

YOUNG STORYTELLERS®



GUÍA PARA EDUCADORES

2024

Todos los derechos reservados © 2003-2024 Young Storytellers Foundation. Este currículo tiene licencia para fines educativos aprobados únicamente. Su redistribución, venta y otros usos comerciales están estrictamente prohibidos.

Índice

Misión y valores de Young Storytellers	pg. 3
Generalidades de Story Time y Estándares fundamentales de YS	pg. 4
Conformidad con los principios comunes de las ELA	pg. 5
Conformidad con el SEL	pg. 7
Desglose de los episodios	pg. 8
<u>Episodio 1: ¡Tu aventura de escritura empieza ahora!</u>	pg. 9
<u>Episodio 2: Por qué tu historia importa</u>	pg. 12
<u>Episodio 3: Por qué contar tus historias</u>	pg. 15
<u>Episodio 4: La lluvia de ideas dentro de tu mente</u>	pg. 18
<u>Episodio 5: Creando tus historias en una oración</u>	pg. 21
<u>Episodio 6: Cómo hacer un esquema de tu historia</u>	pg. 23
<u>Episodio 7: Dale formato a tu historia como un profesional</u>	pg. 25
<u>Episodio 8: La gran cosa que sucede de inmediato</u>	pg. 29
<u>Episodio 9: Cómo los detalles le dan vida a tu historia</u>	pg. 32
<u>Episodio 10: Obstáculos que generan emoción</u>	pg. 35
<u>Episodio 11: El final - Cómo resolver tu historia</u>	pg. 38
<u>Episodio 12: Comparte tu historia con el mundo</u>	pg. 41
<u>Apéndice de Hojas de trabajo</u>	pg. 43
<u>Nombre de Young Storytellers</u>	pg. 44
<u>Personaje, Escenario, y Objetivo</u>	pg. 45
<u>Historias Favoritas</u>	pg. 46
<u>Lección y Temas</u>	pg. 47
<u>Divide una Historia</u>	pg. 48
<u>Logline</u>	pg. 49
<u>Esquema</u>	pg. 50
<u>Juego de Los Cumplidos</u>	pg. 52
<u>Yo Amo</u>	pg. 54
<u>Escritura rápida de Emoji</u>	pg. 55

Nuestra misión

Young Storytellers equipa a los jóvenes para que sean la fuerza motriz de sus propios relatos. Nos apasiona reunir a la gente y crear historias para alzar la voz de quienes no suelen ser escuchados.

Creemos que cuando un joven comprende el poder de su propia historia -formada por su origen, cultura, raza, etnia, género, sexualidad, capacidad, estatus migratorio, ubicación geográfica y situación económica, entre otros- crea un futuro más empático y equitativo para todos.

Levantamos la voz, una historia a la vez.

Nuestros valores

Pertenencia

Celebramos la originalidad y la individualidad. Nuestra comunidad mejora cuando podemos hablar con plenitud desde nuestras perspectivas e identidades únicas.

Conexión

Las personas son el centro de todo lo que hacemos. La conexión genuina requiere empatía, sensibilidad y honestidad.

Exploración

Ser vulnerable e inventivo requiere un entorno de apoyo. Fomentamos espacios en los que podemos explorarnos a nosotros mismos, a las comunidades en las que vivimos y cómo podemos influir en el mundo.

Jugar

El juego con propósito nos permite investigar el mundo con asombro. Así es como abrimos el camino a la creatividad.

Equidad

Las identidades, orígenes y perspectivas únicas hacen del mundo un lugar mejor. Luchamos contra el racismo, los prejuicios y la parcialidad que existen en nuestros sistemas y culturas para que todas las personas sean tratadas con respeto y dignidad.

Story Time

Generalidades

Story Time (hora del cuento) es una serie de 12 videos cortos que ayudan a los niños en casa, en un aula o en un programa extraescolar a escribir guiones de 5 páginas. Está inspirado en nuestro primer programa, *Script to Stage* (Del guión al escenario). Este programa eleva las voces individuales de los estudiantes mientras elaboran historias inspiradas en sus intereses, valores y experiencias vividas.

Estándares fundamentales de YS

A través del diseño de cada pieza de nuestros programas, pretendemos mejorar la capacidad de nuestros escritores para:

- Tener confianza en su capacidad para crear historias/guiones y compartir sus ideas creativas con los demás.
- Llevar sus ideas creativas a buen puerto enseñándoles los procesos de planificación y redacción y el valor de la planificación/redacción.
- Reflexionar sobre las experiencias personales a través de la narración de historias, la escritura de guiones y los ejercicios de creación de comunidades.
- Comprender perspectivas diferentes a las suyas a través de la escritura, el debate y la colaboración.
- Explorar sus sentimientos, puntos de vista, objetivos y retos en la vida.
- Expresarse en torno a temas, asuntos y cuestiones que son importantes para ellos.
- Sentir y pensar que lo que tienen que decir es valioso para los demás.
- Conectar con los demás a través de la escritura creativa, el intercambio y los ejercicios interactivos.

Conformidad con los principios comunes de las Artes de la Lengua Inglesa (English Language Arts, ELA)

Estándares fundamentales de lectura para la preparación universitaria y de carrera

Ideas clave y detalles:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.2

Determinar ideas o temas centrales de un texto y analizar su desarrollo; resumir detalles e ideas de apoyo principales.

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.3

Analizar cómo y por qué las personas, eventos o ideas se desarrollan e interactúan a lo largo del texto.

Calidad y estructura:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.4

Interpretar palabras y frases como se emplean en un texto, incluyendo significados determinantes técnicos, connotativos y figurativos, y analizar cómo las elecciones particulares de palabras dan forma al significado o tono.

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.5

Analizar la estructura de textos, incluyendo cómo oraciones, párrafos y porciones del texto en particular (p. ej., una sección, capítulo, escena, estrofa) se relacionan entre sí y el todo.

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.6

Evaluar cómo el punto de vista o propósito moldea el contenido y estilo de un texto.

Integración de Conocimiento e Ideas:

Estándares fundamentales de escritura para la preparación universitaria y de carrera

Tipos y propósitos de texto:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.3

Escribir narraciones para desarrollar experiencias o eventos reales o imaginarios utilizando una técnica eficaz, detalles bien elegidos y secuencias de eventos bien estructuradas.

Producción y distribución de la escritura:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.4

Producir escritos claros y coherentes en los que el desarrollo, la organización y el estilo sean apropiados para la tarea, el propósito y la audiencia.

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.5

Desarrollar y reforzar la escritura según sea necesario, planificando, revisando, editando, reescribiendo o probando un nuevo enfoque.

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.6

Utilizar la tecnología, incluido el internet, para producir y publicar escritos y para interactuar y colaborar con otros.

Estándares fundamentales de escucha y el habla para la preparación universitaria y de carrera

Comprensión y colaboración:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.SL.3

Evaluar el punto de vista, el razonamiento y el uso de evidencia y retórica de un orador.

Estándares fundamentales de lenguaje para la preparación universitaria y de carrera

Conocimiento de la lengua:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.L.3

