

JUAN SIN MÓVIL

Tercer 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*. Responde a estas preguntas:

a) ¿Tienes móvil? ¿Para qué lo usas? ¿Es necesario tenerlo? ¿Cuánto tiempo usas las pantallas? ¿Qué haces con ellas?

.....

.....

.....

b) ¿Dónde puede transcurrir la historia?

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

d) ¿Qué pasaría si mañana nos despertamos y no funciona Internet? Reflexiona sobre todos aquellos objetos que usamos que necesitan Internet y cómo puede afectar la desconexión en el día a día.

.....

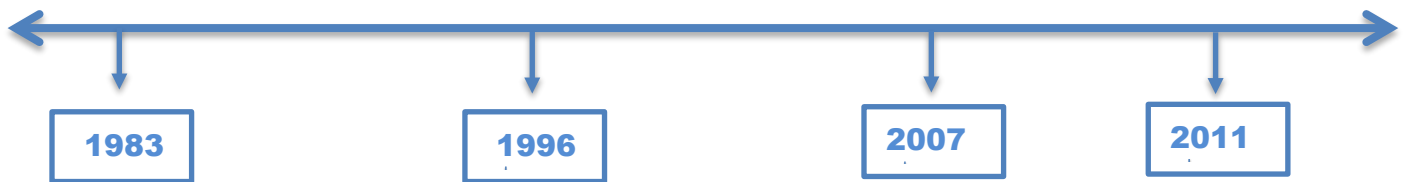
.....

.....

.....



2. Investiga sobre la evolución de los móviles. A continuación, encontrarás 4 móviles que han existido a lo largo de la historia. Sitúalos en la línea del tiempo y escribe 3 características de cada uno.





3. ¿Quién crees que es?
Escoge uno de los personajes de la obra:

JUAN – LISA – ROB – VERO

Investiga y haz una breve descripción por escrito del personaje. ¿Quién crees que es? ¿Cómo es físicamente? ¿Qué papel crees que tiene en la historia?

PERSONAJE ELEGIDO:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



4. Investiga sobre la vida de **José Vicente Sarmiento Illán** y de **José Antonio Bernal Valero** y, por parejas, elaborad una batería de preguntas para hacerles como si fuerais periodistas y los fuerais a entrevistar.

Por ejemplo:

PARA EL ESCRITOR:

- ¿Cuáles son tus obras más importantes?
- ¿Qué has estudiado?
- ¿Te gusta ser profesor de?
- ¿Escribiste la novela porque tu hijo te pedía un móvil a los 10 años?

PARA LOS DOS:

- ¿Creéis que los niños deberían tener móvil?
- ¿Qué os preocupa del uso de Internet?

PARA EL ILUSTRADOR:

- ¿Qué has estudiado?
- ¿Qué te gusta más: ilustrar un libro o para la revista El Jueves?

5. El autor incluye en su libro estas citas de Albert Einstein:

“La palabra progreso no tiene ningún sentido mientras haya niños infelices.”

“Temo el día en que la tecnología sobrepase nuestra humanidad. El mundo solo tendrá una generación de idiotas.”

- a) ¿Por qué crees que el autor puso estas frases en el libro?



b) ¿Estás de acuerdo con ellas? ¿Por qué?

.....

.....

.....

c) Dibuja una viñeta sobre cómo sería un mundo con “muchísima tecnología” y otra “sin tecnología”.



6. Haz una lista de ventajas y desventajas de tener móvil.

Ventajas	Desventajas

a) Pon tu lista en común con el resto de la clase y realizad un debate guiado. Repartid al azar las posturas: Grupo A favor / Grupo En contra. Después de ponerlo todo en común, cada grupo deberá escoger un portavoz que expondrá su postura.

- Ejemplos de argumentos:

A favor:

- ✓ Me ayuda a comunicarme con mi familia.
- ✓ Puedo buscar información para el cole.
- ✓ Me siento más seguro si tengo móvil.

En contra:

- ✓ Puede distraerme en clase.
- ✓ No siempre sé si lo que veo en Internet es verdad.
- ✓ Prefiero jugar con amigos que con pantallas.



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

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



8. Busca el significado de estas palabras. Después podéis ponerlas en común y crear un mural con el "Diccionario de Juan".

- Selfie

.....

.....

.....

- Like

.....

.....

.....

- Ranking

.....

.....

.....

- Post

.....

.....

.....

- Hashtag

.....

.....

.....

- Virus informático

.....

.....

.....



9. Analiza una de estas dos noticias sobre el uso de las redes sociales.

Noticia 1

Noticia 2

Responde a las siguientes preguntas:

a) ¿De qué trata la noticia?

