









Guía Pedagógica No.21

Temporada 2. Episodio 21.

Deportes y letras: en sus marcas, listos iFuera!



Contenido

En esta **Guía Pedagógica** encontrarás

- 1 Ficha técnica del episodio radial.
- 2 Objetivo de la Guía Pedagógica.
- **3** Áreas del conocimiento con las que se relacionan las actividades propuestas en la Guía Pedagógica.
- **4** Competencias correspondientes a los estándares básicos de las áreas involucradas.
- **5** Actividades para realizar con niños, niñas, adolescentes y jóvenes.
- 6 ¿Sabías qué?
- 7 Ampliemos nuestro conocimiento con: bibliografía recomendada, de fácil acceso para ampliar la información del episodio y de la Guía Pedagógica.
- 8 Autor invitado o autora invitada.



GUÍA PEDAGÓGICA No.21

Episodio 21. Deportes y letras: en sus marcas, listos iFuera!

01

Nº del episodio	Episodio 21, Temporada 2
Nombre del episodio	Deportes y letras: en sus marcas, listos iFuera!
Temas del programa	Deportes en la literatura Deportes inventados por la literatura
Reseña del programa	En este episodio escucharemos historias llenas de sudor y de disciplina. Bienvenidos a un episodio cargado de deportes.
Autor Invitado	Ricardo Silva Romero
Duración	52:52 min.

02

El objetivo de esta Guía Pedagógica es...

Identificar en los deportes y los juegos una forma de establecer relaciones con los compañeros de estudio, valorando sus habilidades y diferencias.



Las áreas del conocimiento relacionadas son...

- -Educación ética y en valores humanos.
- -Lengua Castellana.







Las competencias que se desarrollan en esta Guía Pedagógica son...

Ciudadana

- Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.). (Competencias comunicativas y emocionales).
- Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas. (Competencias emocionales).
- Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí. (Competencias cognitivas).
- Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar. (Conocimientos).

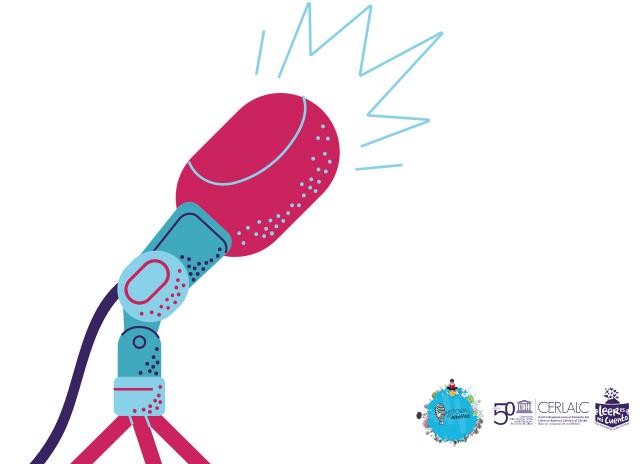
- Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona. (Competencias comunicativas).
- Conozco y uso estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos. (Conocimientos y competencias integradoras).
- Analizo cómo mis pensamientos y emociones influyen en mi participación en las decisiones colectivas. (Competencias cognitivas y emocionales).
- Identifico decisiones colectivas en las que intereses de diferentes personas están en conflicto y propongo alternativas de solución que tengan en cuenta esos intereses. (Competencias cognitivas).
- Comprendo que el disenso y la discusión constructiva contribuyen al progreso del grupo.
 (Competencias comunicativas).





Lenguaje

- Desarrollo procesos de autocontrol y corrección lingüística en mi producción de textos orales y escritos.
- Caracterizo y utilizo estrategias descriptivas, explicativas y analógicas en mi producción de textos orales y escritos.
- Evidencio en mis producciones textuales el conocimiento de los diferentes niveles de la lengua y el control sobre el uso que hago de ellos en contextos comunicativos.



Ahora sí iA escuchar!



01

Antes de escucharlo:

Se recomienda disponerse para la escucha tranquila, en un ambiente cómodo y sin estímulos distractores, e involucrar a las personas que habitan el espacio para que disfruten juntos del programa radial.

Recuerde implementar antes, durante y después de las actividades propuestas, el protocolo de bioseguridad. iCuidarnos es responsabilidad de todos!