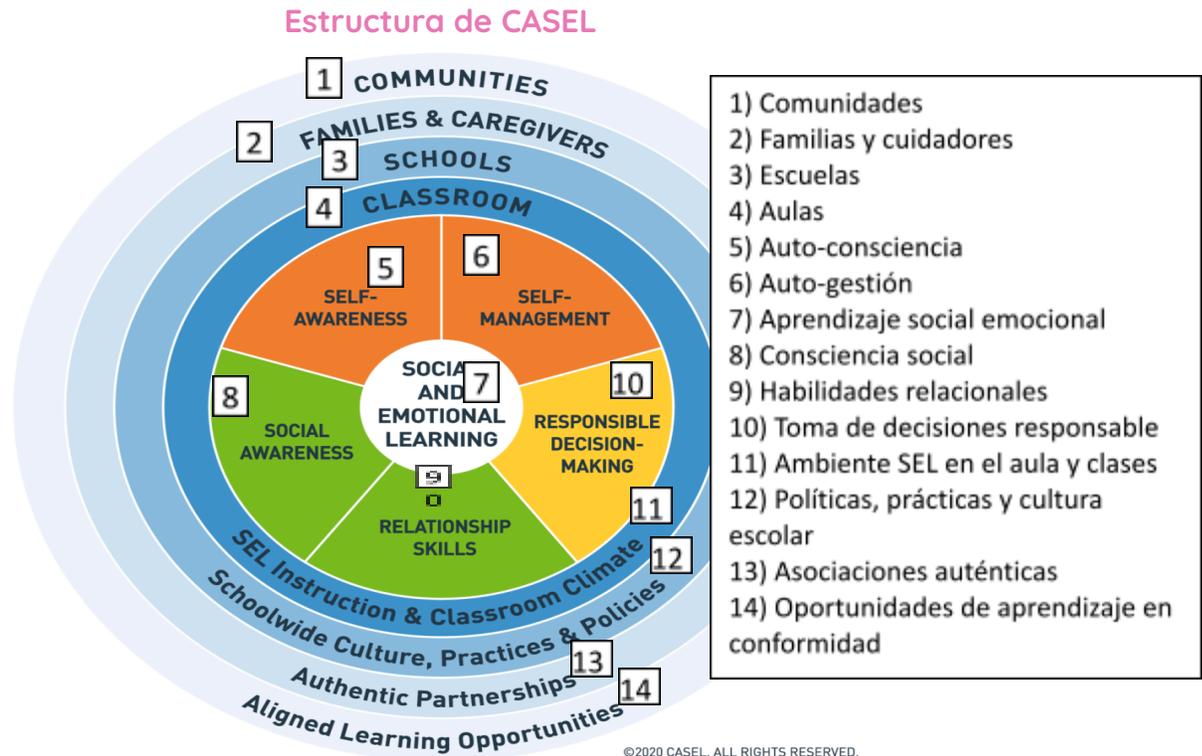
Aplicar el conocimiento de la lengua para entender cómo funciona el lenguaje en diferentes contextos, para hacer elecciones efectivas de significado o estilo, y para comprender más plenamente al leer o escuchar.

Adquisición y empleo del vocabulario:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.L.5

Demostrar comprensión del lenguaje figurado, las relaciones entre las palabras y los matices del significado de las mismas.

Conformidad con el aprendizaje social emocional (SEL)



Áreas fundamentales de competencia de CASEL

Auto-conciencia: La capacidad de comprender las propias emociones, pensamientos y valores y cómo influyen en el comportamiento en distintos contextos.

- Autoconciencia emocional
- Confianza en sí mismo

Auto-gestión: La capacidad de gestionar eficazmente las emociones, los pensamientos y los comportamientos propios en diferentes situaciones y de alcanzar objetivos y aspiraciones.

- Establecer y alcanzar metas
- Habilidades de organización

Toma de decisiones responsables: La capacidad de tomar decisiones cuidadosas y constructivas sobre el comportamiento personal y las interacciones sociales en diversas situaciones.

- Resolución de problemas
- Evaluación y reflexión
- Habilidades de organización
- Responsabilidad personal, ética y moral

Habilidades relacionales: Capacidad para establecer y mantener relaciones sanas y solidarias y para desenvolverse con eficacia en entornos con personas y grupos diversos.

- Comunicación
- Manejo de conflictos

Conciencia social: La capacidad de comprender los puntos de vista de los demás y de empatizar con ellos, incluyendo los de diversos orígenes, culturas y contextos.

- Empatía

Desglose de los episodios

En cada una de las siguientes secciones de esta guía se describen formas de incorporar cada uno de estos vídeos en el aula.

Objetivo principal: la tarea principal presentada en cada video.

Estándares y competencias abordadas:

Competencias fundamentales en conformidad con ELA y CASEL de quinto grado en cada video.

Objetivos de aprendizaje estudiantil: Cosas que los estudiantes aprenderán o podrán hacer al ver el video.

Resumen del episodio: Una breve explicación de cada vídeo y de los materiales necesarios para Young Storytellers.

Actividad individual: Explicación de cómo dirigir las actividades descritas y actuadas por el elenco en cada vídeo. Ideal para los profesores que imparten clases presenciales o a distancia de forma sincrónica. Muy útil para alumnos kinestésicos (aquellos que necesitan participar activamente en su aprendizaje) o los que puedan beneficiarse de una instrucción más explícita.

Preguntas de reflexión: Preguntas clave para facilitar la reflexión sobre lo que los espectadores han aprendido en cada vídeo y cómo pueden aplicar el contenido de cada vídeo a su viaje de escritura. Se anima a los profesores que llevan a cabo enseñanza asincrónica a que conviertan las preguntas de reflexión en tareas escritas.

Actividad de extensión (previa/posterior)*: Juegos y actividades de Young Storytellers que preparan a los alumnos para realizar la tarea principal de cada vídeo o mejorar su comprensión del contenido. Ideal para los profesores que realizan un aprendizaje sincrónico en persona o a distancia. Muy útil para los alumnos kinestésicos o para los alumnos que podrían beneficiarse de una instrucción más explícita.

* Algunas actividades deben realizarse antes de ver un episodio (previa), otras después (posterior) y otras pueden realizarse antes o después de que la clase vea el episodio (previa/posterior).

Episodio 1

¡Tu aventura de escritura empieza ahora!

Objetivo:

Entender expectativas y crear nombres de Young Storytellers.

Fundamentos en conformidad:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.L.5

AUTO-CONCIENCIA

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Comprender cómo utilizar los materiales presentados en los vídeos educativos y las hojas de trabajo.
- Saber qué es un guión y en qué se diferencia de un libro.
- Identificar palabras y sinónimos de varias palabras que se describen a sí mismas.
- Utilizar la aliteración para seleccionar un nombre de los Young Storytellers.

Resumen del episodio:

En este episodio los espectadores descubren lo que harán en el transcurso de estos vídeos, aprendiendo a escribir un guión de 5 páginas sobre cosas que les interesan. La exalumna de Young Storytellers, Eliana Pipes, comparte los beneficios de nuestros programas y los espectadores aprenden a crear su propio nombre de Young Storytellers, un nombre que les aporta un sentido de pertenencia y celebra cómo se ven a sí mismos.

- Hoja de trabajo del nombre de Young Storytellers
- Hoja de juego de cumplidos (Apéndice de hojas de trabajo)

Actividad individual:

Juego de nombres

Propósito: Ayudar a fomentar la pertenencia y la confianza en uno mismo.

Instrucciones:

1. Reparta o comparta con los alumnos la hoja de trabajo de nombres de Young Storytellers y divídalos en pequeños grupos de 3 a 5 personas.
2. Pida a cada alumno que enumere entre 5 y 10 palabras o frases que usarían

- para describirse. Pueden ser adjetivos que describan su personalidad y apariencia e incluso las cosas que les gustan o en las que son buenos.
3. Pídeles que seleccionen las tres palabras más importantes de su lista que creen que les describen mejor. Pídeles que compartan esas palabras con su grupo.
 4. Si es necesario, pídeles que busquen sus 3 palabras en un tesoro y que encuentren sinónimos (palabras con un significado similar) para sus palabras hasta que encuentren una que empiece por la misma letra o sonido que su nombre.
 5. Termine el juego pidiendo a cada alumno que comparta con el grupo su nombre de Young Storytellers.

Preguntas de reflexión:

S.E.L. /Auto-reflexión:

- ¿Cuáles fueron las tres principales palabras que seleccionaste en el juego de nombres y por qué seleccionaste esas palabras para describirte?
- Vuelve a revisar tu lista; basándote en todas las palabras que utilizaste para describirte, ¿cuál crees es uno de tus mayores puntos fuertes?
- ¿Cómo puedes utilizar tus puntos fuertes mientras escribes un guión en este programa?

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es un guión?
- ¿En qué se diferencia un guión de un libro?
- ¿Cuáles son algunas de tus películas favoritas y por qué te gustan?

Actividad de extensión (previa)

Juego de los cumplidos

Propósito: Ayudar a los alumnos a identificar sus fortalezas.

Instrucciones:

1. Diga a sus alumnos que, en este juego, el grupo va a ayudar a cada uno a identificar sus habilidades y puntos fuertes haciéndose cumplidos. A veces es difícil ver nuestros propios puntos fuertes, por eso necesitamos la ayuda del grupo.
2. Cree una lista de habilidades con su clase. Pídeles que piensen en habilidades o rasgos cotidianos que podamos utilizar para ayudar a la gente. Consulte la lista de habilidades que aparece a continuación para ver ejemplos si los necesita para iniciar la conversación.
3. Comparta con su clase la hoja de trabajo del “Juego de los cumplidos”. En la hoja, hay una cuadrícula con casillas para que los alumnos escriban sus cumplidos. En cada casilla, hay un inicio de frase para que cada alumno lo

- complete.
4. Pida a los alumnos que escriban los cumplidos para los alumnos de su grupo (asignados por usted).
 5. Pida a los alumnos que averigüen sus cumplidos mediante una conversación en grupo y que luego reflexionen a través de los siguientes pasos.
 - a. Ponga estrellas junto a las habilidades que aparezcan más de una vez en el juego.
 - b. Subraye las habilidades con las que esté de acuerdo.
 - c. ¿Hay otras cosas en las que crean ser buenos y que nadie ha dicho en el juego? Escribanlas también.
 - e. ¿Alguna de sus habilidades parece similar?
 - f. Encierren en un círculo sus tres principales habilidades.

