

Un viaje por el mundo del Teatro

(Aporte didáctico-disciplinar)



Descripción:

Este recurso educativo integra aportes didácticos y disciplinares relacionados a la disciplina Teatro. Surge a partir del trabajo en territorio de la docente contenidista, desarrollado en conjunto con la comunidad educativa de la Escuela N°122 de Educación Artística del departamento de Soriano.

El recurso consiste en un juego interactivo desarrollado en la aplicación Genially. Por medio de tres desafíos los estudiantes podrán acercarse a contenidos básicos del Teatro como: la estructura dramática clásica, los componentes del Teatro, y un breve recorrido por la historia del mismo.

Formato: Recurso con aporte didáctico y disciplinar

Ciclo: 1° y 2°

Tramo: 2 y 3

Grado: 1° y 2°, 3° y 4°

Competencias generales en comunicación, pensamiento creativo.				
Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de logro
Creativo- Artístico	Teatro	CE3. A partir de sus intereses crea personajes, historias y escenarios en el mundo ficcional.	• Juego colectivo en el espacio. • La voz de narrador. • Juego dramático. • Dramatización: Improvisaciones de historias con distintos recursos expresivos trabajados.	Observa, investiga y juega en la interacción del espacio y los personajes creados.
				A partir de sus intereses, crea personajes, historias y escenarios en el mundo ficcional.

Metodología: Aprendizaje basado en juegos.

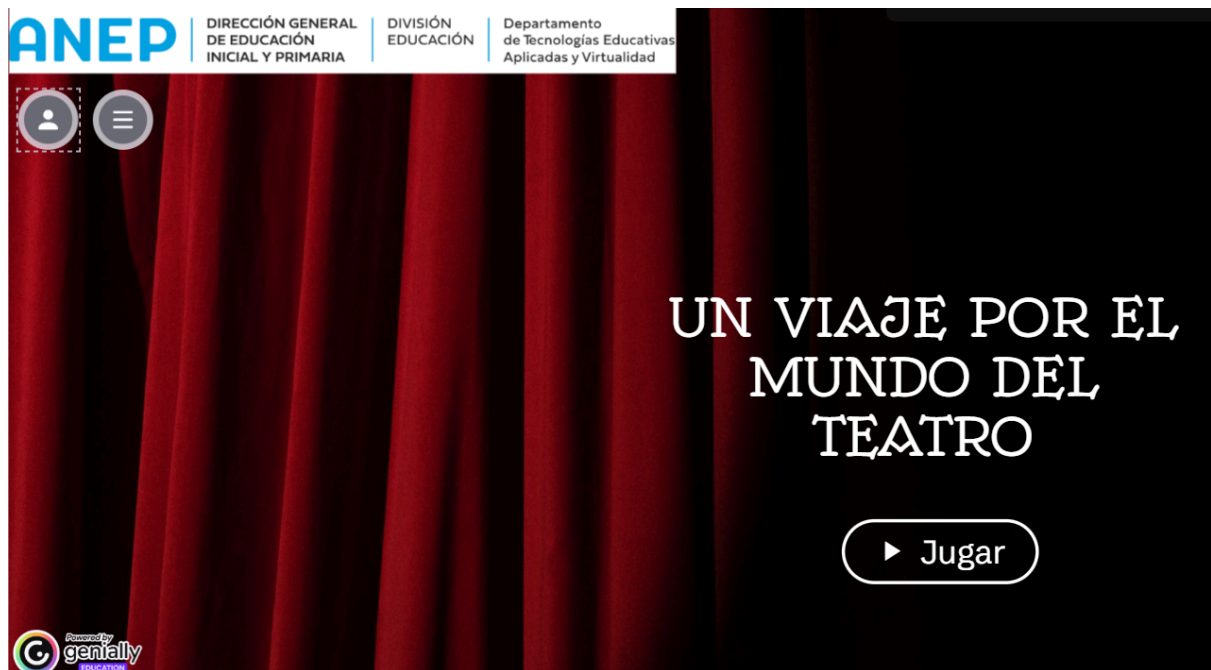
Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los y las estudiantes:

