

JUAN SIN MÓVIL

Primer ciclo de primaria





GUIA PARA EL DOCENTE

INTRODUCCIÓN

En este dossier encontraremos actividades para trabajar la obra de *Juan sin móvil* antes y después de su visualización. Animamos a los docentes a trabajar las actividades que ellos crean oportunas para su alumnado y adaptarlas si lo consideran necesario, en función de las necesidades educativas y de aprendizaje de cada uno de ellos.

OBJETIVOS

1. Acercar al alumnado al arte del teatro.
2. Favorecer en el alumnado valores como la amistad, la solidaridad, la generosidad, la igualdad y la aceptación de las diferencias individuales propias y de los otros.
3. Participar de manera activa en las actividades y propuestas relacionadas con la historia de *Juan sin móvil*.
4. Trabajar la competencia comunicativa lingüística del alumnado.
5. Desarrollar capacidades descriptivas, interpretativas y argumentativas en el alumnado.
6. Potenciar la curiosidad y el gusto por la lectura de cuentos.

SINOPSIS

Juan, un niño de diez años, se siente marginado y raro porque aún no tiene un móvil, mientras que sus amigos ya lo tienen y creen que no sabe jugar a videojuegos. A pesar de sus esfuerzos por convencer a sus padres de que necesita uno para socializar, ellos se oponen debido a su preocupación por la tecnología. Pero realmente la trama comienza cuando, tras una noche de tormenta, la tecnología deja de funcionar. La historia se desarrolla en torno a sus experiencias y relaciones con amigos y familiares, reflejando la brecha generacional en la percepción de la tecnología.



ANTES DE VER LA OBRA

1. El espectáculo se llama: *Juan sin móvil*. Comenta estas preguntas con el resto de la clase.

a) ¿Quién tiene móvil? ¿Para qué lo usan? ¿Es necesario tenerlo?

.....
.....

b) ¿Dónde puede transcurrir la historia?

.....
.....

c) ¿Habéis oído hablar del libro *Juan sin móvil*?

.....
.....

2. Dibuja tu día sin tecnología: ¿Qué harías sin móvil, tablet o televisión?



3. Repasemos los nombres de los personajes de la historia.

L _ _ _

V _ _ _

R _ _

J _ _ _

4. ¿Quién crees que es?

Formad grupos pequeños y escoged a uno de los personajes de la obra:

JUAN – LISA – ROB – VERO

Investigad y haced una breve descripción por escrito del personaje. ¿Quién creéis que es? ¿Cómo es físicamente? ¿Qué papel crees que tiene en la historia? Después exponed vuestra descripción al resto del grupo.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



5. Para seguir conociendo más sobre la representación, es importante conocer al autor.

- Nombre del escritor: **José Vicente Sarmiento Illán.**
- ¿Qué hace un escritor?
- Dibuja a alguien escribiendo una historia.

Y también del ilustrador: **José Antonio Bernal Valero.**

- ¿Qué hace un ilustrador?
- Dibuja una ilustración de ti mismo realizando la actividad que más te gusta: pintar, bailar, jugar a baloncesto...



6. Mapa de emociones: ¿Cómo te sientes con y sin tecnología?

Lee cada frase y escribe cómo te sientes.

Cuando uso tecnología...

- Cuando juego a los videojuegos me siento
- Cuando veo vídeos o dibujos animados me siento
- Cuando hago los deberes en el ordenador me siento
- Cuando paso mucho rato con la tablet me siento

Cuando no uso tecnología...

- Cuando juego con la pelota me siento
- Cuando leo un libro o un cómic me siento
- Cuando dibujo o pinto me siento
- Cuando paso tiempo con mi familia me siento
- Cuando salgo al parque o corro me siento



7. En la historia Juan, Lisa y Rob acaban haciéndose muy amigos. Hablemos sobre la amistad.

a) ¿Qué es lo que más te gusta de tus amigos? ¿Y qué crees que les gusta de ti?

.....

.....

.....

b) Busca lecturas o series en las que la amistad sea lo más importante. ¿Cómo se ayudan entre ellos? ¿Qué les hacen buenos amigos?

.....

.....

.....

c) Escribe 3 cualidades que muestran los buenos amigos.

.....

.....

.....



8. Dibuja el cartel de *Juan sin móvil*.

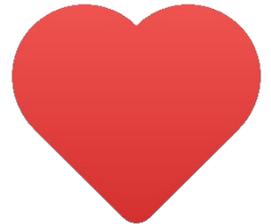
- El título de la obra.
- Un dibujo de Juan o algo que creas que pasará.

9. Lee cada palabra y rodea el dibujo correcto.

- Selfie



- Like



- Videojuego



- Post





DESPUÉS DE IR AL TEATRO

10. ¿Qué es una obra de teatro?

