alumnado del IES Hermenegildo Lanz o niños de Educación Primaria invitados al centro con sus acompañantes. A continuación, mostramos una selección de recursos, así como planteamientos y reflexiones que se derivan de la experiencia.

5.1. El glosario de títeres

Como indicamos en 4.1, pretendíamos que el glosario sirviera de puente entre la cultura del títere y la población general. El glosario resultó muy útil para afrontar con mayor conocimiento la posterior redacción de los GAD de los títeres, la sala expositiva y vestíbulo, ya que ayudó a identificar los tipos de títeres expuestos y los elementos relacionados con este mundo. Se propusieron definiciones sencillas y claras de cada concepto, aunque algunas entradas tienen un cierto carácter enciclopédico, ya que añadimos contexto sobre su origen e historia y algunos datos adicionales de interés (Tabla 3).

Español	Teatrillo, Teatrín, Teatrino
Inglés	Puppet theatre, Model theatre


Definición	<p>Pequeño teatro donde se representan títeres, con gran diversidad de formas según época y cultura. Surgido del paso de la marioneta del ámbito religioso al profano, el teatrillo evolucionó desde retablos y tabernáculos hasta convertirse en réplica miniatura de los teatros tradicionales.</p> <p>Existen teatrillos fijos (en salones o teatros, como los de Venecia o París), ambulantes (ligeros y portátiles, para la calle o ferias) y desmontables (adaptables y transportables, con estructuras plegables). También hay formas específicas como los teatrillos acuáticos vietnamitas o los teatrillos corporales chinos (sobre los hombros o la cintura del titiritero).</p>
Imagen	 <p>Figura 1. Teatrillo para la representación de la obra Lazarillo de Tormes.</p>
Fuente	https://visitacuena.es/es/sabado-de-titeres-el-lazarillo-de-tormes

Tabla 1. Entrada del glosario para el concepto TEATRILLO

El glosario cuenta con un total de 26 entradas, cada una con apoyo visual, que contribuye a clasificar y describir los títeres de la colección. Como se muestra en la tabla 4, las entradas se clasifican según la forma de manipulación del títere por el titiritero (desde arriba, desde atrás, etc.).

Categoría	Término en español	Término en inglés
1. CONCEPTOS BÁSICOS		
	Títere	Puppet
	Teatro de títeres	Puppetry, Puppet show
	Titiritero	Puppeteer
	Teatrillo, Teatrín, Teatrino	Puppet theatre, Model theatre
2. TIPOS DE TÍTERES SEGÚN CÓMO SE MANIPULAN		
2.1. Manipulación desde abajo	Títere de guante	Glove puppet, Hand puppet
	Títere de cachiporra	Cachiporra puppet
	Títere de dedo	Finger puppet
	Títere de anillo	Ring puppet
	Marioneta en el agua, Títere acuático	Water puppet
	Títere de varilla(s)	Rod puppet
	Títere de pies	Foot puppet
	Títere bocón, Muppet	Muppet-style puppet
2.2. Manipulación desde arriba	Marioneta	String puppet, Marionette
	Títere de barra, Títere siciliano	Rod marionette, Sicilian puppet, Sicilian marionette

2.3. Manipulación desde atrás	Títere Bunraku, Títere de bunraku	Bunraku puppet
	Títere de mesa	Tabletop puppet
	Marote	Marotte
	Teatro negro, Teatro de luz negra	Black light theatre
	Títere de sombras	Shadow puppet
2.4. Manipulación desde dentro	Títere corporal, Títere corpóreo	Body puppet
	Títere habitado	Full body puppet
	Humanetes	Humanettes
	Títere de jinete, Títere jinete	Rider-style puppet
	Cabezudos	Oversized head puppet, Cabezudo puppet
	Máscara	Mask
3. OTROS		
	Autómata, Androide y Robot	Automaton, Android and Robot

Tabla 4. Estructura y entradas del glosario sobre títeres

5.2. Audioguías para una visita accesible

5.2.1. Planteamientos generales

Se confeccionaron diferentes audioguías: una para el vestíbulo de acceso a la sala expositiva, el cual contiene numerosos objetos; otra para la visita del Aula Histórica del Títere en sí; y finalmente, diferentes AD para los títeres de Talio Rodríguez. Para elaborar audioguías accesibles nos basamos en la documentación y elaboración previa del glosario, la UNE 153020:2005, la revisión teórica resumida en este artículo y la propuesta de directrices de AD del apartado 4.3.