- Identificarán los momentos de la estructura dramática clásica, para comprender cómo se organiza una historia y utilizarlos en la creación y dramatización de sus propias creaciones.
- Conocerán algunos aspectos de la historia del Teatro y reconocerán transformaciones y permanencias en sus diferentes períodos, para ampliar su conocimiento sobre las diversas formas en que las sociedades han creado y experimentado el hecho teatral.
- Reconocerán y experimentarán los principales componentes del hecho teatral, explorando diferentes formas de organización del espacio y asumiendo alternativamente los roles de intérprete y espectador, para comprender las relaciones que se establecen entre actores, espacio escénico, escenografía y público en una experiencia teatral.

**Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

Recurso:



[ACCESO AL JUEGO AQUÍ](#)

Presentación del recurso

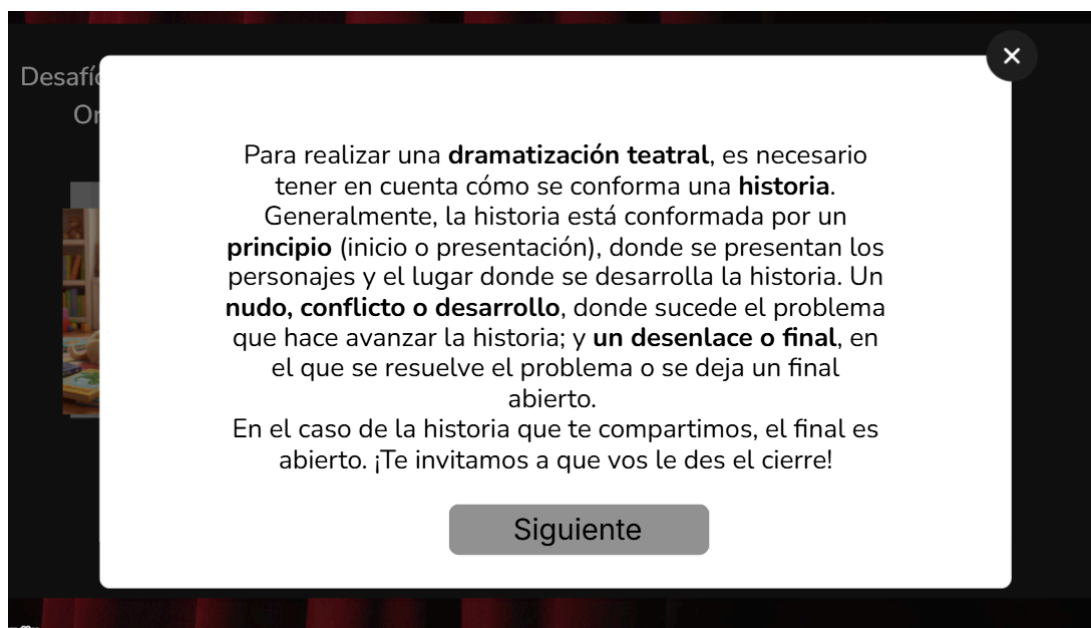
“Un viaje por el mundo del Teatro” es un juego interactivo desarrollado en la aplicación Genially.

Como hilo conductor, el juego propone a los estudiantes resolver una misión: encontrar los elementos fundamentales del teatro para poder abrir el telón. Estos elementos se organizan en tres grandes ejes: la estructura dramática, los componentes del teatro y la historia del teatro.

Primer desafío: la estructura dramática

En el primer desafío, los estudiantes deben reconocer la estructura dramática clásica de una historia o narración. Para ello, se presentan tres imágenes que deberán ordenar teniendo en cuenta los momentos fundamentales de la historia: inicio, desarrollo y cierre.