Lista de habilidades

- Honesto
- Amable
- Considerado
- Creativo
- Sabe escuchar
- Amistoso
- Seguro de sí mismo
- Organizado
- Ayudador
- Responsable
- Gracioso
- Paciente
- Confiable
- Trabaja duro (en una clase o materia)

Episodio 2

Por qué tu historia importa

Objetivo:

Identificar personajes, escenarios y objetivos personalmente significativos.

Estándares y competencias abordadas:

AUTO-CONCIENCIA

CONCIENCIA SOCIAL

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Saber qué es un personaje, un escenario y un objetivo en una historia
- Identificar personajes (personas), escenarios (lugares) y objetivos personales en sus vidas.

Resumen del episodio:

Los espectadores aprenderán qué son los personajes, los escenarios y los objetivos en las historias y por qué son partes tan importantes de una historia sólida. Luego identificarán personajes (personas), escenarios (lugares), objetivos (cosas que quieren lograr) de nuestras propias vidas y aprenderán a integrarlos en posibles ideas para su historia.

- Hoja de trabajo de personajes, escenarios y objetivos.
- Hoja de trabajo "Yo amo" (Apéndice de hojas de trabajo)

Actividad individual:

Actividad de personaje, escenario y objetivo

Propósito: Ayudar a los estudiantes a idear cómo escribir ideas basadas en sus propias vidas.

Instrucciones:

1. Informe al grupo que realizarán una actividad que les ayudará a encontrar ideas de su propia vida para escribir en sus guiones y comparte la hoja de trabajo de personajes, escenarios y objetivos.
2. Pida a la clase que anote 2-3 personajes de su vida. Como los personajes son los protagonistas de la historia, pídeles que anoten personas o incluso animales en sus vidas. Cada estudiante debe escribir su nombre y una

palabra que lo describa.

3. Pida a la clase que anote 2 o 3 escenarios. Dado que los escenarios son los lugares en los que se desarrolla una historia, ¿a qué lugares interesantes podrían ir los personajes a los que han hecho una lluvia de ideas? Pueden escribir algunos de sus lugares favoritos o lugares en los que nunca han estado, pero a los que les encantaría ir.
4. Pida a la clase que escriba 2-3 objetivos. ¿Qué cosas podrían querer hacer o conseguir sus personajes? Incluso pueden dar a sus personajes objetivos que sean cosas que quieran poder hacer o conseguir.
5. Divida la clase en grupos de 3 a 5 personas y pida a todos que compartan los personajes, los escenarios y los objetivos que escribieron en sus hojas de trabajo.

Preguntas de reflexión:

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Qué personas identificaste para tus personajes?
 - ¿Cómo las describirías?
 - ¿Cómo se ven?
 - ¿Cómo se comportan?
 - ¿Cuál es tu relación con ellos en la vida real?
 - ¿Qué te hizo querer escribir sobre ellos?
- ¿Qué objetivos personales tienes? ¿Cosas que quieras poder hacer o lograr?
 - ¿Cómo crees poder obtener o alcanzar tu meta?
 - ¿Cómo podrías poner tu objetivo en la idea de tu historia?

Reflexión de contenido:

- ¿Por qué el personaje principal es una parte importante de la historia?
- ¿Por qué el escenario es una parte importante de la historia?
- ¿Por qué el objetivo es una parte importante de la historia?

Actividad de extensión (posterior):

Yo amo

Propósito: Ayudar a los escritores a pensar en intereses personales sobre los cuales escribir.

Instrucciones:

1. Diga a los guionistas que van a pensar en cosas que les interesan. Esto les ayudará a pensar en cosas de su propia vida sobre las que pueden escribir en sus guiones. Comparta con el grupo la hoja de trabajo “Yo Amo”.
2. Dé al grupo unos minutos para que enumere de 5 a 10 cosas que les gustan. Pueden ser cosas que les gustan hacer, lugares a los que les gusta ir e incluso personas que les importan.
3. Ponga a los alumnos en parejas y pídeles que compartan sus listas.
4. Pídeles que seleccionen las 3 cosas que más les importan.
5. Pídeles que piensen en cómo podrían plasmar estas ideas en su historia.
 - a. Si se trata de una persona o un lugar, ¿podrían convertirse en personajes o escenarios de sus historias?
 - b. Si se trata de algo que les gusta hacer, ¿podría convertirse en un objetivo o en algo que uno de los personajes haga o le interese?

Consejos útiles:

- Si los alumnos no responden a la frase “Yo amo”, cambie el juego por “Me gusta”.

Episodio 3

Por qué contar tus historias

Objetivo:

Identificar temas y lecciones personalmente significativas.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.2

AUTO-CONCIENCIA

CONCIENCIA SOCIAL

TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Saber qué son los temas y las lecciones y cómo ayudan a crear historias sólidas.
- Comprender mejor la relación entre la lección y el tema de una historia.
- Crear una lista de temas y lecciones que son personalmente importantes para ellos y que les gustaría explorar más en su guión.

Resumen del episodio:

Los espectadores aprenderán qué son la lección y el tema y cómo funcionan juntos para crear historias sólidas. Los estudiantes harán una lluvia de ideas sobre varios temas y lecciones que son significativos para su personalidad.

- Hoja de trabajo de Historias favoritas
- Hoja de trabajo de Lección y tema

Actividad individual:

Actividad de Historias Favoritas

Propósito: Ayudar a los estudiantes a identificar los temas y las lecciones que son importantes para ellos.

Instrucciones:

1. Informe al grupo de que van a realizar una actividad que les ayude a pensar en temas e historias sobre las que podrían querer escribir. Comparta las historias

favoritas y la lección con todos.

2. Pida a los alumnos que escriban tres de sus historias favoritas. Pueden escribir los nombres de películas, libros, novelas gráficas o programas de televisión que les gusten.
3. A continuación, pídeles que escriban las lecciones y los temas de sus tres historias favoritas. Recuérdeles que la lección es lo que el personaje principal aprende en la historia y lo que el escritor quiere que el público aprenda al ver/leer la historia. El tema de una historia es de lo que se trata.
4. Comparta la hoja de trabajo de la lección y el tema con todos.
5. A partir de las lecciones y los temas de sus cuentos favoritos, pídeles que piensen en qué tipo de temas son importantes para ellos, en qué cosas valoran. A continuación, pídeles que piensen qué lecciones creen que son importantes para que la gente aprenda. Deberán escribirlas en su hoja de trabajo de Lecciones y Temas.
6. Ponga a los estudiantes en parejas y pídeles que compartan los temas y lecciones que identificaron como importantes para ellos (que escribieron en las dos secciones inferiores de sus hojas de trabajo) y por qué seleccionaron esas ideas.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es un tema y por qué es una parte importante de una historia?
- ¿Qué es una lección y por qué es una parte importante de una historia?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Cuál es la lección que quieres escribir y por qué crees que es importante aprenderla?
- ¿Cuál es el tema sobre el que quieres escribir y por qué es personalmente importante para ti?

Actividad de extensión (posterior):

Hablar con entusiasmo en el escenario

Propósito: Desarrollar temas de importancia personal y fomentar la oratoria y la expresión personal.

Instrucciones:

1. Informe a la clase de que van a realizar una actividad que les ayudará a comprender mejor los temas sobre los que quieren escribir.
2. Pida al grupo que defina "entusiasmarse" (hablar de algo con gran emoción, normalmente algo que les gusta mucho).

3. Dígalos que todos tendrán la oportunidad de hablar sobre uno de los temas que identifiquen. Cada uno tendrá 30 segundos para hablar, sin interrupción, de por qué uno de sus temas favoritos es tan importante para y cómo podría serlo para otras personas. El único requisito es que sigan hablando durante todo el tiempo asignado.
4. Pida al grupo que piense en una palabra o frase que pueda decir al final de cada ronda que sirva de botón. Permita que el orador sepa que su tiempo se ha agotado, pero también debe validarlo (lo ideal son palabras o frases sencillas y alentadoras).
5. De uno en uno, dé a cada alumno 30 segundos para hacer su ronda. Cronometre el tiempo para asegurarse de que nadie se pase.

