### Creo un radioteatro

- **1.** Observa atentamente y responde:
  - ¿Qué es un radioteatro?



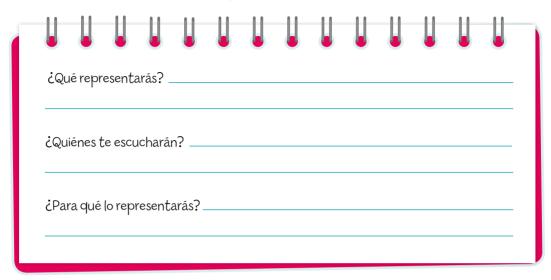
• ¿Cómo crees que los actores y actrices logran comunicar emociones mediante la radio?

2. Te invitamos a transformar una obra en radioteatro para que lo escuche el resto de tu clase. Puede ser de las que aparecen en la unidad 5 del libro *Vuelta y vuelta 6* (*Papatanasio Mamertópolos*, de Cristian Palacios, en las páginas 52, 53 y 54, o *La Bella y la Bestia*, de Ariel Bufano, en la página 62) u otra que les guste.

Un **radioteatro** es la transmisión de una obra dramática por la radio. Como no tiene imágenes, los recursos como la música y los efectos de sonido son fundamentales para recrear la historia. A diferencia de la obra de teatro, el radioteatro necesita un relator que narre y entregue indicaciones a los oyentes acerca de la historia y de los personajes.



3. Antes de comenzar, completa la siguiente ficha.



- **4.** Reúnanse en grupos de cuatro integrantes y elijan una obra teatral para hacer un radioteatro.
- **5.** Definan los roles que desempeñarán en el montaje. En los radioteatros se contemplan, fundamentalmente, los siguientes:
  - **Director o directora.** Organiza a quienes participan y asigna los papeles que desempeñan durante la obra.
  - **Relator o relatora.** Describe los espacios e indica los nombres y las cualidades de los personajes.
  - Personajes. Representan la acción utilizando únicamente su voz.
  - Sonidista. Elige y coordina la música y los efectos de sonido.
- 6. Analicen la obra y definan cómo es cada uno de los personajes para determinar su voz.
- **7.** Destaquen en el texto, con diferentes colores, las pausas, los signos de interrogación y de exclamación, los énfasis, las diferencias de volumen y los ritmos para determinar cómo deben hablar los personajes durante la obra.
- **8.** Establezcan lo que dirá el relator o relatora. Además, lean las acotaciones y elijan los sonidos y la música que necesitan para crear el ambiente.

9. Hagan una lectura de la obra utilizando los siguientes recursos para la oralidad.

Cuando se presenta un radioteatro, no solo se usa el lenguaje verbal, sino también el paraverbal, además de recursos sonoros, tales como la música y los sonidos.



Corresponde a las palabras que dan a conocer la historia.

- Parlamentos: palabras que dicen los personajes.
- Narración: acotaciones que introduce el relator.



Son los matices que acompañan y apoyan el lenguaje verbal.

- Ritmo, velocidad, tono y énfasis: dependen de las características del personaje, las acciones que suceden y las emociones que se quieran destacar. Por ejemplo, si el personaje tiene apuro, hablará de forma rápida; si está triste, hablará con un tono bajo y lento.
- Pausas y silencios: pueden expresar emociones, sugerir duda o un tiempo de espera.

# RECURSOS SONOROS

Corresponde a la comunicación que se realiza sin palabras; por ejemplo, la música.

- Sonidos y ruidos: son los sonidos que indican carraspeos, risas, llanto... Por ejemplo, si en la acotación se dice que la persona está riendo, se debe incorporar el sonido de la risa.
- Cortinas musicales: son fragmentos cortos que sirven para separar la voz del relator de la de los personajes. Así se puede distinguir claramente quién está hablando.
- Música incidental: acompaña a la obra, generalmente como como «música de fondo», que crea una atmósfera para la acción; por ejemplo, una música de fondo alegre para un final feliz.
- Efectos de sonido: son los ruidos y sonidos que crean el ambiente de la obra. Sirven para conocer los estados de ánimo, los momentos de tensión o los ruidos del ambiente. Por ejemplo, si en la acotación se señala que llueve, hay que producir sonidos que imiten la lluvia.

