

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DRAMATIZACIÓN Y TEATRO 1º EPO

Dramatización y Teatro - Primer Ciclo Primaria - 1er Curso

C.E.I.P. Milenario de la Lengua Castellana (26002734) 2023/2024

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 07-09-2023

Finalización aproximada: 21-06-2024

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Javier Corcuera Vega

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Javier Corcuera Vega
- Rosa Elena Marín Sainz de Aja

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Todavía no se ha definido el procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Todavía no se ha definido la organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
--------	------

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Pruebas de ejecución:	33,33%
Presentación de un producto:	66,67%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Dramatización y Teatro de Primer Ciclo Primaria - 1er Curso). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
07-09-2023	1.- La calabaza gigante	14
08-01-2024	2.- El gato con botas	11
08-04-2024	3.- El erizo y el conejo	9

1.- LA CALABAZA GIGANTE (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LA MUJER DEL CAMPESINO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Leer y escribir las frases que dice el personaje a lo largo de la escena.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno deberá leer y escribir correctamente todas las frases que el personaje debe decir durante toda la escena.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- 1. Sentir y disfrutar el cuerpo como instrumento de comunicación de ideas, fantasías, sentimientos y vínculos, practicando el juego corporal, el juego mímico gestual y el juego expresivo, para conocerse mejor a sí mismo y a las otras personas.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

La mujer del campesino.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 4	1.1.- 1.1. Explorar las propias capacidades corporales interpretativas y expresivas buscando los límites en equilibrio, velocidad, frenado y lateralidad y coordinando con coherencia palabras textuales y movimientos expresivos. (1) 1.2.- Analizar sus propios movimientos y expresiones en situaciones escénicas, dando, desde su actuación, una respuesta ajustada a las intenciones expresivas y gestionando sus tensiones y emociones. (1)

2.- EL GATO CON BOTAS (11 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EL GATO CON BOTAS.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Leer y memorizar las frases que dice el gato a lo largo de la escena.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno deberá leer correctamente, entonando, todas las frases que el personaje dice durante la escena.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Reconocer y utilizar las posibilidades expresivas de la voz, ejercitando juegos de respiración, vocalización, impostación, modulación y proyección vocal, para comunicarse oralmente con fluidez y seguridad, tanto en público como en los diversos contextos de la vida.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

El gato con botas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	2.1.- Proyectar la voz desde la intensidad total hasta el susurro, adecuándose a las distintas necesidades de volumen tanto espaciales como interpretativas. (1) 2.2.- Investigar el timbre, el volumen y la altura de la voz, adecuándose a la interpretación de personajes, objetos o situaciones. (1) 2.3.- Modular la entonación y la articulación del habla, trasladando la prosodia natural del habla a la lectura e interpretación de textos. (1)

3.- EL ERIZO Y EL CONEJO (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EL CONEJO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Dramatizar con palabras y gestos las frases que el conejo le dice al erizo durante la escena.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno deberá dramatizar todas las frases que el conejo dice durante la escena.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- 3. Desenvolverse en la improvisación mímico-dramática, implicándose en el juego dramático y las dinámicas grupales de desinhibición, confianza, cohesión, autoestima y distensión, para dar rienda suelta a la imaginación sin rigidez, egocentrismo ni miedo escénico.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

El conejo.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	3.1.- Generar vínculos entre los participantes confiando en su propio trabajo, el de sus compañeros y en las indicaciones del profesor. (1) 3.2.- Participar en escena atreviéndose a abrir juegos, avanzar narrativas, generar y resolver conflictos, encontrar finales y crear personajes con desinhibición, originalidad y respeto. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Dramatización y Teatro implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Todas ellas contribuyen de igual forma a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Dramatización y Teatro.