A partir de ahí, fuimos construyendo un texto que realmente acompañara al visitante: una AD que no se limitara a contar qué títeres hay o a describir los objetos, sino que lo guiara, orientara y situara. Al describir, tuvimos muy presente la claridad y la precisión, pero siendo cercanos. Pensamos en la lógica del recorrido, en cómo se desplaza una persona por la sala y puede imaginar cada rincón, aunque no lo vea. Pretendíamos que la guía se acomodara a los principios del diseño universal y sirviera a cualquier persona, vea o no vea, escuche por necesidad o por simple curiosidad.

En cuanto al estilo del GAD, apostamos por un lenguaje cálido y cercano, que despertara imágenes, texturas, incluso emociones. Se trataba no solo de decir “títere bocón” o “teatrillo de cartón”, sino de evocar lo que hay detrás: una historia, una forma de mirar el mundo. Por este motivo, incluimos colores o detalles culturales y mantuvimos un tono acogedor, como quien acompaña a alguien por primera vez a un lugar que le hace ilusión mostrar.

Se buscó que el tono de la locución fuera agradable y cercano y se puso especial énfasis en las partes más expresivas como las metáforas y las exclamaciones. La locución de las audioguías se repartió entre tres voces para lograr que cada títere cobrara vida con un tono propio y diferenciado, además de conseguir una escucha más dinámica. Respecto a la visita audioguiada, integramos también un cambio de voces para evitar que el audio provocara agotamiento en la audiencia. Las voces acompañan el movimiento espacial del visitante y su recorrido, de modo que se incorporó un cambio de voz en la descripción de cada pared del AHT para dar dinamismo a la audioguía y evitar el aburrimiento del público.

El resultado es una herramienta pensada para escuchar con atención y disfrutar sin prisa, que acerca el patrimonio del aula de una manera más humana, inclusiva y emocionante.

5.2.2. Visita audioguiada del vestíbulo y la sala expositiva

En la audioguía del vestíbulo se sugiere un recorrido siguiendo las agujas del reloj (de izquierda a derecha). Se trata del orden más natural y coherente para el visitante, ya que coincide con la dirección habitual de lectura en nuestra cultura y con el recorrido más intuitivo dentro del espacio. Para favorecer la orientación y autonomía del oyente, a lo largo del GAD fuimos indicando la dirección a seguir con expresiones como «Iniciamos el recorrido girando hacia la izquierda» o «iremos avanzando de izquierda a derecha». A continuación, se presentan dos ejemplos:

Ejemplo 1: *A la derecha del títere de Hermenegildo Lanz, encontramos un mostrador de ladrillos haciendo relieves de rectángulos con una encimera, sobre el cual descansan tres fotografías enmarcadas: las de Hermenegildo Lanz, Manuel de Falla y Federico García Lorca. ¿Por qué estarán aquí?*

Ejemplo 2: *Siguiendo a la derecha del vestíbulo, encontramos un pilar blanco, similar al que hay junto a los aseos, del que cuelga un títere de cuerpo entero. Pero si es... ¡Pepe el Romano! También perteneciente a la obra de Lorca *La casa de Bernarda Alba*.*

En el ejemplo 1, se hace referencia a los relieves rectangulares del ladrillo del mostrador, lo cual constituye una alusión táctil que permite imaginar o incluso percibir la textura del elemento audiodescrito. Hay también una interpelación directa al oyente («¿Por qué estarán aquí?») que estimula la curiosidad e invita a reflexionar sobre la relación de estos personajes con el mundo titiritero.

En el ejemplo 2, la estructura apoya la orientación del oyente, dado que se hace referencia a un elemento que ya se presentó anteriormente: un pilar blanco situado junto a los aseos. De esta manera, se facilita la reconstrucción mental del espacio visitado. Además, se incorpora una exclamación expresiva («¡Pepe el Romano!») que aporta dinamismo y cercanía a la locución.

En cuanto a la sala expositiva que se denomina específicamente Aula Histórica del Títere, al ser un espacio de reducidas dimensiones, su descripción verbal no se hizo siguiendo el orden de las agujas del reloj, sino el orden espacial que resultaba más natural para el visitante, que era de derecha a izquierda. Esto se debe al hecho de que la puerta de entrada no esté centrada, sino situada cerca de la esquina derecha, y a que su apertura sea hacia dentro. Para guiar el movimiento del visitante y favorecer su autonomía, utilizamos varios indicadores de dirección y advertencias —cuando había algún peligro—, siguiendo las directrices de la norma UNE 153020.