Consejos útiles:

- Los estudiantes pueden escribir su desvarío primero si tiene un grupo más tímido o introvertido.
- Si los alumnos no están seguros de lo que van a decir a continuación, puede hacerles preguntas de apoyo o animarles a que se expresen en alguna parte de su discurso.
- Siéntase libre de hacer que el tiempo asignado sea más o menos de 30 segundos en función de su grupo.

Episodio 4

La lluvia de ideas dentro de tu mente

Objetivo:

Hacer una lluvia de ideas de historias para sus guiones.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.2

AUTO-CONCIENCIA

CONCIENCIA SOCIAL

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Aprender qué es la lluvia de ideas y su papel en el proceso de escritura.
- Aprender qué son los obstáculos y el clímax y por qué son partes importantes de una historia.
- Hacer una lluvia de ideas para su futuro guión.

Resumen del episodio:

Los espectadores aprenderán a hacer una lluvia de ideas para sus guiones. A continuación, aprenderán a realizar una lluvia de ideas para sus guiones utilizando la herramienta de lluvia de ideas de Young Storytellers, “Dividir una Historia”.

- Hoja de trabajo de “Dividir una Historia”

Actividad individual:

Dividir una Historia

Propósito: Hacer una lluvia de ideas para su futuro guión.

Instrucciones:

1. Informe a la clase de que van a realizar una lluvia de ideas para sus guiones. Comparta con ellos la hoja de trabajo “Dividir una Historia”.
2. Pida a la clase que describa el significado de cada uno de los elementos de la historia en la hoja de trabajo “Dividir una Historia”:
 - a. Personaje
 - b. Escenario
 - c. Objetivo

- d. Obstáculo
 - e. Clímax
 - f. Lección
3. Pida a la clase que escriba 2 o 3 ideas para cada uno de los elementos de la historia en la hoja de trabajo "Dividir una Historia". Anímelos a repasar sus hojas de trabajo de personajes, escenarios y objetivos e historias favoritas.
 4. Divida a los alumnos en grupos de 3 a 5 personas y pídeles que compartan las ideas que se les ocurrieron en sus hojas de trabajo para "Dividir una Historia".
 5. Pida a la clase que revise sus hojas de trabajo y marque con un círculo 1-2 de sus ideas favoritas para cada uno de los elementos de la historia.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es un obstáculo y por qué es una parte importante de una historia?
- ¿Qué es el clímax y por qué es una parte importante de una historia?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Cuáles son los obstáculos a los que ha tenido que enfrentarse en la vida real? ¿Cómo ha sido lidiar con esos desafíos?
- ¿Cuáles son una o dos ideas favoritas para cada uno de los elementos de la historia que has pensado hoy (personaje, escenario, objetivo, obstáculo, clímax y lección)?
 - ¿Qué te gusta de esos elementos?
 - ¿Sobre qué ideas quieres escribir tu guión de 5 páginas?

Actividad de extensión (previa/posterior):

La cosa es...

Propósito: Ayudar y animar a los escritores a hacer una lluvia de ideas y compartir sus objetivos y obstáculos.

Instrucciones:

1. Comunicar al grupo que van a realizar un ejercicio que les ayudará a comprender mejor los objetivos y los obstáculos.
2. Pida a la clase que piense y escriba tres objetivos que tengan (cosas que quieran hacer o lograr). A continuación, pídeles que piensen en algo que podría dificultar la consecución de su objetivo (un obstáculo que podría interponerse en su camino).
3. Dígalos que, en sus grupos, cada uno compartirá uno de sus objetivos y luego dirá "pero, la cosa es" y luego 1 cosa que se ha interpuesto en el camino de su objetivo.

4. Actúe este paso frente al grupo.
 - a. Esquema para compartir: (Objetivo) **pero, la cosa es** (obstáculo/cosa que se interpone en su camino).
 - b. Ejemplo (si se necesita para aclarar): “En verdad quiero trabajar para netflix cuando crezca, **pero, la cosa es** que muchas personas quieren trabajar ahí y no creo tener la seguridad para obtener un trabajo allí.”
5. Antes de que los grupos comiencen a compartir, pídeles que inventen una palabra o frase que todos van a decir después de que alguien comparta para apoyar a la persona que acaba de compartir.
 - a. Podría ser algo como - “¡Te escucho!” o “¡Sé lo que se siente!”.
6. Divida la clase en grupos de 3 a 5 alumnos y pídeles que compartan sus objetivos y obstáculos.
7. Reúnase con toda la clase y pídeles que piensen en una forma de superar o afrontar ese obstáculo.
 - a. Actúe este paso para el grupo compartiendo formas de superar los obstáculos personales que compartió anteriormente.
8. Pregunte si alguien quiere compartir con la clase cómo podría superar su obstáculo con la clase.

Episodio 5

Creando tus historias en una oración

Objetivo:

Escribir el logline (resumen en una oración) de su guión.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.2

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Aprender varios géneros cinematográficos y qué son los géneros cinematográficos.
- Escribir varios loglines (resúmenes de historias de una frase).
- Seleccionar el logline que quieren ampliar en un guión de 5 páginas.

Resumen del episodio:

Los espectadores aprenderán a escribir loglines, resúmenes de historias de una frase, y seleccionarán el logline que quieren escribir en un guión de 5 páginas. También aprenderán sobre varios géneros cinematográficos y escucharán al orador invitado, Chris Mack.

- Hoja de trabajo de Logline

Actividad individual:

Logline

Propósito: Ayudar a los alumnos a idear la historia básica de sus guiones.

Instrucciones:

1. Díales que van a realizar un ejercicio que les ayudará a elaborar la idea básica de su guión. Comparta con ellos la hoja de trabajo “Logline”.
2. Repase los elementos básicos de la historia (si es necesario) pidiendo a la clase que defina los siguientes elementos.
 - a. Personaje
 - b. Escenario
 - c. Objetivo
 - d. Obstáculo

- e. Clímax
 - f. Lección
3. Muestre a la clase la estructura básica de un logline o pídale que observen el logline en su hoja de trabajo de logline.
 - a. En un (ESCENARIO), (PERSONAJE) quiere (META), pero (OBSTÁCULO) se interpone en su camino, por lo que (CLÍMAX), aprendiendo que (LECCIÓN).
 4. Muestre a la clase su hoja de trabajo “Dividir una Historia” y seleccione su idea favorita para cada elemento. Coloque sus ideas favoritas en la estructura del logline.
 5. Pida a su clase que escriba tres líneas de presentación (puede utilizar su hoja de trabajo “Dividir una Historia”) y luego seleccione su favorita.
 6. Divida a los estudiantes en pequeños grupos de 3 a 5 personas y pídale que compartan sus loglines.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es un logline? ¿Por qué son útiles para los escritores?
- ¿Qué es un género cinematográfico? Enumera algunos géneros diferentes

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Cuál ha sido tu frase favorita que has escrito hoy? ¿Por qué crees que será una buena idea para tu guión?
- ¿Cuáles son tus géneros cinematográficos favoritos? ¿Qué género cinematográfico quieres que sea tu guión?

Actividad de extensión (previa/posterior):

Loglines grupales

Propósito: Mejorar la comprensión de los estudiantes de la estructura del logline.

Instrucciones:

1. Dígale a la clase que van a jugar a un juego para ayudarles a entender mejor los loglines.
2. Revisar la estructura del logline.
 - a. En un (ESCENARIO), (PERSONAJE) quiere (META), pero (OBSTÁCULO) se interpone en su camino, por lo que (CLÍMAX), aprendiendo que (LECCIÓN).
3. Divida la clase en pequeños grupos de 3 a 5 alumnos y pídale que elaboren un resumen grupal.
4. Después de que cada grupo haya escrito su logline, pídale que una persona de su grupo lea su logline en voz alta con su mejor “voz de avance de película” (una voz fuerte y dramática).

Episodio 6

Cómo hacer un esquema de tu historia

Objetivo:

Crear esquemas.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.5

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Aprender qué es un esquema y su valor en el proceso de escritura
- Aprender la estructura del esquema de Young Storytellers y crear un esquema para su historia.
- Aprender a planificar su guión de 5 páginas utilizando un esquema.
- Aprender qué son el protagonista y el antagonista y su papel en una historia.

Resumen del episodio:

Los espectadores aprenderán a planificar su guión de 5 páginas utilizando un esquema. A continuación, ampliarán su esquema mediante la creación de esquemas para sus historias.

- Hoja de trabajo de esquema

Actividad individual:

Esquema

Propósito: Ayudar a los estudiantes a planear sus guiones y organizar sus ideas creativas.