Competencias específicas
Dramatización y Teatro
1.- 1. Sentir y disfrutar el cuerpo como instrumento de comunicación de ideas, fantasías, sentimientos y vínculos, practicando el juego corporal, el juego mímico gestual y el juego expresivo, para conocerse mejor a sí mismo y a las otras personas.
2.- Reconocer y utilizar las posibilidades expresivas de la voz, ejercitando juegos de respiración, vocalización, impostación, modulación y proyección vocal, para comunicarse oralmente con fluidez y seguridad, tanto en público como en los diversos contextos de la vida.
3.- 3. Desenvolverse en la improvisación mímico-dramática, implicándose en el juego dramático y las dinámicas grupales de desinhibición, confianza, cohesión, autoestima y distensión, para dar rienda suelta a la imaginación sin rigidez, egocentrismo ni miedo escénico.
4.- 4. Experimentar la creación e interpretación escénica ante un público, practicando el juego teatral, interpretando personajes y resolviendo conflictos dramáticos con los otros, con uno mismo, con el espacio, con objetos cotidianos o imaginados, para concentrarse y permanecer en la ficción, asumir sus roles y respetar los códigos escénicos.

La calificación de Dramatización y Teatro se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Dramatización y Teatro =

$$CE1 + CE2 + CE3 + CE4$$

4

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- 1. Sentir y disfrutar el cuerpo como instrumento de comunicación de ideas, fantasías, sentimientos y vínculos, practicando el juego corporal, el juego mímico gestual y el juego expresivo, para conocerse mejor a sí mismo y a las otras personas.	

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.1.- 1.1. Explorar las propias capacidades corporales interpretativas y expresivas buscando los límites en equilibrio, velocidad, frenado y lateralidad y coordinando con coherencia palabras textuales y movimientos expresivos.	1
1.2.- Analizar sus propios movimientos y expresiones en situaciones escénicas, dando, desde su actuación, una respuesta ajustada a las intenciones expresivas y gestionando sus tensiones y emociones.	1
2.- Reconocer y utilizar las posibilidades expresivas de la voz, ejercitando juegos de respiración, vocalización, impostación, modulación y proyección vocal, para comunicarse oralmente con fluidez y seguridad, tanto en público como en los diversos contextos de la vida.	
2.1.- Proyectar la voz desde la intensidad total hasta el susurro, adecuándose a las distintas necesidades de volumen tanto espaciales como interpretativas.	1
2.2.- Investigar el timbre, el volumen y la altura de la voz, adecuándose a la interpretación de personajes, objetos o situaciones.	1
2.3.- Modular la entonación y la articulación del habla, trasladando la prosodia natural del habla a la lectura e interpretación de textos.	1
3.- 3. Desenvolverse en la improvisación mímico-dramática, implicándose en el juego dramático y las dinámicas grupales de desinhibición, confianza, cohesión, autoestima y distensión, para dar rienda suelta a la imaginación sin rigidez, egocentrismo ni miedo escénico.	
3.1.- Generar vínculos entre los participantes confiando en su propio trabajo, el de sus compañeros y en las indicaciones del profesor.	1
3.2.- Participar en escena atreviéndose a abrir juegos, avanzar narrativas, generar y resolver conflictos, encontrar finales y crear personajes con desinhibición, originalidad y respeto.	1
4.- 4. Experimentar la creación e interpretación escénica ante un público, practicando el juego teatral, interpretando personajes y resolviendo conflictos dramáticos con los otros, con uno mismo, con el espacio, con objetos cotidianos o imaginados, para concentrarse y permanecer en la ficción, asumir sus roles y respetar los códigos escénicos.	
4.1.- Permanecer en la ficción concentrándose en el rol de su personaje todo lo que dura la escena, teniendo en cuenta los principios escénicos.	1
4.2.- Experimentar la creación escénica ante un público, participando en el diseño y desarrollo de los elementos que componen el montaje teatral y asumiendo los roles acordados, desde las propias habilidades e intereses.	1
4.3.- Manifestar el grado de satisfacción interpretativa y la vivencia del aplauso del público, expresándolo en diferentes lenguajes.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 4 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE4 =

$$\frac{CEV4.1 \times 1 + CEV4.2 \times 1 + CEV4.3 \times 1}{1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV4.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 4.1, en general, CEV4.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".