Aunque la Norma UNE 153020 (2005, p. 8) establece que «debe evitarse transmitir cualquier punto de vista subjetivo», en la AD de los espacios y de los chacolines, empleamos un lenguaje subjetivo, dinámico y figurado, por una parte, para vincularla con la tradición interactiva y animada del teatro de títeres, y por otra, para adaptar la experiencia al público potencial: principalmente niños y jóvenes, aunque también adultos. En cada uno de los GAD procuramos usar recursos expresivos como metáforas, símiles o interpelaciones al oyente (marcadas en cursiva en las tablas 5, 6 y 7), intentando que la escucha de las AD resulte entretenida, pero sin sacrificar el tono informativo. Empleamos un tono amable, interactivo e incluso a veces cómico para mejorar la experiencia del visitante y hacer más dinámica y amena la visita guiada.

Guion de audioguía	Elementos destacados
<i>Podemos seguir avanzando hacia adelante, despacio y con cuidado. Una vez dejamos atrás el pilar, a nuestra derecha cuelga otro bonito telón pintado a mano, representando un paisaje campestre [...]</i>	Indicaciones y advertencia
La mayoría son marionetas de payasitos en miniatura, <i>no más grandes que un paquete de pañuelos de papel</i> y que están atados a sus crucetas.	Analogía
El teatrillo es <i>naranja chillón</i> , con los bordes remarcados por un trazo grueso y rojo.	Sinestesia/metáfora
Sus labios pintados, carnosos y rojos, son el único tono cálido que hay en toda la marioneta, contrastando con el resto de sus colores apagados y tristes. <i>¡Pobre payasito!</i>	Exclamación, expresividad

Tabla 5. Extractos de la audioguía del Aula Histórica del Títere

5.2.3. Audiodescripción de los chacolines de Talio Rodríguez

Hemos elaborado varios guiones audiodescriptivos para esta colección de trece títeres de cachiporra: uno genérico del conjunto y uno específico para cada uno de ellos. En este apartado, mostramos algunos fragmentos de la descripción genérica de los títeres (ejemplo 3) y de la individual de dos títeres concretos: el Demonio Luzbel (Tabla 6) y el Pirata Patachopo (Tabla 7):

Ejemplo 3:

¿Has oído hablar de los chacolines de Talio Rodríguez?

Los chacolines son una colección original de trece títeres de guante fabricados a mano por el maestro titiritero Natalio Rodríguez López, conocido como Talio Rodríguez, padre del famoso ventrílocuo José Luis Moreno.

Talio, que empezó como pintor y escultor, se prendó del teatro de títeres y viajó por Europa para aprender todo sobre ese arte. [...]

La colección de chacolines tiene su origen en el año 1943 y se ha preservado desde entonces. Se compone de un total de trece piezas elaboradas con una técnica similar a la del papel maché, que consiste en una disolución de cartón piedra mezclada con agua y cola, y extendida con cola de conejo, utilizada a modo de pincel. [...]

El nombre genérico de estos títeres de cachiporra, chacolines, proviene del personaje principal de la obra que se representaba con ellos llamado Chacolí. Chacolí era un entrañable héroe que, con la colaboración de sus amigos, solía enfrentarse a una serie de villanos, como por ejemplo, a la bruja Candelaria, para rescatar a la princesa Luzmilita. [...]

Encontraréis una audiodescripción para cada uno de ellos en diferentes audios, que os ayudará a conocer mejor a Chacolí y Chacolá, la Princesa Luzmilita, la Bruja Candelaria, el Demonio Luzbel, el Dragón Tragón, el Terrible Atila, el Gigante Barbazul, el Pirata Patachopo, la Reina, el Rey, Crispín y Tontilón.

En los ejemplos que se incluyen a continuación, se destacan en cursiva y con corchetes las expresiones y estrategias empleadas para audiodescribir los títeres, tales como el lenguaje evocador y figurado, los símiles o la interpelación al oyente. Por otra parte, al comienzo de las AD, se contextualiza el títere en el conjunto de chacolines y se ofrece la opción de ampliar información (tabla 6, párrafo 2).


<p><i>Llega del infierno el ángel caído más conocido, Luzbel, uno de sus muchos nombres, aunque también se le conoce como Lucifer. [Intertextualidad: origen del nombre]</i></p> <p><i>Este títere de cachiporra forma parte de un conjunto de chacolines creados por Talio Rodríguez. Si queréis saber más sobre Talio Rodríguez y sus chacolines, podéis consultar la audiodescripción genérica que hemos preparado. [Relación con el conjunto y ampliación de información]</i></p> <p><i>La cabeza de Luzbel mide aproximadamente 15 centímetros de alto y 11 centímetros de ancho. Además, es alargada y tiene un rostro anguloso. Al ser un demonio, la piel se muestra totalmente roja, como un pimiento. [Símil]</i></p> <p><i>[...] Llama la atención que las cejas estén unidas en el centro mediante un peludo entrecejo y resulten en una única ceja, larga y arqueada. La forma recuerda a la silueta de una gaviota en pleno vuelo. [Símil]</i></p>	
--	---