Instrucciones:

1. Dígale a la clase que van a crear algo que se llama esquema y que les ayudará a planear las ideas de sus historias. Comparta con la clase la hoja de trabajo de esquemas.
2. Repase la estructura del esquema en la hoja de trabajo del esquema. Dígales saber que, al escribir los esquemas, pueden escribir en viñetas y frases, no es necesario que escriban oraciones completas. Sólo están sacando todas sus ideas y organizándolas.
3. Ejemplifique cómo se escribe un esquema basándose en el esquema personal que compartiste en la actividad de extracción del Episodio 5.

4. Pida a todos que escriban los esquemas. Durante este tiempo, no duda en poner música instrumental y dar al grupo controles de tiempo regulares.
5. Una vez que todos hayan terminado, pídeles que compartan con el grupo la parte favorita de su esquema.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es un esquema?
 - ¿Por qué los escritores los utilizan?
- ¿Quién es el protagonista? ¿Cuál es su papel en la historia?
- ¿Quién es el antagonista? ¿Cuál es su papel en la historia?
- ¿En qué se diferencian los protagonistas y los antagonistas? ¿Qué tienen en común?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Qué le ha gustado de escribir su esquema?
- ¿Hubo algo que supusiera un reto a la hora de escribir su esquema? ¿Qué podría hacer que fuera menos difícil la próxima vez?

Actividad de extensión (previa)

Soy un árbol

Propósito: Permitir la capacidad de los estudiantes para crear y añadir ideas creativas.

Instrucciones:

1. Diga al grupo que van a realizar un juego que les ayudará a practicar la elaboración de ideas creativas. Algo que tendrán que hacer cuando creen esquemas más adelante.
2. Pida a un alumno que se ofrezca a decir "soy un árbol" mientras adopta la fisonomía de un árbol.
3. Pida al siguiente alumno que añada al árbol algo que se encuentre en ese mundo (por ejemplo, una hoja que caiga del árbol, una bellota bajo las hojas, una ardilla comiendo una nuez, etc.) y que lo represente.
4. El siguiente alumno añada un tercer elemento igual que el anterior. Cada uno de estos voluntarios debe decir lo que es y materializar el objeto/animal en el que se ha convertido.
5. Después de que la tercera persona haya añadido su elemento, pida a las dos primeras que abandonen su postura. Haga que la "tercera persona" vuelva a decir lo que es y continúe añadiendo dos cosas más a su nueva imagen en cada ronda.

Episodio 7

Dale formato a tu historia como un profesional

Objetivo:

Empezar a escribir sus guiones en formato de guión.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.5

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Aprender qué son la acción, el diálogo, el slugline y los paréntesis en un guión y cómo se formatean.
- Empezar a escribir sus guiones en formato de guión.

Resumen del episodio:

Los espectadores aprenderán cómo y por qué un guión tiene un formato diferente al de un libro. A continuación, se les guiará a través del proceso de escritura del principio de sus guiones utilizando sluglines, diálogos, acción y paréntesis.

Actividad individual:

Empezando el proceso de escritura

Propósito: Escribir las primeras partes (aproximadamente media página) de sus guiones en formato de guión.

Instrucciones:

1. Hágales saber que hoy comenzarán sus guiones escribiendo sus introducciones, la primera media página de sus guiones en la que presentan y describen su escenario y su protagonista.
2. Revise el formato del guión según sea necesario definiendo lo siguiente:
 - a. Slugline
 - b. Acción
 - c. Diálogo
 - d. Paréntesis
3. Si es posible, ejemplifique este paso de la escritura utilizando el esquema que

creó en la actividad de extracción del Episodio 7. Amplíe los puntos que utilizó para describir el escenario y el protagonista para escribir el esbozo inicial y la acción que describe el escenario y el protagonista.

4. Déles tiempo para que escriban las introducciones de sus guiones y hágalas saber que deben escribir aproximadamente media página.
5. Pida a todos que compartan las frases iniciales de sus guiones.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es un slugline? ¿Dónde se encuentra normalmente en un guión? ¿Qué información proporciona al lector?
- ¿Qué es la acción en el guión? ¿Por qué es importante?
- ¿Qué es el diálogo en un guión? ¿Por qué es importante?
- ¿Qué son los paréntesis? ¿Cuándo los utilizan los escritores?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Qué te ha gustado de escribir tu esquema?
- ¿Hubo algo que fuera un reto a la hora de redactar el esquema? ¿Cómo podría ser más fácil la próxima vez?

Actividad de extensión (previa/posterior):

El párrafo de Madison

Propósito: Ayudar a los estudiantes a comprender mejor el formato de los guiones.

Instrucciones:

1. Hágalas saber que van a hacer un ejercicio para ayudarles a entender mejor el formato del guión.
2. Repase el formato del guión, preguntando a la clase los siguientes puntos:
 - Slugline
 - Acción
 - Diálogo
 - Paréntesis
3. Escriba/comparta el párrafo de Madison a continuación.
4. Pida a la clase que le ayude a redactar el párrafo de Madison en formato de guión (ejemplo siguiente). Pídales que le ayuden a escribir el párrafo en formato de guión. A continuación se presentan algunas preguntas orientativas útiles.
 - ¿Qué va al principio de una escena?
 - ¿Qué información hay en un slugline?
 - ¿Escribimos la acción a continuación?
 - ¿Qué aspecto tiene la acción en la página?

- ¿Quién es el protagonista de esta historia?
- ¿Qué aspecto tienen? ¿Cómo debemos describirlos?
- ¿Qué están haciendo?
- ¿Dónde está el protagonista? ¿Qué aspecto tiene allí?
- ¿Dónde está Madison?
- ¿Cómo podemos describir su entorno?
- ¿Qué se dice?
- ¿Cómo escribimos eso como un diálogo?

Párrafo Madison:

Madison, una niña de doce años, juega al baloncesto en la entrada de su casa. Su padre sale y le dice: "¡Madison, te dije que entraras a comer tu almuerzo!".

Madison sigue jugando y dice: "¡Pero papá, estoy practicando!". Su padre suspira y dice: "Tu comida se va a enfriar". Madison deja de jugar y dice: "¡Papá, nunca me dejas divertirme!" mientras entra en la casa.

Versión de formato guión:

EXT. COCHERA - DÍA

MADISON (12 años, descarada) juega con su pelota de baloncesto. Está jugando en la gran cochera de su complejo de apartamentos. Su PAPÁ sale a la calle.

PAPÁ

¡Madison, te dije que entraras a comer tu almuerzo!

Madison sigue jugando.

MADISON

¡Pero papá, estoy practicando!

PAPÁ

(suspira)

Tu comida se va a enfriar.

Madison deja de jugar.

MADISON

¡Papá, nunca me dejas divertirme!

Madison entra furiosa.

Episodio 8

La gran cosa que sucede de inmediato

Objetivo:

Escribir "La gran cosa que sucede de inmediato" (incidente incitante).

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.3

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.3

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Saber cuál es la gran cosa que sucede de inmediato (el momento que inspira a su protagonista a perseguir su objetivo).
- Escribir la primera página y media de su guión.
- Conocer la importancia de la motivación de los personajes.

Resumen del video:

Los espectadores aprenderán sobre "La gran cosa que sucede de inmediato", la parte de la historia en la que el protagonista decide intentar alcanzar su objetivo. A continuación, se les guiará en el proceso de escribir esa parte de su guión en formato de guión.

- Hoja de trabajo Escritura rápida de Emoji (Apéndice de Guía de Educador)

Actividad individual:

Escribir la gran cosa que sucede de inmediato

Propósito: Escriba el gran acontecimiento que sucede de inmediato, cuando el protagonista decide intentar alcanzar su objetivo.

Instrucciones:

1. Hágalas saber que van a escribir su "Gran cosa que ocurre de inmediato".
2. Pregúntales cuál es la "gran cosa que sucede de inmediato". ¿Qué sucede en esa parte del guión?
 - a. La parte de la historia en la que el protagonista decide intentar alcanzar su objetivo.

