

Obras de un acto

Este proyecto brinda a los estudiantes la oportunidad de trabajar en un medio de teatro (que podría combinarse muy bien con los estándares de ELA) para demostrar su comprensión de cómo o cuándo se hace trampa, cómo responder en tal situación y las posibles consecuencias de hacer trampa.

Subconcepto(s) de integridad

Amabilidad

Plazo del proyecto

25-30 minutos

Los materiales requeridos

- ❑ Papel y utensilios de escritura para dramaturgia. También podría usar una computadora si desea integrar un componente de tecnología/teclado.

Los estudiantes trabajarán en los mismos grupos en los que estaban para la actividad del gráfico T en la Lección 4. Van a escribir una obra breve de un acto sobre el impacto de hacer trampa. Los estudiantes deben tener al menos tres personajes en su obra y la obra debe durar de 3 a 5 minutos. Si todavía tiene los gráficos en T a la vista, los estudiantes pueden caminar por el salón de clases y leer los carteles para ver ejemplos de situaciones de trampa y las posibles consecuencias sobre las que podrían escribir o pueden pensar en las suyas propias.

Pida a los estudiantes que escriban un párrafo explicando el ejemplo de la situación. Luego elige 3 personajes (reales o imaginarios) y dales partes habladas. El cuarto miembro del grupo podría servir como narrador o ser el director. Esta persona debe tener un papel activo en la obra, incluso si no está hablando directamente a la audiencia.

Los estudiantes pueden usar la plantilla de Juego de un acto o pueden escribir sus juegos en papel de cuaderno. Planee pasar 2-3 días en este proyecto ya que los estudiantes necesitarán tiempo para escribir, ensayar y actuar (ya sea solo para la clase o para otra clase). Cuando los estudiantes hayan terminado sus guiones, recójalos para hacer fotocopias para que cada persona tenga su propia copia.

Envolver:

Depende del maestro cómo y cuándo los estudiantes deben realizar sus obras; se pueden realizar una por día para dejar tiempo para la discusión o todas a la vez con una discusión general después. Se pueden realizar para otros grados o clases para ayudar a generar una discusión sobre hacer trampa en sus clases. En cualquier caso, sería bueno invitar al director u otros administradores o incluso a los padres a mirar.



DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA
RECOMENDADO PARA EL
APRENDIZAJE SOCIAL Y
EMOCIONAL.

El Colaborativo para el Aprendizaje Académico, Social y Emocional (CASEL) ha estado revisando programas SEL basados en evidencia desde 2003. Kindness in the Classroom® cumple con el Programa SElect de CASEL y está incluido en el [Guía CASEL para programas efectivos de aprendizaje social y emocional](#).

Kindness in the Classroom® cumplió o superó todos los criterios de CASEL para una programación SEL de alta calidad. Kindness in the Classroom® recibió la designación más alta de CASEL por programación SEL de alta calidad.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

TÍTULO DE LA OBRA: _____

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN:

LISTA DE REPARTO:

Indicaciones escénicas para la apertura de la obra:

Personaje	Diálogo

Personaje	Diálogo

Sugerencias

- Establecer la escena en cuanto a donde se lleva a cabo la acción.
- Use corchetes [] para darle a su personaje instrucciones en el escenario y cómo debe decir sus líneas
- El tiempo puede pasar en su obra (por ejemplo, comienza en la escuela pero termina más tarde ese día en casa), pero asegúrese de tener un narrador que le diga a la audiencia cuándo cambia la hora o el escenario.
- Agregue o elimine líneas de diálogo según sea necesario.