- **10.** Luego de ensayar, graben el radioteatro en un formato de audio. Recuerden que debe escucharse de la forma más clara y nítida posible.
- 11. Evalúen su trabajo con la siguiente pauta.

PAUTAS	SÍ	N0
Cumplimos adecuadamente nuestros roles en el radioteatro.		
El volumen de nuestra voz permitió que nos escucharan bien.		
El tono de nuestra voz fue adecuado al mensaje que transmitimos.		
Realizamos las pausas necesarias.		
Enfatizamos las palabras y las oraciones ade- cuadamente.		
Incluimos música y sonidos adecuados a la obra.		
Los efectos de sonido ayudaron a hacer creíble la obra.		

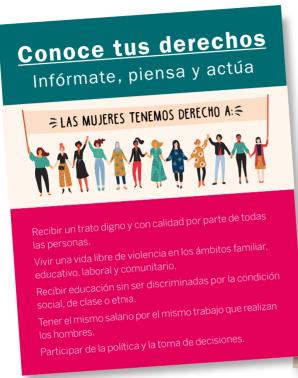
12. Revisen qué aspectos fueron logrados en la presentación y qué aspectos pueden mejorar. Vuelvan a grabar el radioteatro con el fin de presentarlo a su clase. Con todos los radioteatros de la clase pueden armar un pódcast para compartir con toda la escuela y las familias.



# © Santillana S.A. Prohibida su fotocopia. Ley 15.913

## Conversamos en una mesa redonda

1. Observa atentamente los afiches.





- 2. Responde y, luego, comenta con tu clase.
  - ¿Cuál es tu opinión sobre los mensajes que se comunican en los afiches?
  - ¿Por qué es necesario comunicarlos?
  - ¿Con qué temáticas están relacionados los afiches?

**3.** Te invitamos a participar en una mesa redonda sobre un tema relacionado con el deporte. Antes de comenzar, responde las preguntas de la ficha, que te ayudarán a planificar la presentación. Con ayuda de su docente, organicen los grupos que participarán y escojan un tema.

<b>¿</b> Cuá	āles sc	on los b	enefici	ios del	depo	rte pa	ra la sa	alud fis	ica y e	mocio	nal?_	
¿Cón	no el c	deport	e previ	iene la	. violer	ncia?_						
<b>¿</b> Cuá	lles de	porte	s se pra	actica	n más	en el p	pais?, d	Por qu	ué?			
¿Cón	no se r	relacio	nan la a	alimen	taciór	n y el d	eport	e?				
¿Cón	no el c	deport	e ayud	la a las	perso	onas a	valora	r su cu	erpo?			
Unt	ema p	propue	sto po	r el gri	upo:							

- **4.** Una vez seleccionado el tema, los integrantes de cada grupo deben preparar la mesa redonda considerando lo siguiente:
  - **Buscar información:** quienes participan de una mesa redonda deben informarse sobre el tema; para ello es necesario buscar y recopilar material.
  - Formar una opinión: no se trata solamente de reproducir la información encontrada, sino de reflexionar sobre el tema para generar una valoración propia.
  - **Preparar la mesa redonda:** elegir quiénes participarán en la conversación y quién la moderará.

**5.** Lee los siguientes consejos para saber más acerca de cómo preparar una mesa redonda. También puedes releer la ficha 1 de taller de oralidad «Participo en una mesa redonda» de la página 85 del *Vuelta y Vuelta 6* de Lengua.

La **mesa redonda** es una conversación estructurada con la guía de un moderador acerca de un tema de interés.

Cada participante tiene un tiempo limitado para expresar sus opiniones, después del cual se ofrece un espacio para intercambiar ideas y dialogar sobre lo expuesto. Para que la mesa redonda resulte exitosa, el moderador y los participantes tienen que cumplir ciertas funciones.