3. Pídeles que piensen por qué su protagonista quiere su objetivo y que piensen en una situación que pueda mostrar por qué su personaje quiere ir tras su objetivo en este momento.
4. Personifique este paso compartiendo el objetivo de su protagonista a partir del esquema que creó en la actividad individual del Episodio 6. Comparta un escenario que haga que su protagonista quiera alcanzar su objetivo.
5. Repase el formato de guión pidiendo a la clase que describa las siguientes partes de un guión y cómo se escriben en la página. También puede mostrarles la versión en formato de guión del Párrafo de Madison (Actividad de extensión del Episodio 7) y pedirles que identifiquen las siguientes partes de un guión a partir del guión
 - a. Slugline
 - b. Acción
 - c. Diálogo
 - d. Paréntesis
6. Pídeles que escriban su Gran Cosa que sucede de inmediato. Esto debería añadir aproximadamente una página a sus guiones.
7. Deles tiempo para añadir a sus guiones.
8. Cuando todos hayan terminado de escribir, pídeles que compartan su línea de diálogo favorita que hayan escrito hoy.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es lo más importante que sucede de inmediato? ¿Por qué es importante?
- ¿Cuál es la motivación de un personaje? ¿Por qué es importante?
- ¿Cómo has demostrado que tu personaje quiere realmente su objetivo?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Qué objetivo tienes? ¿Cuál es tu motivación - la razón por la que quieres ese objetivo?
- Piensa en la vez que deseaste algo de verdad. ¿Qué era? ¿Por qué lo querías tanto?

Actividad de extensión (previa/posterior):

Escritura rápida de Emoji

Propósito: Para ayudar a los alumnos a escribir el diálogo.

Instrucciones:

1. Informe a la clase de que van a realizar un ejercicio para ayudar a identificar las palabras y frases clave que utilizan en su discurso cotidiano. Esto les ayudará a crear diálogos realistas en sus guiones.

2. Comparta con ellos la hoja de trabajo de escritura rápida de Emoji.
3. Elabore una lista de emociones con la clase. Pídales que piensen en las experiencias que están escribiendo y en las emociones que su personaje podría sentir en sus guiones.
4. Elija una emoción para hacer los pasos de la hoja de trabajo para el grupo.
 - a. Pida a la clase que sugiera un emoji para la emoción.
 - b. Pregunte a la clase por una palabra o frase común que puedan decir cuando sientan esta emoción.
 - c. Pida a los alumnos que compartan lo que dicen cuando sienten sus emociones. De ejemplos de algunas frases que suelen decir (Por ejemplo - "Cuando estoy frustrado grito, '¡Rayos!', Cuando estoy feliz, digo, 'Wooo-hooo' como Homero Simpson").
 - d. Pida a los alumnos que piensen cuándo podrían utilizar esta sección de frases en sus guiones (si aplica).
5. Divida la clase en grupos en salas de descanso para completar la hoja de trabajo en grupos de unos 3-5 estudiantes.

Episodio 9

Cómo los detalles le dan vida a tu historia

Objetivo:

Añadir detalles ricos para hacer que sus guiones sean familiares y originales.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.4

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Conocer la importancia de la riqueza de detalles en un guión.
- Ser capaz de añadir detalles originales y específicos a sus guiones.

Resumen del video:

Los espectadores aprenderán la importancia de los detalles en las historias. A continuación, se les guiará en el proceso de añadir detalles ricos y rasgos de los personajes que mejoren sus historias.

Actividad individual:

Juego de McDonald's

Propósito: Destacar cómo la adición de detalles mejora una historia.

Instrucciones:

1. Pide a 3 voluntarios que ayuden a representar una parte de la historia.
2. Asigne los siguientes papeles a los voluntarios y pídeles que realicen el siguiente guión de McDonald's.
 - a. Si es posible, hable con ellos en privado y hágalos saber que deben hacer una actuación aburrida a propósito (actuar sin ninguna emoción o expresión).
3. Una vez representada la escena, pregunte al grupo qué les ha parecido y cómo pueden hacer que la escena sea más interesante (¡más detalles!).
4. Haga una o dos representaciones más de la escena, pidiendo cada vez a los alumnos que añadan más y más detalles / elementos de la historia. Al añadir detalles poco a poco, los escritores podrán ver cómo cada adición enriquece la escena.
 - a. Ronda 2

- i. ¿Cuál es la motivación del cliente en la escena / por qué quiere la hamburguesa con queso? ¿Cómo podemos saberlo por la forma en que hablan o se mueven?
 - ii. ¿Cómo puede el cajero imponer un obstáculo al objetivo del cliente? ¿Cómo se sienten ante la petición del cliente? ¿Cómo podemos saberlo por su forma de hablar o de moverse? ¿Hay algo que digan o hagan para demostrarlo?
- b. Ronda 3
- i. ¿Cómo pueden resolver su problema? ¿Qué dicen y hacen?
 - ii. ¿Cómo podemos ver cómo han cambiado sus sentimientos a partir de su voz y sus movimientos?

Guión de McDonald's:

INT. MCDONALD'S / CASA - PANTALLA DIVIDIDA

El CLIENTE llama al CAJERO. El cajero contesta.

CAJERO

McDonald 's. ¿A domicilio o para recoger?

CLIENTE

A domicilio.

CAJERO

¿Qué le puedo ofrecer?

CLIENTE

Una hamburguesa con queso, por favor.

CAJERO

Serán \$1.50 dólares en la ventanilla.

CLIENTE

Genial, gracias.

El CLIENTE cuelga.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Cómo pueden los detalles mejorar una historia?
- ¿Cuál es el detalle que has añadido a tu historia?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Qué te ha gustado de añadir detalles a tu guión?
- ¿Hubo algo que supusiera un reto a la hora de escribir los detalles? ¿Cómo podría ser más fácil la próxima vez?

Actividad individual:

Dibujos de personaje

Propósito: Ayudar a identificar los detalles físicos de sus personajes.

Instrucciones:

1. Hágalos saber que van a realizar una actividad de dibujo rápido para ayudarles a comprender mejor sus personajes.
2. Ejemplifique este paso para ayudar a su clase a entender mejor la tarea. Presente al protagonista de su esquema (Episodio 6) y responda a las siguientes preguntas sobre su personaje. A continuación, utilice esas respuestas para dibujar a su protagonista.
 - a. ¿Cómo describirías su aspecto físico?
 - b. ¿Qué tres adjetivos utilizarías para describir a tu protagonista?
 - c. ¿Qué les gusta hacer?
 - d. ¿Cuál es su escenario, qué aspecto tiene?
3. Utilice sus respuestas a la pregunta anterior para dibujar rápidamente a su personaje haciendo su cosa favorita en su entorno.
4. Pida a su clase que responda a las preguntas que hizo en el paso 2.
5. Pídale que dediquen 10 minutos a dibujar sus personajes.
6. Cuando todos hayan terminado de dibujar, pide al grupo que comparta su dibujo y su parte favorita.

Episodio 10

Obstáculos que generan emoción

Objetivo:

Escribir el clímax de su guión.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.3

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.3

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.4

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Reaprender el obstáculo y el clímax.
- Aprender a escribir un clímax fuerte.
- Escribir el obstáculo y el clímax de su guión en formato de guión.

Resumen del video:

Los espectadores aprenderán cómo los obstáculos se acumulan en la parte más emocionante y dramática de una historia, llamada clímax. A continuación, los actores les guiarán sobre cómo escribir, en formato de guión, esas secciones de sus guiones.

Actividad individual:

Escribir el clímax

Propósito: Escribir los obstáculos y su guión hasta llegar a un momento culminante.

Instrucciones:

1. Hágalos saber que hoy escribirán sus obstáculos y el clímax de sus guiones.
2. Pregúnteles por qué los obstáculos son importantes en la historia y cómo crean emoción.
 - a. Son el drama y se construyen y se vuelven más dramáticos con el tiempo. Crecen hasta el clímax, el momento en que el personaje consigue o no su objetivo.
3. Ejemplifique este paso utilizando su esquema del Episodio 6 para mostrar a la clase cómo completar este paso. Hágalos saber cuál es el primer obstáculo de

su historia, cuál es el segundo y cómo lo va a hacer más dramático. A continuación, comparta su clímax y cómo es la parte más emocionante de su guión.

4. Pídeles que piensen en cómo pueden hacer que sus obstáculos sean más dramáticos a lo largo del guión y que lleguen al clímax.
5. De a los escritores tiempo para escribir, hágales saber que esta parte de su guión debe ser una página más.
6. Pida a la clase que comparta el clímax de su guión.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Por qué los obstáculos son una parte tan importante de la historia?
- ¿Cómo ayudan a crear dramatismo y emoción en una historia?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿Qué le ha gustado de escribir su clímax?
- ¿Cómo se construye la emoción?
- ¿Hubo algo que supusiera un reto a la hora de escribir el clímax? ¿Cómo podría ser más fácil la próxima vez?

Actividad de extensión (previa):

Juego del obstáculo

Propósito: Mejorar su capacidad para escribir obstáculos que construyan.