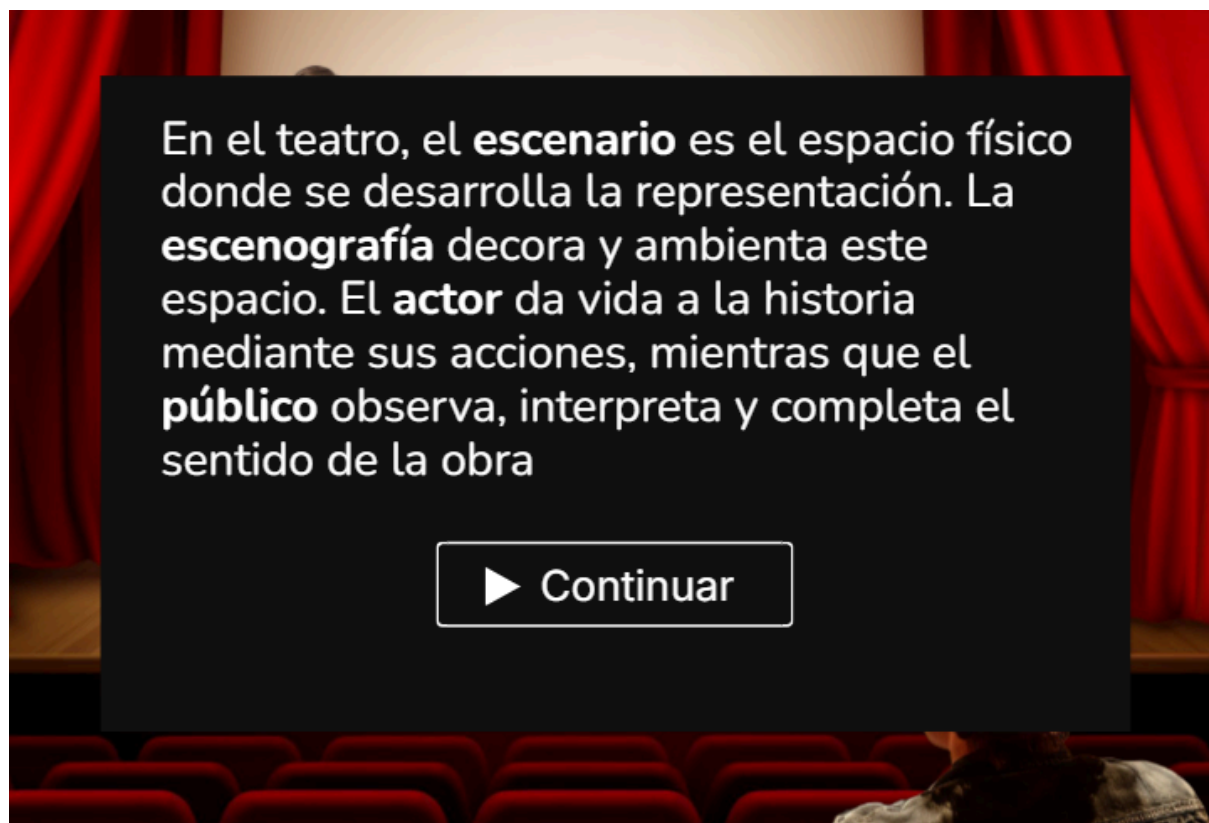
Una vez completada la actividad, se ofrece una retroalimentación que permite recuperar y sistematizar el concepto trabajado, favoreciendo así su institucionalización.



Segundo desafío: los componentes del teatro

En el segundo desafío, los estudiantes se encuentran con un escenario y una platea teatral en los que se identifican algunos de los principales componentes del teatro: los actores y la escenografía, ubicados sobre el escenario, y el público, ubicado en la platea.

La propuesta consiste en arrastrar cada componente, representado mediante una imagen, hasta el lugar que le corresponde. Una vez que los niños y las niñas logran ubicar correctamente cada elemento, reciben una retroalimentación orientada a la institucionalización del saber abordado en este desafío.



Tercer desafío: la historia del teatro

El tercer desafío es el más extenso y complejo de los tres. En una primera instancia, los estudiantes se encuentran con una línea de tiempo en la que se señalan algunos hitos relevantes de la historia del teatro. Al hacer clic en los signos “+” que aparecen en pantalla,

pueden acceder a información textual y audiovisual correspondiente a cada período histórico.