Tabla 6. Fragmento del guion audiodescriptivo del Demonio Luzbel


<p><i>En la oreja derecha, el pirata Patachopo luce un pendiente plateado. No está pintado, sino que es de verdad y brilla como un diamante. [Símil]</i></p> <p><i>¿Será una joya que tal vez formara parte de un botín antiguo? [Interpelación con sugerencia narrativa]</i></p>	
---	--

Tabla 7. Fragmento del guion audiodescriptivo del Pirata Patachopo

Como curiosidad comentaremos que, si bien en las audiodescripciones de títeres humanos no resultó difícil hacer una descripción física más literal, la existencia de ciertos títeres fantásticos no humanos, requirió de mayor imaginación, lo que implicó también un uso mayor del lenguaje figurado.

6. Conclusiones

En esta investigación se ha resaltado la importancia de la traducción accesible para garantizar el acceso a la cultura y a los museos por parte de personas con discapacidad visual que, de esta manera, pueden percibir el arte y la cultura desde sentidos diferentes al de la vista. Se han señalado algunas de las dificultades de la traducción accesible museística como la escasez de pautas actualizadas que indiquen cómo se deben audiodescribir objetos museísticos más allá de lo que propone la norma UNE 153020:2005 sobre audiodescripción para personas con discapacidad visual. Para audiodescribir objetos tan peculiares como los títeres, hemos revisado las pautas propuestas por miembros del grupo de investigación TRACCE (Jiménez Hurtado,

Seibel y Soler, 2012; Soler, 2012, 2013; Cabezas, 2017; Luque 2019; Barnés y Jiménez Hurtado, 2020; Carlucci, 2022), así como la guía de Art Beyond Sight y las categorías que ofrece el Victoria & Albert Museum para catalogar los títeres que contiene.

A partir de estas recomendaciones, hemos propuesto nuestras propias pautas para elaborar el guion audiodescritivo de un conjunto de títeres del Aula Histórica del Títere del IES Politécnico Hermenegildo Lanz, así como las audioguías del vestíbulo de acceso y del Aula en sí, que se han locutado. También hemos confeccionado un glosario básico en español-inglés sobre los títeres para facilitar la comprensión de este mundo. Hemos logrado estimular la imaginación y favorecer una experiencia didáctica inmersiva que se alinea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y la accesibilidad universal. En efecto, hemos proporcionado materiales auditivos que complementan el *input* visual o lo sustituyen. De igual manera, hemos redactado textos con un lenguaje sencillo, evocador y figurado, enriquecido con símiles, preguntas retóricas, metáforas y elementos narrativos e incluso humorísticos. Los materiales que hemos creado están destinados a todo tipo de público, con o sin discapacidad visual y de diferentes edades: niños, jóvenes y cualquier persona interesada en el mundo del títere y en conocer el contenido del aula.

Como continuación de este trabajo, se realizará un estudio de recepción con personas de diferentes perfiles que ayude a añadir adaptaciones adicionales a estos materiales para público concreto, por ejemplo, alumnado de Primaria. Asimismo, se va a intentar crear réplicas tridimensionales de los títeres de Talio Rodríguez en línea con las pautas de Art Beyond Sight sobre la pertinencia de proporcionar materiales hápticos.

Al igual que los títeres han existido durante siglos y se han convertido en una especie de hilo invisible que une diferentes épocas, lugares y culturas, esperamos que iniciativas como la que presentamos en este artículo sirvan para unir a personas con diferentes capacidades y edades bajo el paradigma de la accesibilidad y la inclusión.

Agradecimientos

Este trabajo ha sido una colaboración entre profesorado del IES Politécnico Hermenegildo Lanz de Granada y el grupo de investigación TRADAMACC [<https://tradamacc.ugr.es>]. Está asociado al proyecto ACTRAMM: Acceso a la ciencia a través de la traducción multimodal y multisensorial (A INV-INC343-2025).