Niños y niñas (Primaria)

Adolescentes y jóvenes (Bachillerato)

- Previo a escuchar el Episodio, pida a los niños y niñas que pregunten a sus familiares, amigos y vecinos: ¿cuáles son esos juegos y deportes tradicionales que conocen?, ¿qué juegos y deportes tradicionales jugaban en su infancia?, ¿cómo se juegan estos deportes y juegos? Aclare que deben escribir las respuestas o grabarlas en audio y/o video:
- Promueva una puesta en común de las respuestas obtenidas, para que en equipo escuchen las respuestas de los entrevistados. A medida que cada uno socializa su trabajo, escriba los deportes y juegos mencionados en el tablero.
- Paso seguido, escuchen con atención el episodio y tomen nota de los aportes relacionados con los deportes y juegos tradicionales.

- Promueva una conversación con los adolescentes y jóvenes en torno a ¿cuál es su deporte favorito? ¿en qué deporte les gustaría ser los mejores? y si prefieren los deportes en grupo o individuales.
- Escuchen el programa, tomando nota de los detalles que más llamen su atención.



Después de escuchar el episodio:

Niños y niñas (Primaria)

- Pida a los niños y niñas que socialicen los detalles del programa que más llamaron la atención de todos, escriba estos aportes en el tablero, sin borrar las notas obtenidas de las entrevistas.
- Pida a los chicos que formen grupos de 4 personas. Cada equipo debe elegir un juego o deporte tradicional. Luego deben ir a la biblioteca pública o escolar, o a la sala de sistema, y profundizar sobre los juegos y deportes tradicionales que cada grupo eligió, además de consultar cuáles son los requisitos para que un deporte o disciplina entre a ser parte de los Juegos Olímpicos.
- Cada equipo debe planear una exposición para contar y enseñar a sus compañeros todo lo relativo al juego o deporte tradicional elegido. Parte de cada socialización debe ser práctica, es decir jugar el juego o deporte tradicional.
- Planee con los niños y niñas unas Olimpiadas de juegos y deportes tradicionales en su Institución Educativa, en la que los chicos comparten lo que aprendieron con compañeros de otros grados. Cada estudiante se podrá inscribir al juego o deporte tradicional que más llame su atención. Hagan énfasis en el disfrute, el compañerismo, el rescate de las tradiciones y el juego limpio.

Adolescentes y jóvenes (Bachillerato)

- Realicen una puesta en común en la que compartan los aportes más curiosos y llamativos del episodio.
- Lea con los jóvenes uno de los fragmentos mencionados en el episodio: * Harry Potter y la piedra filosofal, de JK Rowling, sobre el Quiddicht.
- * Winnie de Pooh, de A.A. Milne, sobre el Poohsticks
- * Alicia en el país de las maravillas, de Lewis Carrol, sobre el croquet con flamencos. Puede acceder a estos libros a través de la Biblioteca pública, la colección Semilla de su Institución Educativa, o a través de Internet. Motive la socialización de las percepciones e impresiones que les deja la lectura y hablen sobre la invención de los deportes.
- Vayan a la biblioteca pública o escolar, o a la sala de sistemas y consulten cuáles son los requisitos para que un deporte o disciplina sea parte de los Juegos Olímpicos, cuáles son las nuevas disciplinas que se vieron en Tokio 2020 y las que se verán en París 2024.
- Pida a los jóvenes que formen grupos de 4 personas. Cada equipo debe inventar un deporte, deben escribir una cartilla a modo de manual instructivo, en el que inicialmente cuenten el origen del deporte, la manera de jugarlo y su reglamento.
- Cada grupo debe entregar una cartilla al resto de los equipos, clarificando las dudas en torno al juego en una puesta en común.
- Planee con los chicos unas olimpiadas internas. Cada equipo debe competir en todos los juegos inventados, ya sea de forma grupal o individual; estableciendo los ganadores de acuerdo a los reglamentos planteados en los manuales.
- Registre en video la experiencia y difúndala a través de las redes sociales que tenga la Institución Educativa (Facebook, Instagram, WhatsApp, entre otras).



¿Sabías que...?

