

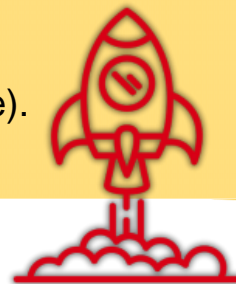


Título: Códigos creativos. Programa tu teatro.

Nivel educativo: tercer ciclo de Educación Primaria

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 4 sesiones. (En cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

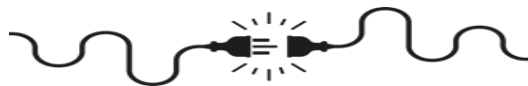
Esta actividad para Lengua Castellana y Literatura en 5º de primaria combina lectura, interpretación y pensamiento computacional desenchufado. Los alumnos leerán una obra de teatro, imaginando y representando a los personajes siguiendo las acotaciones. Después, utilizarán tarjetas de bloques de programación (como “decir”, “aparecer” o “cambiar de escenario”) para codificar la obra y ordenar diálogos, escenas y acciones. En una segunda fase, los estudiantes crearán su propia versión de la obra inventando finales, personajes y nuevos bloques, desarrollando su creatividad y habilidades de secuenciación narrativa.



Objetivos

Desarrollar la comprensión lectora y expresiva mediante la lectura e interpretación de una obra de teatro, comprendiendo el significado de los diálogos, las acotaciones y la estructura narrativa.

Fomentar el pensamiento lógico-secuencial y la capacidad de codificación mediante el uso de bloques de programación desenchufados, estructurando escenas, diálogos y personajes para representar y personalizar una obra de teatro.



Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística, competencia en conciencia y expresión culturales, competencia digital, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia personal, social y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

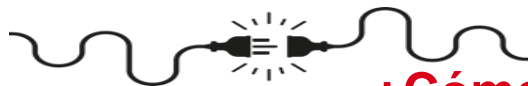
SESIÓN 1. Exploración y lectura de la Obra

1. Presentación de la obra de teatro y lectura en grupo de los personajes.
2. Análisis breve de las acotaciones y estructura de la obra (escenas, diálogos, personajes).
3. Cada alumno o grupo pequeño lee en voz alta, interpretando a los personajes siguiendo las acotaciones y los cambios de tono.

SESIÓN 2. Comprensión e interpretación de la Escena

4. Repaso de la obra y discusión sobre las motivaciones de los personajes y las escenas principales. Asignación de personajes a cada estudiante para preparar la codificación.
5. Introducción de las tarjetas de bloques de programación (como “decir”, “aparecer”, “cambiar de escenario”) y explicación de cómo usarlas para representar la obra.





¿Cómo lo hacemos?



SESIÓN 3. Codificación desenchufada de la obra.

6. En grupos, los estudiantes codifican la obra de teatro utilizando las tarjetas de bloques. Organizan los bloques en secuencia para representar el diálogo, las acciones y los cambios de escenario. Se relee el código para depurar errores.
7. Cada grupo presenta su codificación a la clase, mostrando cómo organizan las acciones y los diálogos. Esta puesta en escena servirá para hacer una nueva depuración de errores.

SESIÓN 4. Creación de una nueva escena o final.

8. En grupos, los estudiantes inventan un final alternativo o una escena nueva para la obra. Los estudiantes crean nuevos bloques (con texto, acciones, o escenarios) para codificar su versión personalizada.
9. Presentación de las nuevas versiones de la obra al grupo, explicando la lógica de la secuencia creada y compartiendo los aprendizajes de la actividad.

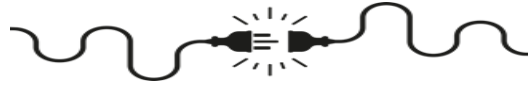


Sugerencias

Se sugiere que el alumnado cree sus propias obras de teatro, decidiendo el número de personajes, escenarios y diálogos. A partir de estos elementos, podrán crear bloques de programación personalizados para representar la historia. En los recursos se incluirán bloques editables, de modo que cada estudiante diseñe su propia versión de la obra.

Otra opción es codificar una obra de teatro clásico o un cuento ya existente, utilizando los bloques para representar escenas, personajes y diálogos fieles al texto original o versionado.