Instrucciones:

1. Pida a un voluntario que actúe para el grupo.
2. Pídeles que interpreten al protagonista de nuestra escena y hágales saber que su objetivo es atravesar la habitación.
3. Haga que caminen de un lado a otro de la habitación.
4. Pregunte a la clase qué les ha parecido la representación.
5. Pregúnteles cómo podemos hacer esta escena más interesante - Añadir un obstáculo.
6. Pida a la clase que proponga un obstáculo sencillo que el protagonista podría encontrar al atravesar la habitación. Pregúnteles cómo podría enfrentarse el protagonista a su obstáculo.
7. Pida a un voluntario que finja ser el obstáculo y pídale que lo represente mientras el protagonista atraviesa la habitación y se enfrenta a su obstáculo.
8. Pida al grupo un obstáculo más desafiante para el protagonista y una forma de enfrentarse a él.
9. Pida a un voluntario que finja ser el obstáculo y pídale que lo represente mientras el protagonista atraviesa la habitación y se enfrenta a su

obstáculo.

10. Pida un último obstáculo que sea aún más difícil que el anterior y una forma en que el protagonista pueda enfrentarse a él.
11. Haga que sus voluntarios actúen por última vez.

Consejos útiles:

- Fomentar las ideas y opiniones de los alumnos a lo largo del juego.
 - Pregúnteles si ha sido interesante ver a alguien pasar al otro lado de la habitación (¡no!) y por qué. Puede que no recuerden la palabra obstáculo, pero todos sabemos que la lucha es la parte más interesante.
 - Desafíos a que propongan obstáculos que no sean fáciles de superar. Esto les animará a elegir obstáculos fuertes en sus guiones.
 - Pida a los alumnos que piensen en cómo el protagonista superará el obstáculo. Esto les animará a proponer soluciones creativas en sus guiones.
- Asegúrese de que el voluntario que ha seleccionado para este juego se siente cómodo improvisando, ya que tendrá que ingeniárselas para hacer frente a múltiples obstáculos frente al grupo.

Episodio 11

El final – Cómo resolver tu historia

Objetivo:

Escribir la resolución de su guión.

Estándares y competencias abordadas:

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.R.3

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.3

CCSS.ELA-LITERACY.CCRA.W.4

AUTO-GESTIÓN

TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Cómo escribir una resolución que represente la lección y los temas del guión.

Resumen del video:

Los espectadores aprenderán cómo la resolución envuelve una historia y enfatiza la lección y el tema de un guión. A continuación, escribirán las resoluciones de sus guiones.

- Hoja de trabajo de Organización de retroalimentación (Apéndice de Guía de Educador)

Actividad individual:

Escribir la resolución

Propósito: Ayudar a los escritores a completar sus guiones escribiendo su resolución

Instrucciones:

1. Hágales saber que escribirán su resolución.
2. Pregúnteles cuál es la resolución de una historia.
 - a. El momento “felicidades por siempre” (o no) que nos dice dónde quedan nuestro protagonista y los personajes y cómo son diferentes. La última imagen o escena más importante con la que vas a dejar al público.
3. Ejemplifique este paso utilizando su esquema del Episodio 6 para mostrar a la clase cómo completar este paso.
 - a. Comparta el logline de su historia.

- b. Hable de su lección y de cómo puede mencionarla en su resolución para que sea lo último en su guión. ¿Qué acción y diálogo puede añadir?
 - c. Habla de la última imagen que quieres dejar a tu audiencia y cómo podrías hacerlo utilizando la acción y el diálogo.
4. Pídeles que revisen su guión y piensen en:
 - a. Cómo pueden utilizar la acción y el diálogo para mostrar la lección en su historia.
 - b. La última imagen con la que pueden dejar a su público para mostrarle cómo acaban todos los personajes de la historia.
 5. Deles tiempo para que escriban sus propósitos, que deberían ocupar aproximadamente media página.
 6. Pídeles que compartan el último momento de su guión.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es una resolución y por qué es importante?
 - ¿Cómo se relaciona con la lección y el tema?
- S.E.L./Auto reflexión:
- ¿Cuál es la resolución de tu guión?
 - ¿Cómo representa un tema o lección importante para ti?
 - ¿Qué aprendiste al escribir tu resolución?

Actividad de extensión (previa):

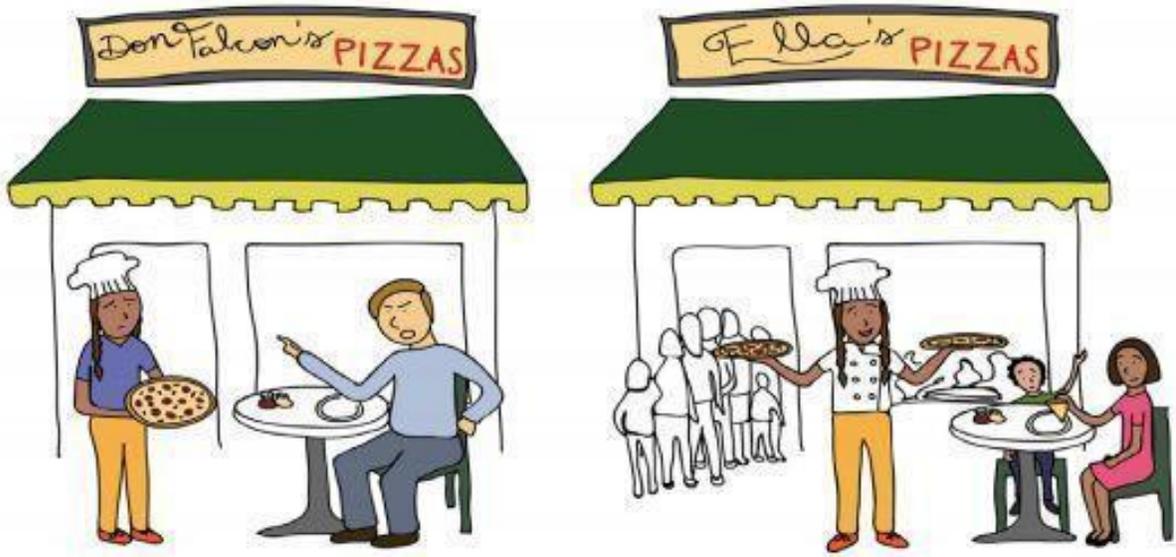
Imagen de resolución

Propósito: Entender mejor las resoluciones.

Instrucciones:

1. Diga a los escritores que una cosa importante en la que tienen que empezar a pensar es la resolución de su historia. A continuación, explique que la resolución es la imagen o escena final más importante que van a dejar a su público. Es la última impresión que dejarán a todo el mundo, así que hagan que sea espectacular. Nos gusta pensar en ello como el: "Momento feliz (o no) para siempre" que nos dice dónde terminan el protagonista y nuestros personajes principales. ¿En qué se diferencian nuestros personajes al final y cómo llegan allí?
2. Muestre la imagen del antes y el después de la Pizza de Don Falcon (abajo). Hágales saber que se trata de imágenes basadas en el principio y el final de un guión creado por un antiguo alumno de Young Storytellers. Haga a los guionistas estas preguntas para que describan lo que ven:
 - a. ¿Qué es lo que entra en la primera foto?
 - b. ¿Qué ocurre en la segunda foto?
 - c. ¿Qué diferencia hay entre las dos fotos?

- d. ¿Qué ha cambiado en la historia?
- e. La última imagen podría representar una posible lección para la historia.



Episodio 12

Comparte tu historia con el mundo

Objetivo:

Crear el título y el eslogan de sus guiones.

Estándares y competencias abordadas:

AUTO-CONCIENCIA

AUTO-GESTIÓN

Objetivos de aprendizaje estudiantil:

- Conocer la importancia y el valor de compartir sus ideas creativas con los demás.
- Aprender a escribir un título y un eslogan para tu historia.

Resumen del video:

Los espectadores aprenderán qué es un eslogan y cómo escribir el título y el eslogan de sus guiones. También conocerán las formas de compartir sus ideas creativas con los demás.

Actividad individual:

Creación de slogan

Propósito: Crear títulos y eslóganes para sus guiones

Instrucciones:

1. Haga saber al grupo que va a idear el título y el eslogan de sus guiones.
2. Pídales que le expliquen qué es un título y un eslogan.
 - a. El título es como se llama el guión, debe ser corto e indicar de qué o de quién tratan sus historias.
 - b. El eslogan es un breve "gancho" para que la gente se entusiasme con sus guiones dándoles un vistazo a su historia.
3. Ejemplifique este paso repartiendo 3 posibles títulos y eslóganes para el logline que escribió en el Episodio 5.
4. Pídales que propongan tres títulos y eslóganes para sus guiones.
5. Divídalos en pequeños grupos de 3 a 5 personas y pídale que compartan los

títulos y taglines que se les ocurrieron.