Cabe destacar que los videos fueron elaborados especialmente para este recurso y cuentan con subtítulo, con el propósito de favorecer su accesibilidad. La información presentada en estos materiales resulta fundamental para resolver el reto posterior: una serie de preguntas de opción múltiple relacionadas con los contenidos abordados.

Cuando el estudiante responde correctamente, se muestra una reacción visual (confetis) y puede avanzar a la siguiente pregunta. Si la respuesta es incorrecta, se presenta una reacción mediante emojis de expresión triste y se brinda la posibilidad de volver a intentar la misma pregunta hasta responder correctamente.



Recompensa final

Al completar los tres desafíos, los estudiantes reciben una recompensa simbólica: la insignia de “Guardián del Teatro”, que representa el logro alcanzado y el recorrido realizado a través de los diferentes desafíos del juego.



Al hacer clic sobre el botón volver, se reinicia el juego.

Posibles recorridos didácticos a de

Un viaje por el mundo del Teatro | Los juguetes de Torres Garcíasarrollar a partir del recurso:

Se sugiere acompañar y dinamizar el recorrido por el juego mediante diversas intervenciones docentes que permitan enriquecer la experiencia de los estudiantes, profundizar en los contenidos abordados y favorecer instancias posteriores de exploración, creación y dramatización.

En este sentido, la intervención docente adquiere un papel relevante para orientar la observación, promover el intercambio y habilitar procesos de reflexión en torno a los sentidos y saberes que se ponen en juego en cada uno de los desafíos. Las preguntas pueden constituirse en una herramienta para recuperar conocimientos previos,

problematizar las situaciones planteadas y favorecer la construcción colectiva de significados.

A lo largo del recorrido, y de acuerdo con las características de cada desafío, el docente podrá formular preguntas como:

?

¿Qué está pasando en esta historia?

¿Cómo sabemos que esta imagen corresponde al comienzo?

¿Qué hace que un lugar pueda convertirse en un escenario?

¿Quiénes participan de una obra teatral?

¿Qué diferencias encuentran entre el Teatro de antes y el actual?

Otra posibilidad consiste en alternar la resolución de los desafíos del recurso con propuestas de exploración y creación en el aula, de modo que los contenidos abordados en el juego puedan ser experimentados y resignificados a través de la práctica teatral.

A partir del primer desafío: estructura dramática

Luego de resolver el primer desafío, se puede propiciar una instancia de intercambio acerca de los diferentes momentos que componen una historia. Para introducir la noción de estructura dramática clásica, puede recurrirse inicialmente a una formulación sencilla:

- Inicio: se presentan los personajes y la situación inicial.
- Desarrollo: ocurre un acontecimiento que modifica o transforma la situación inicial.
- Cierre: la situación planteada alcanza algún tipo de resolución.

A partir de esta aproximación, se puede proponer a los estudiantes la creación de historias mediante imágenes. Una vez construida una primera versión, el docente puede introducir variaciones que desafíen a los estudiantes a transformar y reconstruir sus producciones:

Este tipo de intervenciones favorece la exploración de diferentes posibilidades narrativas y promueve la capacidad de transformar una situación ficcional a partir de nuevas condiciones, enriqueciendo progresivamente las producciones de los estudiantes.

A partir del segundo desafío: componentes del hecho teatral

Luego de abordar los componentes del hecho teatral mediante el juego, el docente puede proponer una experiencia de exploración espacial. Por ejemplo, solicitar a los estudiantes que seleccionen un sector del aula y lo transformen en un espacio teatral.

A partir de esta propuesta, podrán delimitar y diferenciar el espacio destinado a la actuación del espacio destinado al público, poniendo en acción conceptos que fueron abordados inicialmente de manera lúdica y conceptual en el recurso.

Esta experiencia puede ampliarse incorporando elementos sencillos disponibles en el aula para construir una escenografía, así como mediante la exploración de diferentes formas de disponer el espacio y de relacionarse con quienes observan la escena.