.....

.....

b) ¿Quién aparece en la noticia?

.....

.....

c) ¿Cuándo y dónde ocurrió?

.....

.....

d) ¿Qué título tiene la noticia y qué nos dice?

.....

.....

e) ¿Qué piensas tú sobre la noticia?

.....

.....

f) ¿De dónde viene la noticia?

.....

.....

g) ¿Crees que la noticia es fiable? ¿Por qué?

.....

.....

h) ¿Qué consecuencias podrían tener los hechos de la noticia?

.....

.....

i) ¿Qué podemos aprender sobre el uso de las redes sociales a partir de esta noticia?

.....

.....



This image shows a full page of white paper with horizontal blue dashed lines, resembling notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings present.



11. Rob es un amante de los videojuegos y Lisa de los libros. Tendrás que averiguar de qué título esconden los siguientes emoticonos.

VIDEOJUEGOS

- a)     :
- b)     :
- c)     :
- d)     :

LIBROS

- e)     :
- f)     :
- g)     :
- h)     :

12. Piensa en un buen amigo o amiga de tu vida (puede ser de clase, del barrio, un primo, etc.). Completa esta ficha como si le escribieras un mensaje secreto:

- Mi amigo/a se llama:
- Lo que más me gusta de él/ella es:
- Un momento divertido que hemos vivido juntos es:
- Cuando estoy triste, mi amigo/a:
- Si pudiera darle un superpoder de la amistad sería:
- Dibuja tu "sello secreto de la amistad".



DESPUÉS DE IR AL TEATRO

13. ¿Qué es una obra de teatro?

a) 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?



b) Comenta en voz alta con el resto de tus compañeros aquello que más os ha gustado y aquello que no tanto. Los personajes, la escenografía, etc.

c) Escribe una pequeña reflexión sobre lo que has aprendido viendo la obra.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

14. Haz un resumen de la historia en 5 frases.

.....

.....

.....

.....

.....



15. ¿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. ☐

16. Recuerda la escena del apagón en la obra:

“Los móviles no funcionan, el ordenador tampoco... ni siquiera la tele.”

a) Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué pasaría si hoy desapareciera toda la tecnología?

- ¿Qué sería lo más difícil de empezar a vivir sin tecnología?

- ¿Crees que usas demasiado las pantallas?



b) Propón 3 soluciones creativas para cada situación:

- Estás en casa y no puedes usar móvil, tablet ni televisión. ¿Qué haces?

.....

.....

- Estás en el cole y no hay Internet ni ordenadores. ¿Cómo aprendes?

.....

.....

- Es sábado y no puedes jugar a videojuegos ni ver vídeos. ¿Cómo te diviertes?"

.....

.....