7. Bibliografía

- AENOR. (2005). *Norma UNE 153020: Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. AENOR.
- Alonso, F. (2017). Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. *TRANS: Revista de Traductología*, 11, 15-30. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2007.v0i11.3095>
- Art Beyond Sight. (s.f.). *ABS's Guidelines for Verbal Description*. <https://www.artbeyondsight.org/handbook/acs-guidelines.shtml> Art Beyond Sight
- Barnés Castaño, C. y Jiménez Hurtado, C. (2020). El detalle en audiodescripción museística: una aproximación experimental. En Richart-Marsset, M. y Calamita, F. (Eds.) *Traducción y Accesibilidad en los medios de comunicación: de la teoría a la práctica*. *MonTI* 12, 180-213. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.06>
- Cabezas Gay, N. (2017). *Audiodescripción con apoyo táctil en contextos museísticos: Evaluación de una nueva modalidad de traducción accesible*. Tesis doctoral de la Universidad de Granada.
- Canal Sur (2024). Granada inaugura el Museo Histórico del Títere “Hermenegildo Lanz”. <https://www.canalsur.es/noticias/andalucia/granada/granada-inaugura-el-museo-historico-del-titere-hermenegildo-lanz/2044062.html>
- Carlucci, L. (2022). Investigación en comunicación inclusiva y multilingüe. En A. González, A., Fernández Lancho, E. y Brao Serrano, D. (Eds.). *Investigación en comunicación inclusiva y multilingüe*. 55-70. Editorial Comares.
- CAST (Center for Applied Special Technology) (2024). Pautas de diseño universal para el aprendizaje, versión 3.0 [organizador gráfico]. Lynnfield, MA: Autor. https://udlguidelines.cast.org/static/udlg3-graphicorganizer_spanish_update_8142024.pdf
- Escoriza Escoriza, E. J. (2022). *Hermenegildo Lanz y la introducción de las vanguardias históricas en Granada*. Tesis doctoral. Universidad de Granada. <https://hdl.handle.net/10481/77994>
- Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. En Brower, R. A. (Ed.). *On Translation*. 232-239. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674731615.c18>
- Jiménez Hurtado, C., Seibel, C. y Soler Gallego, S. (2012). Museos para todos: la traducción e interpretación para entornos multimodales como herramienta de accesibilidad universal. *MonTI: Monografías de traducción e interpretación*, 4, 349-383. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.15>
- Jiménez Hurtado, C. y Chica Núñez, A. J. (2021). Museos para todos: ¿qué piensa el usuario? Evaluaciones en línea de herramientas de accesibilidad museística. En Barceló Martínez, T. et al. (Coords.). *Tendencias Actuales en Traducción Especializada, Traducción Audiovisual y Accesibilidad*. 349-369. Tirant Humanidades.
- Li, F. M., Zhang, L., Bandukda, M., Stangl, A., Shinohara, K., Findlater, L. y Carrington, P. (2023). Understanding Visual Arts Experiences of Blind People. En *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Article 60, 1-21. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3544548.3580941>
- López-Rodríguez, C. I. (2024). *Traducción accesible para el teatro. Emociones y multimodalidad*. Universidad de Granada.
- Luque Colmenero, M. O. (2019). *La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo para personas con discapacidad visual*. Universidad de Granada.
- Montijano Ruiz, J. J. (2024). *Bienvenidos al Museo Histórico del Títere*. IES Politécnico Hermenegildo Lanz. <https://www.ieshlanz.es/teatro-hlanz/>
- ONCE. (s.f.). *Por la inclusión de personas ciegas y con discapacidad*. ONCE. <https://www.once.es/>
- Othamni, B., Cacheiro González, M. L., Rodrigo San Juan, C. y Lorenzo Pérez, V. A. (2018). Accesibilidad del modelo de educación a distancia para estudiantes con discapacidad

- visual. *Revista de Educación Inclusiva*, 11 (1), 25-38.
- Pedrosa, J. M. (2014). El teatro de títeres: entre el abismo poético y el pesimismo filosófico. *Liburna*, 7, 79-97.
<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/823/pedrosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez Fuentes, S. (2023). *El Diseño Universal para el Aprendizaje. Guía práctica para el profesorado*. Narcea ediciones.
- Soler Gallego, S. (2012). *Traducción y accesibilidad en el museo del siglo XXI*. Tragacanto.
- Soler Gallego, S. (2013). *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*. Tesis doctoral. Universidad de Córdoba.
- Tercedor Sánchez, M., López-Rodríguez, C. I., y Prieto-Velasco, J. A. (2007). Accesibilidad web y material multimedia: la descripción de imágenes. En Ruiz Mezcua, B. y Utray Delgado, F. (Eds.). *Accesibilidad a los medios audiovisuales para personas con discapacidad*. 73-82. Real Patronato sobre discapacidad.
- Victoria & Albert Museum. (s.f.). *Collections*. <https://www.vam.ac.uk/collections>
- Villafañe, J. (2007). Títeres: origen, historia y misterio. *Imaginaria*, 199.
<https://www.imaginaria.com.ar/19/9/titeres.htm>