A partir del tercer desafío: aproximación a la historia del Teatro

Para profundizar en los contenidos abordados en el tercer desafío, el docente puede recurrir a preguntas problematizadoras que favorezcan la observación, la comparación y el establecimiento de relaciones entre diferentes períodos históricos:

?

¿Dónde se realizaban las representaciones teatrales?

¿Quiénes participaban de ellas?

¿Quiénes eran los espectadores?

¿Cómo eran los espacios destinados a las representaciones?

¿Qué historias se representaban?

¿Qué elementos de aquellas experiencias teatrales permanecen en el teatro actual?

¿Qué aspectos han cambiado?

A partir de la información explorada en el recurso, también puede seleccionarse un período histórico particular para desarrollar una experiencia de creación teatral inspirada en algunas de sus características. De este modo, los contenidos vinculados con la historia del Teatro pueden trascender la incorporación de información y constituirse en un punto de partida para la experimentación y la producción artística.

En todos los casos, se recomienda que las instancias de aproximación conceptual se articulen con propuestas de juego dramático, exploración, improvisación y creación, de manera que los estudiantes puedan experimentar los contenidos abordados y construir conocimientos a partir de la práctica teatral.

Sugerencias metodológicas y de evaluación

Las sugerencias metodológicas de los programas de Teatro para la Educación Básica Integrada se sustentan en un enfoque de aprendizaje activo, centrado en el hacer, la experimentación y la comunicación a través del cuerpo, las acciones y el movimiento. En este marco, el Teatro se concibe como una experiencia eminentemente práctica, en la que los aprendizajes se construyen a partir de la acción y la interacción con otros. Así se expresa en uno de los programas:

“El teatro es acción, es aquí y ahora, liberador de emociones, vivencia, multidisciplinar, es un medio y no un fin en sí mismo. Entonces, si hablamos de una pedagogía teatral, debemos pensar en una pedagogía de la acción, de situación, de la polisemia, colectiva, lúdica y de la creatividad.” (Laferrière y Motos, 2003, pp. 100-101 en ANEP, 2023, p. 17).

Desde esta perspectiva, los contenidos de carácter conceptual o teórico adquieren sentido en estrecha relación con la experiencia práctica. Es decir, la aproximación a conceptos propios de la disciplina se desarrolla a partir de situaciones de exploración, juego, experimentación y creación, en las que los estudiantes tienen la posibilidad de poner dichos conocimientos en acción.

En este sentido, el juego constituye una estrategia privilegiada para aproximar a los estudiantes a conceptos fundamentales del lenguaje teatral. La interacción con el recurso permite reconocer y explorar algunos contenidos disciplinares a través de una propuesta lúdica y accesible. Sin embargo, se sugiere que el recurso no constituya una experiencia aislada ni un fin en sí mismo, sino que funcione como punto de partida para una propuesta de enseñanza teatral más amplia, orientada fundamentalmente hacia la creación de historias, el juego dramático, la dramatización, la improvisación y la puesta en escena, tal como se plantea en las sugerencias de intervención didáctica desarrolladas anteriormente.

En relación con el rol docente, Garzón (2015) plantea que la enseñanza del Teatro habilita un espacio fértil para el diálogo y la interacción entre docentes y estudiantes, así como entre los propios estudiantes. Desde esta concepción, el docente no debería limitar su intervención al rol de observador o director externo, sino asumir una participación activa dentro de las situaciones dramáticas. Su intervención puede contribuir a enriquecer y complejizar el desarrollo de la acción sin interrumpir el juego dramático. La incorporación de un personaje, una pregunta, un conflicto inesperado o una nueva información puede constituirse en una estrategia para sostener y potenciar la acción dramática cuando esta pierde intensidad o se transforma en una narración meramente descriptiva.

Asimismo, Garzón (2015) señala que la educación teatral posibilita que los estudiantes transiten por diferentes roles: autor, actor, escenógrafo, crítico y espectador. Esta multiplicidad de roles resulta especialmente relevante para una propuesta como la que se desarrolla a partir de este recurso, ya que permite comprender el hecho teatral desde diferentes perspectivas y participar activamente en sus diversas dimensiones.