6. Pídeles que seleccionen el título y el eslogan que crean que representan mejor su guión.

Preguntas de reflexión:

Reflexión del contenido:

- ¿Qué es un eslogan?
- ¿Qué se lleva de este programa?
 - ¿Te ha ayudado este programa a hacer algo que no podías hacer antes? ¿O a sentirte más cómodo haciendo algo?
 - ¿Qué sabes que no sabías antes?

S.E.L./Auto reflexión:

- ¿De qué manera te gustaría compartir tu guión?
- Rosa: ¿Cuál es tu parte favorita de este programa?
- Espina: ¿Qué te ha parecido un reto de este programa?
- Capullo: ¿Qué idea nueva te ha ayudado a desarrollar este programa o qué te ha inspirado a querer hacer más?

Actividad de extensión (previa):

Concurso de eslogan

Propósito: Enseñar eslóganes de una manera divertida y atractiva.

Instrucciones:

1. Divida la clase en dos equipos y hágales saber que van a jugar a las adivinanzas. Pídeles que propongan nombres para sus equipos.
2. Hágales saber que usted leerá un eslogan de una película famosa y que el primer alumno que diga la palabra clave podrá responder. Si la respuesta es correcta, el equipo del alumno obtiene un punto. Si es incorrecta, la primera persona del otro equipo que haya dicho la palabra obtiene un punto. Si fallan, ninguno de los dos equipos obtiene un punto y se pasa al siguiente eslogan.
3. Elija una palabra clave que tengan que gritar antes de responder, para que no griten simplemente la respuesta.
4. A jugar. ¡El primer equipo que consiga 5 puntos gana!



Apéndice de Hojas de Trabajo



NOMBRE DE YOUNG STORYTELLERS

Un nombre de Young Storytellers incluye tu **nombre** y una **palabra** que represente una de tus fortalezas, como **Curtis Colorido**. Es un nombre que te ayuda a enorgullecerte de quien eres celebrando una de tus fortalezas.

PASO UNO

Escribe de 5-10 palabras que te describan

Pueden ser palabras descriptivas o palabras que representen cosas que te guste hacer.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

PASO DOS

Circula las 3 mejores palabras que describan una de tus fortalezas.

Puede ser algo en lo que seas hábil como una materia o deporte o una de tus características positivas como ser amistoso.

PASO TRES

Elige la palabra para tu nombre de YoungStorytellers.

Si una palabra empieza con la misma letra o sonido que tu nombre, puedes elegirla como tu nombre de Young Storytellers.

Si no, puedes buscar en un tesoro o en línea para encontrar sinónimos (otras palabras que significan lo mismo) de tus palabras hasta que encuentres una que empiece con la misma letra o sonido que tu nombre.

Escribe tu nombre debajo.

MI NOMBRE DE YOUNG STORYTELLERS ES:





PERSONAJE, ESCENARIO, Y OBJETIVO

Para entender mejor las partes de la historia y hacer una lluvia de ideas para escritos futuros, escribe algunos personajes, escenarios y objetivos de tu propia vida.

PASO UNO

Anota 2-3 personajes de tu vida.

Como los personajes son los jugadores de la historia, anota a personas o incluso animals de tu vida. Escribe su nombre y una palabra que los describa.

1. _____

2. _____

3. _____

PASO DOS

Anota 2-3 escenarios.

Los escenarios son donde se lleva a cabo la historia. ¿A qué lugares interesantes imaginaste que podría ir tu personaje? Puedes escribir algunos de tus lugares favoritos.

1. _____

2. _____

3. _____

PASO TRES

Anota 2-3 objetivos.

¿Qué cosas quieren hacer o lograr tus personajes? Puedes darles metas de cosas que tú quisieras ser o hacer.

1. _____

2. _____

3. _____





HISTORIAS FAVORITAS

Anota tres de tus historias favoritas abajo.

Pueden ser películas, libros, historietas o programas de TV que te gusten.

1. _____

2. _____

3. _____

¿Cuáles son las lecciones y temas de esas historias?

Anótalas debajo. Recuerda que la lección es lo que el personaje principal aprende en la historia y lo que el escritor quiere que el público aprenda al ver/leer la historia. El tema de una historia es de qué se trata.

TÍTULO DE HISTORIA	LECCIÓN	TEMA
1.		
2.		
3.		



LECCIÓN Y TEMAS

Tus lecciones y temas favoritos.

Lee la lección y tema que escribiste en la hoja de trabajo de Historias Favoritas y responde las siguientes preguntas para ayudarte a identificar lecciones y temas de los que te gustaría hablar.

TEMAS

¿Qué temas son importantes para ti?

Cosas que valoras como la familia, amigos, el reciclaje, la justicia.

1. _____

2. _____

3. _____

LECCIONES

¿Qué lecciones son importantes de aprender?

¿Qué creencias podría tener la gente que harían del mundo un lugar mejor?

1. _____

2. _____

3. _____



DIVIDE UNA HISTORIA

Anota 2-3 ideas para cada casilla debajo.

PERSONAJE

ESCENARIO

OBJETIVO

OBSTÁCULO

CLIMAX

LECCIÓN



STORY
TIME
LOGLINE

EN _____ , _____
(escenario) (protagonista)

QUIERE _____
(objetivo)

PERO _____ **está en su camino,**
(obstáculo/antagonista)

ASÍ QUE _____
(clímax)

Y APRENDE QUE _____ .



PRINCIPIO

Primer escenario:

Objetivo:

Protagonista:

¿Por qué quieren su objetivo?



CONSEJO

El protagonista debe tener un buen motivo para querer su objetivo y el antagonista un buen motivo para evitar que el protagonista lo obtenga.

MITAD

Antagonista:

¿Por qué el antagonista quiere evitar que el protagonista logre su objetivo?

Obstáculo #1 a superar:

Obstáculo #2 a superar:

Describe el obstáculo y cómo lo supera el protagonista. overcomes it.

Describe el obstáculo y cómo lo supera el protagonista.



CONSEJO

Los mejores obstáculos son aquellos que el protagonista debe resolver de forma creativa, no los sencillos o para los cuales el protagonista ya tiene la solución.



CONSEJO

Haz cada obstáculo más grande que el anterior



FINAL

Obstáculo final – El Clímax

Lección:

Resolución:

La resolución es la última imagen con la que se queda el público, cuando vemos cómo termina la historia y como se acomodan las piezas.



CONSEJO

El clímax debe ser la parte más emocionante y dramática de la historia. Este puede ser el momento en que vemos al protagonista superar su último obstáculo o podrían no tener éxito y aprender algo al no obtener lo que buscaban.

Hoja de trabajo del juego de los cumplidos

Escribe los cumplidos que tienes para cada miembro de tu grupo asignado.

Creo que eres bueno en _____ porque _____.	Creo que eres bueno en _____ porque _____.	Creo que eres bueno en _____ porque _____.
Creo que eres bueno en _____ porque _____.	Creo que eres bueno en _____ porque _____.	Creo que eres bueno en _____ porque _____.

Anota todos los cumplidos que te han hecho los miembros de tu grupo. A continuación, léelos y completa los siguientes pasos.

1. Pon estrellas a lado de las habilidades que aparecen más de una vez en el juego.
2. Subraya las habilidades con las que estás de acuerdo.
3. ¿Hay otras cosas que crees que se te dan bien y que nadie ha dicho en el juego? Escríbelas también.
4. ¿Algunas de tus habilidades se parecen?
5. Marca con un círculo tus tres habilidades principales.

<p>Soy bueno en</p> <p>_____</p> <p>porque</p> <p>_____.</p>	<p>Soy bueno en</p> <p>_____</p> <p>porque</p> <p>_____.</p>	<p>Soy bueno en</p> <p>_____</p> <p>porque</p> <p>_____.</p>
<p>Soy bueno en</p> <p>_____</p> <p>porque</p> <p>_____.</p>	<p>Soy bueno en</p> <p>_____</p> <p>porque</p> <p>_____.</p>	<p>Soy bueno en</p> <p>_____</p> <p>porque</p> <p>_____.</p>

Hoja de trabajo Yo Amo

Tómate 60 segundos para escribir todas las cosas que amas. Pueden ser personas que amas, cosas que disfrutas haciendo, comida que te gusta, etc..

Yo amo