Presentar los integrantes de la mesa redonda al público. Ayudar a mantener el orden en la conversación del grupo. Promover la participación de todos los integrantes de la mesa redonda.

Guiar la conversación con preguntas y aclaraciones, además de señalar cuando se sobrepasa el tiempo asignado. Permitir que la participación sea libre, es decir, dirigir las preguntas al grupo y no a un integrante puntual. Presentar una conclusión o un resumen que cierre el tema.



Preparar el material y organizar la información que tiene sobre el tema.

Expresar sus puntos de vista y opiniones con respeto.
Escuchar atentamente las intervenciones de otros u otras participantes.

Esperar el turno oportuno para presentar su punto de vista.

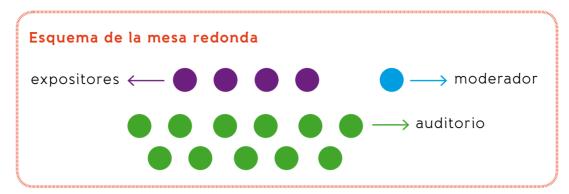
Hablar del tema que se está tratando.

Contribuir al desarrollo de la conversación, buscando acuerdos y respetando diferentes opiniones.

Reconocer cuando otra persona tiene razón y aceptar sugerencias.

**6.** Una vez distribuidos los roles, elegido el tema y recopilada la información, los grupos pueden reunirse para ensayar la participación de cada integrante de la mesa redonda.

7. El día de la presentación se debe disponer el espacio de la siguiente manera:



- **8.** El grupo tiene 30 minutos para desarrollar la mesa redonda. Cada participante dispone de tres a cinco minutos para opinar, luego se abre una ronda de diez minutos para los comentarios y el intercambio de puntos de vista. Finalmente, el moderador tiene cinco minutos para sintetizar los principales aspectos conversados.
- 9. Cada integrante del grupo evalúa a un compañero o compañera con la siguiente pauta.

	LOGRADO	PARCIALMENTE LOGRADO	POR LOGRAR
Opina y expone sus ideas de manera ordenada, clara y funda- mentada.			
Mantiene el foco en el tema (no se desvía ni salta de un tema a otro).			
Escucha respetuosamente las opiniones del resto.			
Comenta con respeto las opiniones ajenas.			
Respeta su turno y tiempo de intervención.			
Se expresa con un volumen de voz adecuado.			
Conversa con un ritmo adecuado (ni muy rápido ni muy despacio).			

**10.** Comenten el resultado de las evaluaciones. Entreguen sugerencias concretas para que el compañero o la compañera pueda mejorar su desempeño.

## Describo el ambiente y los personajes de un relato de misterio

1. Lee atentamente los siguientes fragmentos.

Sería de unos 40 años, moreno; vestía con excesiva elegancia, de negro, pues llevaba luto, y en su mano, extendida con gesto cortés, lucía un guante de cabritilla negro que le calzaba perfecto. Su cabello, cuidadosamente aceitado, estaba peinado con raya al medio, y era esa raya la que mostraba al empleado, como si le estuviese diciendo, según mi entender: «Amigo mío, tiene que tomarme tal y como yo me muestro».

Dickens, Charles (2001). «Atrapado» (fragmento), en La desaparición del tren especial y otros cuentos policiales. Buenos Aires: Santillana. Rasgos del personaje: edad, color de piel.

Rasgos externos: un detalle del vestuario del personaje, forma en que tiene el cabello. Revelan su personalidad.

Un rasgo de la calle.

Rasgos que caracterizan el espacio donde está el personaje. Andaba hacía unos minutos por una calle tan estrecha que podía tocar las paredes con las manos cuando esta, después de torcer bruscamente, tomaba otra dirección. Es obvio que aquel camino no lo llevaría a su posada, pero, con la esperanza de encontrar claridad, continuó hacia delante. La calle desembocaba en una terraza que permitía ver el valle situado a algunos cientos de pies más abajo. El tiempo había mejorado y las nubes permitían ver el contorno de las montañas. Bajo esa incierta luz, la casa a su izquierda parecía ser un edificio importante, porque aparecía adornado de varios miradores y torrecillas.