- El deporte tiene su origen en la antigua China, se han encontrado vestigios de utensilios y estructuras que indican que hace aproximadamente unos 4000 años a.
 C., se realizaban actividades físicas, que se pueden considerar deportivas. Así mismo, la gimnasia pudo ser la primera manifestación deportiva de la civilización.
- Todos pensaríamos que el **fútbol** es el **deporte** más practicado en el mundo, y no. Aunque es el deporte más popular, no es el que más se realiza: este título se lo lleva la **natación**, con más de 1500 millones de personas que lo practican de manera habitual.
- El **Comité Olímpico Internacional**, considera que el **ajedrez** es un deporte, ya que para jugarlo se requiere destreza mental además de capacidad de crear estrategias y tácticas; el ajedrez es un juego estructurado con reglamento, uno de los requisitos fundamentales para ser deporte olímpico.

Ampliemos nuestro conocimiento con...

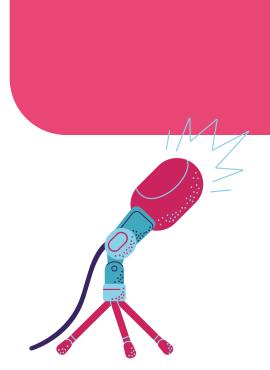
Para encontrar historias sobre deportes, puedes buscar en la Biblioteca Digital de Colombia Aprende: https://bibliotecadigital.colombiaaprende.edu.co/

Los Juegos Olímpicos de la Granja del Mapache Wally. Día de Deportes Acuáticos de Leela Hope. Al Mapache Wally le encantan los deportes acuáticos, y especialmente los de los Juegos Olímpicos de la Granja, pero se siente rechazado y abandonado cuando quiere participar en diferentes actividades acuáticas con su equipo, sin embargo, un amigo lo ayudará a encontrar una actividad en la que poder destacarse. Una historia para niños, en la que la solidaridad es protagonista.



La pelota caliente de Iván González. Esta es la historia de Ventura Miranda, el rey del jonrón. Un verdadero coloso del que se decía que cada vez que se volteaba la gorra hacia atrás, bateaba jonrón. Con el ritmo de las narraciones extraordinarias de los locutores deportivos que, con su ingenio, versatilidad y talento, eran capaces de crear héroes e inventar rivalidades barriales o regionales sin más soportes que su fantasía popular y su labia particular; "La Pelota Caliente" es una historia fresca, agradable, salpicada de costeñismos colombianos y de la jerga beisbolera del Caribe.

El fútbol Sí es cosa de cuento, ilustrado por Fabricio Vanden Broeck. Estos siete cuentos son resultado del Primer Concurso Nacional de Cuento sobre Fútbol: "El fútbol sí es cosa de cuento"; los autores comparten en estos cuentos ganadores dos pasiones: el fútbol y la literatura. Aquí los jóvenes podrán encontrar relatos que abordan diferentes temas, serios y humorísticos por igual, con relación a este deporte.







Y nuestro autor invitado en este episodio fue...

El escritor Ricardo Silva Romero .

Ricardo estudió literatura en la Universidad Javeriana, además de una maestría en cine en la Universidad de Barcelona. Autor de teatro, poesía, cuentos, columnas y novelas, son estas dos últimas sus áreas más destacadas. Ha colaborado con publicaciones como Semana, El Malpensante, Arcadia, SoHo, entre otras, y actualmente tiene una columna en El Tiempo - Marcha fúnebre- desde la que analiza la actualidad colombiana. En 1999 y en 2004 obtuvo el **Premio Nacional de Poesía** por sus poemarios Réquiem y Terranía, respectivamente. En 2006 fue reconocido por la organización Hay Festival como uno de los **39 escritores menores de 39 años** más importantes de Latinoamérica. Entre sus obras más relevantes se encuentra la obra de teatro **Podéis ir en paz**, el libro de cuentos Sobre la tela de una araña, la biografía Woodv Allen: incómodo en el mundo, el cuento ilustrado Que no me miren, y las novelas Parece que va a llover, El hombre de los mil nombres, Autogol y

Nota al Pie: Para tener más claridad sobre el programa Radial Historias en AltaVoz y sobre el uso de esta guía, puede remitirse a la Guía Pedagógica O. Guías Pedagógicas de Historias en AltaVoz. Enlace a guía

Cómo perderlo todo, con esta última ganó la quinta edición del **Premio de Narrativa**

Colombiana.