17. Ordena las siguientes frases de manera cronológica.

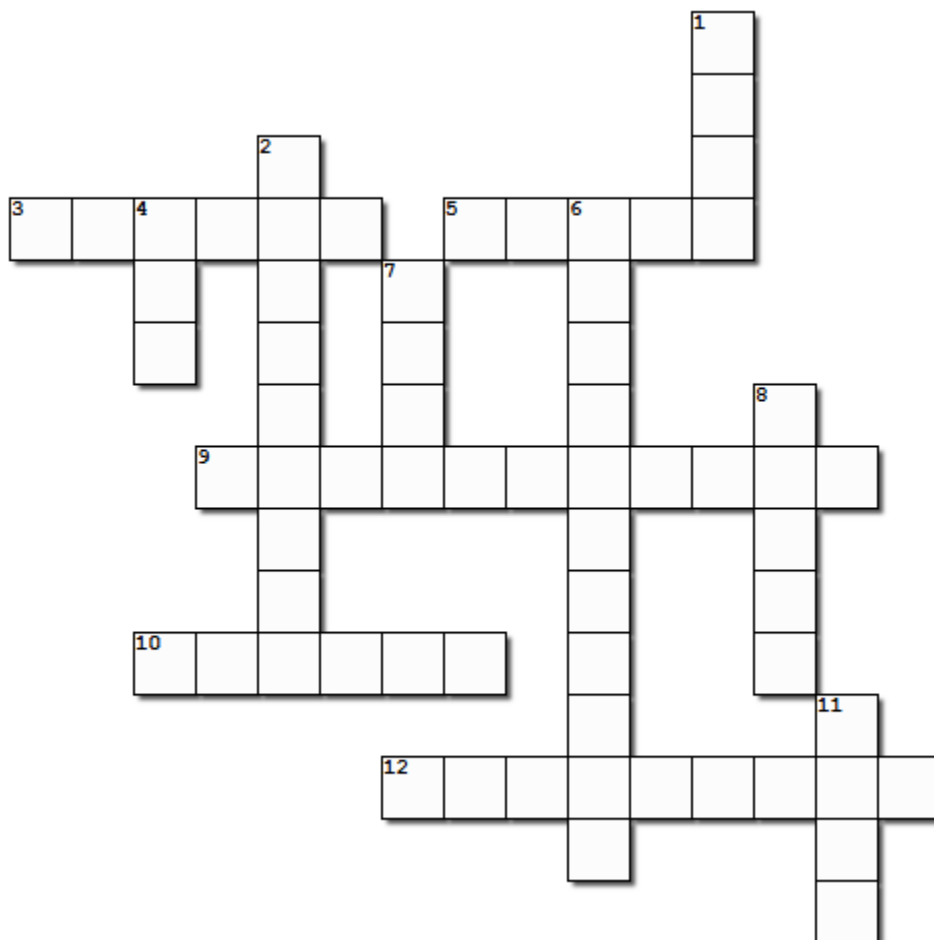
- | | |
|--------------------------|--|
| ☐ | a) Se produce un apagón tecnológico mundial. |
| ☐ | b) Juan salva a sus amigos. |
| ☐ | c) Conocemos a Rob, adicto a los videojuegos. |
| ☐ | d) Todo vuelve a la normalidad. |
| ☐ | e) Juan desea que desaparezcan los móviles e Internet. |
| ☐ | f) Vero se desespera sin poder publicar en redes. |
| ☐ | g) La gente empieza a recuperar el contacto real. |
| ☐ | h) Rob se encuentra mal por no poder jugar. |
| ☐ | i) Descubren que Serra creó el virus por un trauma personal. |
| ☐ | j) Serra se arrepiente y desactiva el virus. |
| ☐ | k) Rob promete jugar menos y pasar más tiempo con su madre. |
| ☐ | l) Juan se presenta y cuenta que no tiene móvil. |
| ☐ | m) Juan y Lisa van a buscar al señor Serra. |
| ☐ | n) Lisa explica por qué no le gustan las redes sociales. |
| ☐ | o) Juan se da cuenta de que no necesita un móvil para ser feliz. |



- 18.** Diseña un cartel o vídeo para promover el buen uso de móviles e Internet, incluye consejos para usar bien la tecnología.



19. Resuelve este crucigrama:



Horizontal

- 3. Apellido del ilustrador de la obra Juan sin móvil.
- 5. Apellido del genio informático del pueblo, creador del virus que desconecta a todos los móviles.
- 9. Apodo que Juan da a las personas que solo viven pegadas a las pantallas.
- 10. Juguete clásico que gira sobre sí mismo cuando lo lanzas.
- 12. Red social para compartir fotos y vídeos con amigos.

Vertical

- 1. Amiga de Juan, muy lista, amante de los libros y defensora de un buen uso de la tecnología.
- 2. Apellido del autor de la obra Juan sin móvil.
- 4. Mejor amigo de Juan y adicto a los videojuegos.
- 6. Aparato electrónico integrado por una radio y un pequeño magnetófono.
- 7. Protagonista de 10 años, el único que no tiene móvil y desea uno con todas sus fuerzas.
- 8. Programa que paraliza móviles, ordenadores y pantallas en la historia.
- 11. Hija de Serra, involucrada indirectamente en la historia del virus y su familia.



20. El hilo de los personajes. Elige un personaje y escribe su evolución a lo largo de la historia. ¿Cómo era al principio? ¿Qué le pasó? ¿Cómo terminó?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

21. 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."	



22. Escribe una noticia sobre el apagón tecnológico.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

23. Crea un programa de radio analógica (como en la obra).

En grupos, escoged un tema: noticias del apagón, consejos para entretenerse sin pantallas, entrevistas a Juan, Rob o Lisa, etc. Cread toda la sección y presentadla frente al resto de la clase como si fuerais locutores. Podéis aprovechar para crear la sintonía de la radio con IA.

24. Imagina que quieres mandarle un correo electrónico a Lisa para agradecerle todo lo que hizo. Escríbelo siguiendo este formato:

De: [tu nombre]

Para: lisa.amiga@email.com

Asunto: Gracias, Lisa

Cuerpo del mensaje:

- Saluda a Lisa de forma cordial.
- Explícale por qué piensas que ha sido muy valiente.
- Dale las gracias por ser una buena amiga.
- Termina el correo con una frase positiva o un deseo para el futuro.

[illegible]



- 25.** Crea un pequeño cómic con 4-6 viñetas que resuma la historia o una escena que te haya gustado.



transeduca