Stevenson, Robert Louis (2001). «La puerta del señor Maletroit» (fragmento), en *Cuentos de misterio y aventura*. Buenos Aires: Santillana.

- 2. Comenta con tus compañeros y compañeras.
  - ¿Qué se describe en el fragmento 1?, ¿cómo lo sabes?
  - ¿Qué se describe en el fragmento 2?, ¿cómo lo sabes?

- **3.** Te invitamos a escribir una descripción del ambiente y de un personaje de un relato de misterio, y compartirlo con tus compañeros y compañeras.
- 4. Antes de comenzar, planifica la escritura completando la siguiente ficha.



**5.** Elige uno de los siguientes personajes como el protagonista de tu descripción. Puedes proponer otro.



**6.** Determina el ambiente en el que podría desarrollarse la historia.

	AMBIENTE	
_		

**7.** Una vez definidos tu personaje y el ambiente donde se desarrollarán los acontecimientos, piensa en qué elementos usarás para describirlos.

ELEMENTOS	EJEMPLO	TUS IDEAS
Personaje. Se caracteriza por algún rasgo físico o psicoló- gico que le otorga misterio y con el que se gana la simpa- tía de quien lee.	En el fragmento I se presenta un personaje que llama la atención por su elegancia «exce- siva» y su forma de peinarse.	
Ambiente. Tiene que provo- carle curiosidad a quien lee para que se plantee interro- gantes.	En el fragmento 2 el personaje está perdido en un lugar poco ilumi- nado, con calles estre- chas y un edificio que parece un castillo.	

**8.** Una vez que hayas pensado en tu personaje principal y en el ambiente, tienes que describirlos. Para saber cómo describir, consulta el recuadro.

**Describir** significa 'decir cómo es algo'. Hay varias formas de hacerlo, nor ejemplo:

De	<b>Describit</b> significa decir como es algo . Hay varias formas de flacerio, por ejemplo.						
	escripción el personaje	Física: señalar las características físicas de tu personaje; cómo se viste, su altura, su forma de peinarse, de caminar, de hablar. En general, sus rasgos externos.  Psicológica: cómo se comporta tu personaje, sus rasgos de personalidad, alguna característica que delate si tiene nerviosismo o inquietud	tica, fuerte, débil, enjuto, pálido Abnegado, adusto, afable, coqueto, culta, curiosa,				
	escripción e ambientes	Consiste en decir cómo es el lugar, su forma, su color y las sensaciones que provoca en quien observa. Es reco- mendable elegir algunos aspectos del ambiente que se destaquen.	nado, escarpado, tétrico, lúgubre, sombrío, cáli-				

- **9.** Escribe, en tu cuaderno, un borrador con la descripción del personaje y del ambiente de tu cuento de misterio.
- **10.** Intercambia tus descripciones con un compañero o una compañera. Utilicen la siguiente pauta para evaluarlas y corregirlas.

PAUTAS	SÍ	NO
Estructura textual		
Se mencionan el personaje que se describe y los rasgos que lo caracterizan.		
Se mencionan el lugar o ambiente y los rasgos que lo caracterizan.		
Coherencia / Desarrollo de las ideas		
La descripción del personaje progresa; es decir, se agregan nuevas características físicas o psicoló- gicas.		
La descripción del ambiente se centra en aspectos que llaman la atención a quien observa.		
Adecuación a la situación comunicativa		
La descripción es adecuada al público al que está dirigido.		
El vocabulario es preciso y adecuado a quien está destinado.		
Convenciones de lengua		
Los conectores ayudan a organizar las ideas de modo coherente.		
Hay un uso adecuado de la ortografía.		

- 11. Mejora los aspectos que tu compañera o compañero marcó con un «No» en la pauta y reescribe tus descripciones para mostrarlas en un lugar visible de tu salón de clase.
- 12. Puedes continuar con la escritura de tu relato de misterio, agregando acontecimientos que le ocurren al personaje que describiste en el ambiente elegido.