Recursos

- **Personales:** Maestro o maestra de Lengua.
- **Materiales:** Fichas de bloques impresas y plastificadas. Fichas para editar. Papel, tijeras, plástico y plastificadora.



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: Representación teatral, programación por bloques desenchufados. Pequeño y gran grupo.



Actividades Desenchufadas

OBRA DE TEATRO

Título: [El misterio del faro](#)

Autor: Georgina Giménez.

[Más sobre actividades con fichas de teatro infantil de aventuras y misterio:](#)

Personajes:

1. María. Una joven curiosa y aventurera.
2. Pedro. El mejor amigo de María, valiente y siempre dispuesto a ayudar.
3. Ana. Amiga de María y Pedro, inteligente y con una gran imaginación.
4. Luis. Hermano menor de Pedro, entusiasta y enérgico.

Escenarios:

- Campamento. Alrededor de una fogata.
- Dentro del faro.
- Habitación oculta.

Actividades Desenchufadas

ACCIONES:	ESCENARIOS:	EFECTOS:	PERSONAJES:
ABRIR	ALREDEDOR DE LA FOGATA	APLAUSOS	MARÍA
CERRAR	DENTRO DEL FARO	ABUCHEOS	PEDRO
SONAR	HABITACION OCULTA	Unión. El espectáculo se acentúa. Resumen sus motivos, por favor.	ANA
CAMBIAR ESCENARIO		OBJETOS:	LUIS
APARECER PERSONAJE	TELÓN	TELÓN	NARRADOR
TOMAR LA PALABRA			
DECIR			

Actividades Desenchufadas

ACCIONES:	ESCENARIOS:	EFECTOS:	PERSONAJES:
ABRIR	ESCENARIO 1	APLAUSOS	PERSONAJE 1
CERRAR	ESCENARIO 2	ABUCHEOS	PERSONAJE 2
SONAR	ESCENARIO 3	Unión. El espectáculo se acentúa. Resumen sus motivos, por favor.	PERSONAJE 3
CAMBIAR ESCENARIO	OBJETOS:	EFECTO 1	PERSONAJE 4
APARECER PERSONAJE	TELÓN	EFECTO 2	NARRADOR
TOMAR LA PALABRA	OBJETO 2		
DECIR			

Actividades Desenchufadas

TEXTOS:

TEXTO 1

TEXTO 2

TEXTO 3

TEXTO 4

TEXTO 5

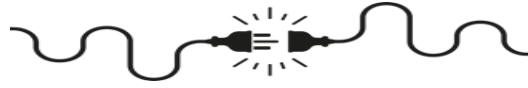
TEXTO 6

[Obra de teatro "El misterio del faro"](#)

[Bloques de programación](#)

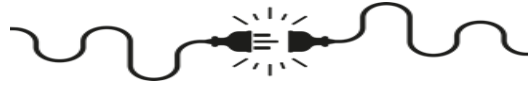
[Bloques de programación editables](#)





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4	3	2	1
	EXCELENTE	SATISFACTORIO	MEJORABLE	INSUFICIENTE
Identificar y analizar personajes y diálogos de la obra a través de la lectura dramatizada.	Analiza profundamente los personajes y diálogos, mostrando comprensión clara.	Analiza los personajes y diálogos de manera básica.	Identifica algunos personajes y diálogos.	No identifica los personajes ni diálogos.
Utilizar y diseñar bloques de programación editables para representar acciones y diálogos de los personajes.	Utiliza y crea bloques de programación con precisión y orden..	Utiliza y crea bloques de programación correctos, pero con algunos fallos.	Utiliza y crea bloques de programación con errores significativos.	No utiliza, ni crea bloques de programación.
Organizar correctamente los bloques de programación para narrar una obra original o adaptar una existente.	Organiza y crea los bloques de manera lógica y coherente, narrando claramente.	Organiza los bloques de manera lógica.	Organiza los bloques de manera básica, pero con algún error.	No organiza los bloques de programación.
Participar activamente en las dinámicas de creación y representación, contribuyendo al éxito del equipo.	Participa de manera activa y positiva, promoviendo el trabajo en equipo.	Participa activamente y contribuye en algunas ocasiones.	Participa mínimamente, sin contribuir a la dinámica del grupo.	No participa en las actividades grupales.



Pensamiento computacional



Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.

Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



[Obra de teatro](#)



[Bloques de programación](#)



[Bloques de programación editables](#)