Comentad entre toda la clase las siguientes preguntas:

- ¿Has ido alguna vez al teatro?
- ¿Qué crees que hacen los actores?
- ¿Qué normas debemos seguir cuando vamos al teatro?



11. Haz un dibujo de lo que más te ha gustado de la obra.



12. ¿Verdadero o falso?
- a) Juan tiene tres móviles.
 - b) Lisa es muy lista y le encanta leer libros.
 - c) Rob vive con sus abuelos.
 - d) Juan desea que desaparezca Internet.
 - e) Vero se hace muchas fotos para subirlas a Internet.
 - f) Los padres de Juan le regalan un móvil por su cumpleaños.
 - g) El señor Serra crea un virus para salvar Internet.
 - h) Lisa ayuda a resolver el problema del virus.
 - i) Rob nunca juega a videojuegos.
 - j) Al final, Juan se da cuenta de que no necesita un móvil para ser feliz.

13. Ordena las siguientes palabras para formar la oración correcta de la obra de *Juan sin móvil*.

a) Juan desea Internet e los móviles desaparezcan que

.....

b) porque está videojuegos jugar a triste no muy Rob puede

.....

c) tiene burlan de y sus compañeros se móvil no él Juan

.....

d) pasando Juan que Lisa está entender lo ayuda a a

.....

e) El Lisa y a señor Rob Serra secuestra

.....

f) para casa Juan del la señor salvarlos Serra en entra

.....



g) destruir al Internet no Lisa señor Serra de convence

h) Todo y Juan normalidad la feliz a siente se vuelve

i) que móviles recibe son sus cumpleaños regalos no en Juan

j) Rob se Juan, buenos Lisa y hacen amigos

14. Ahora que ya tienes las frases, ordena todas ellas de manera cronológica.

- a) El señor Serra secuestra a Rob y Lisa.
- b) Rob está muy triste porque no puede jugar a videojuegos.
- c) Juan desea que desaparezcan los móviles e Internet.
- d) Todo vuelve a la normalidad y Juan se siente feliz.
- e) Juan no tiene móvil y sus compañeros se burlan de él.
- f) Lisa ayuda a Juan a entender lo que está pasando.
- g) Juan entra en la casa del señor Serra para salvarlos.
- h) Lisa convence al señor Serra de no destruir Internet.
- i) Juan recibe regalos que no son móviles en sus cumpleaños.
- j) Juan, Lisa y Rob se hacen buenos amigos.



- 15.** Diseña un cartel para promover el buen uso de móviles e Internet.



16. Resuelve esta sopa de letras:

JUAN

ROB

LISA

VERO

SERRA

S	A	C	A	D	E	P	M	P	X	J	K
W	P	O	F	C	R	O	B	G	T	O	G
N	M	F	K	K	F	E	N	Q	V	K	X
W	P	T	D	Q	M	B	D	H	E	D	N
K	Z	I	B	F	P	U	Y	X	R	O	T
U	J	U	S	E	R	R	A	S	O	Z	P
L	P	W	F	Q	Y	F	X	J	G	N	J
L	G	L	Q	C	Y	J	N	P	U	F	T
L	L	L	C	S	T	D	R	P	C	A	P
Y	I	S	P	I	I	X	K	P	E	M	N
S	I	S	I	Y	M	X	K	S	U	P	W
K	C	J	A	Z	V	Y	I	Q	I	Y	S





17. Une con flechas cada personaje con su descripción.

Juan

Rob

Lisa

Vero

Serra

Le gusta hacerse fotos y subirlas a Internet

No tiene móvil y desea que desaparezca

Internet

Crea un virus para destruir Internet.

Le encanta leer libros y es muy inteligente.

Le gustan mucho los videojuegos.

18. Mi personaje favorito.

Escoge a tu personaje favorito y dibújalo. Al acabar, escribe una frase sencilla:

"Me gusta _____ porque _____"



19. Adivina el personaje: ¿Quién podría ser Juan, Rob, Lisa o Vero?

Frase	Personaje
"Soy un niño de 10 años. No tengo móvil. Mis padres me regalaron un parchís y unos calcetines. A veces me siento raro."	
"Me encantan los videojuegos. Juego a muchos a la vez. Mis padres están separados."	
"Me gusta leer libros. Sé muchas cosas. No me gustan las redes sociales."	
"Me gusta hacerme fotos para subirlas a Internet. Me encantan los likes."	

20. Elabora un cartel publicitario.

Ahora que ya has visto la obra de teatro, invita a alumnos de otro colegio para que la vean. En pequeños grupos, elaborad un cartel publicitario con toda la información necesaria para que puedan ir al teatro (título de la obra, teatro donde se representa, día y hora, y toda la información que consideres importante).



www.transeduca.com
info@transeduca.com
911 138 140