En esta misma línea, Rojas y González (2016) destacan la importancia de la formación de espectadores dentro de la pedagogía teatral. En este sentido, resulta necesario generar instancias en las que los estudiantes puedan observar las producciones de sus compañeros y, cuando sea posible, acceder también a obras teatrales profesionales. Estas experiencias contribuyen al desarrollo de la atención, la incorporación progresiva de un lenguaje

específico de la disciplina, la interpretación, la sensibilidad estética y la capacidad de analizar diferentes modos de resolver una misma situación dramática.

Por lo tanto, se sugiere que las propuestas derivadas del recurso contemplen una dinámica en la que los estudiantes puedan hacer, observar, interpretar, crear y reflexionar sobre las experiencias teatrales propias y de sus pares. De este modo, los contenidos conceptuales abordados en el juego se integran a procesos de experimentación y creación, favoreciendo una aproximación al Teatro que articule el saber, el hacer y la reflexión sobre la práctica artística.

En el marco de esta propuesta, la evaluación se concibe desde un enfoque formativo y procesual, centrado en el seguimiento de los aprendizajes que los estudiantes construyen a lo largo de las diferentes instancias de exploración, juego, creación, dramatización y reflexión. En este sentido, resulta relevante recoger evidencias de aprendizaje tanto durante la interacción con el recurso como en las experiencias prácticas que se desarrollen posteriormente. Estas evidencias pueden incluir las producciones realizadas, las intervenciones orales, las decisiones tomadas durante el juego dramático, las formas de resolver situaciones ficcionales, la participación en propuestas colectivas y las reflexiones realizadas sobre las producciones propias y de sus pares.

Para organizar y sistematizar estas evidencias, el docente puede recurrir a diferentes instrumentos, tales como rúbricas, listas de cotejo, registros de observación y escalas de valoración, seleccionando aquellos que resulten pertinentes en función de los propósitos de aprendizaje y de las características de la propuesta. Asimismo, resulta pertinente diversificar las modalidades de evaluación e incorporar instancias de autoevaluación y coevaluación, además de la evaluación realizada por el docente. La autoevaluación permite que los estudiantes reflexionen sobre sus propios procesos, reconozcan avances y dificultades y desarrollen progresivamente mayores niveles de autonomía. La coevaluación, por su parte, habilita la observación y valoración de las producciones de los pares desde criterios previamente acordados, promoviendo la escucha, el intercambio y la construcción colectiva de aprendizajes. En Teatro, estas modalidades adquieren especial relevancia, dado que permiten valorar no sólo los resultados de una producción, sino también los procesos de exploración, creación, participación y colaboración que forman parte de la experiencia teatral.

Créditos

Cresci, C (2026) Un viaje por el mundo del teatro [juego] en

<https://view.genially.com/6a4cf03251e36c54483f21be>

Gemini (2026) Imagen de un niño de aproximadamente 10 años de espaldas con una mochila, una remera naranja, pelo castaño. Está parado frente a un escenario de un teatro que tiene el telón bajo [imagen elaborada con IA] <https://gemini.google.com/>

Bibliografía/Fuentes consultadas

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP] (2023). *Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 2.º ciclo, tramo 3 (3.º y 4.º grados) y tramo 4 (5.º y 6.º grados)*. ANEP.

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP] (2023). *Educación Básica Integrada (EBI)- Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*. ANEP.

LIBRO EN LÍNEA

Garzón, N (2015) *Didáctica del Teatro Escolar. Cómo desarrollar las artes escénicas en la escuela*. Disponible en <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Did%C3%A1ctica%20del%20teatro%20escolar.pdf>

Rojas, P; González, B. (2016) *Manual de apoyo al facilitador. Taller de Teatro. Protagonistas en el juego*. Disponible en <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2018/07/manual-teatro.pdf>

Autor: Carolina Cresci

Fecha de creación: Agosto 2026

Licenciamiento:

