



PLAN NACIONAL DE LECTURA Y ESCRITURA “LEER ES MI CUENTO”

NOMBRE DEL PROGRAMA

GUIÓN RADIAL

NÚMERO DE PROGRAMA	06		
TEMA	La máquina del tiempo (Ciencia Ficción)		
ÉNFASIS DEL GRUPO ETARIO	Jóvenes y adultos		
FECHA DE GRABACIÓN		FECHA DE EMISIÓN	27/08/2020
DURACIÓN	52 min.		
ELABORADO POR	Equipo editorial Historias en Altavoz		
MOMENTO/ SECCIÓN	TEXTOS O CONTENIDOS DE LA SECCIÓN (Autor-Título- Responsable)	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO Y SU ABORDAJE	OBSERVACIONES
Saludo 1min.	Bienvenida. Interviene Andrés Pulido.	El presentador da la bienvenida agradeciendo la sintonía, menciona a personas de algunos puntos geográficos del país. Luego, introduce este capítulo dedicado a la ciencia ficción. Acto seguido empieza a saludar a los panelistas.	En esta sección se saluda a los oyentes de todos los puntos cardinales del país y se les invita a participar y a disfrutar del programa.
Personaje del día. 1 min	Frankenstein. Mary Shelley. Interviene Víctor Muñoz	Muchos le confieren a esta novela el valor de ser una de las primeras obras de Ciencia Ficción. Por esta razón al momento de presentar al personaje, también se da luces acerca de la pertinencia de la novela como pionera de la ciencia ficción.	En este segmento siempre se recordará a un personaje literario que sea de fácil identificación para la audiencia, y en lo posible que se pueda vincular al tema del programa.
Pregunta del día 1 min	¿Qué harías si te dieras cuenta que eres un androide? Interviene Liliana Múnera.	Se saluda a todos los oyentes y se da paso a leer la pregunta del día por parte de Liliana Múnera. Los compañeros de la mesa ahondan en la respuesta dando pistas para que los oyentes descubran la respuesta.	Esta sección siempre plantea una pregunta que remitirá al tema del programa. Los oyentes participarán con sus respuestas en el segmento que les corresponde y al finalizar el programa se da respuesta a dicha pregunta.



<p>Juego de Palabras 1 min.</p>	<p>Durante un encuentro de mujeres emprendedoras en Madrid, el presidente en funciones, Mariano Rajoy realiza un pequeño trabalenguas al señalar que el ser humano tiene que "fabricar máquinas que permitan seguir fabricando máquinas porque lo que nunca va a hacer la máquina es fabricar máquinas a su vez".</p> <p>Naves espaciales muy especiales volarán despacio por el espacio cargando especias.</p>	<p>Alexander saluda a los compañeros y a los oyentes. Da paso a leer el juego de palabras conectando con el tema del día.</p>	<p>Este segmento planteará un juego de lenguaje: adivinanza, jitanjáfora, retahíla, etc. Ello con el propósito de hacer énfasis en la riqueza inmensa de nuestro idioma, en su función lúdica y en la posibilidad que ofrece de entrar, con estos juegos, en la gran tradición poética y literaria propia.</p>
<p>Frase del día</p>	<p>Seleccionar alguna frase de Bradbury o Asimov que están cumpliendo 100</p>		<p>La frase del día busca establecer un diálogo entre el pensamiento de grandes autores mundiales y el tema del programa. Son perlas de la invención lingüística humana bien sea por su belleza, agudeza, estilo sobresaliente o manera lúcida de plantear una idea.</p>
<p>Lectura 1 y comentarios 13min.</p>	<p>Fragmento de lectura de Guerra de los mundos – H.G Wells</p> <p>Asnos Estúpidos- Asimov Cuánto se divertían – Asimov</p> <p>El mejor amigo de un muchacho – Asimov</p>		<p>Los integrantes del equipo hacen la introducción a la lectura que se va a realizar. Mencionan el título, el autor, si es menester, el libro del que hace parte y comparten las razones de la escogencia de esta lectura para el programa. Luego proceden a leer los textos.</p> <p>Al terminar la lectura se comentan brevemente las impresiones, emociones o</p>



	Fragmento del ruido de un trueno – Ray Bradbury		ideas que esta ha detonado en el equipo, como una manera de provocar al público oyente para que se sumerja en la lectura de dicho texto.
Canción 01 2 min	Así habló Zaratustra. Movimiento: amanecer, banda sonora de 2001 de odisea al espacio. Interviene Andrés Pulido.		La canción comienza a sonar y, cuando la audiencia la ha identificado y disfrutado, el conductor traza la relación de esta con el tema del programa y reseña nombre de la canción, artista y características sonoras más relevantes.
Recomendaciones 3 min	Asnos Estupidos- Asimov Cuánto se divertían – Asimov El mejor amigo de un muchacho – Asimov Fragmento del ruido de un trueno – Ray Bradbury Sueñan los androides con ovejas eléctricas – Phillip K. Dick Yo robot – Asimov La invención de Morel – A. Bioy Casares El caso del señor Valdemar – Alan Poe El jugador de Ajedrez –Alan Poe 20 mil leguas de viaje submarino – J. Verne		En este segmento, cada uno de los integrantes del equipo hace una recomendación literaria. Se hace desde la pasión y la amistad del lector. Así mismo, se comparten sugerencias para el trabajo de promoción de lectura en las aulas y bibliotecas de los colegios del país. Se invita a explorar las colecciones digitales que el MEN tiene a disposición para todos los colombianos.



	El juego de Ender – Orson Scott La máquina del Tiempo – HG Wells		
Entrevista 10 min	Celso Román. Interviene Liliana Múnera.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando no soy escritor soy... • ¿Cuál es el libro culpable de que seas escritor? • ¿Crees en otros mundos? • ¿De qué lugar de tu mundo provienen tus historias? • Qué harías si te dieras cuenta que eres un androide? • ¿Por qué es importante la presencia de los libros la lectura en casa? • Danos un tip secreto para compartir lecturas con nuestra familia. • La diferencia entre ciencia ficción y literatura fantástica • Cuéntanos algo de ti que tus lectores no sepan • Tu historia en AltaVoz (lectura de un fragmento de un texto de la invitada) 	En esta sección del programa un escritor invitado nos revela un poco más de su alma, sus gustos lectores, recomendados literarios, experiencias en la escritura, etc. Todo desde una conversación genuina con preguntas desenfadadas. Las preguntas buscan al mismo tiempo domeñar y estimular la curiosidad de la audiencia por la obra y la vida del escritor.
Oyentes 5 min	Audios de los oyentes respondiendo las preguntas formuladas e interactuando con el programa.	Los oyentes responden en qué se transformarían si tuvieran la potestad de hacerlo. Se invita a que sigan participando, dando respuesta a las preguntas de cada uno de los programas, compartiendo un relato, trabalenguas o recuerdo que quieran compartir.	Este segmento permite la interacción del programa con los oyentes. Escuchar sus opiniones, participaciones y todo tipo de aportes es lo muy significativo para Historias en alta voz.
Canción 02 2 min	Salpicón Ficción en el cine		La canción comienza a sonar y, cuando la audiencia la ha identificado y disfrutado, el



	B.S. Starwars – John Williams B.S El auto fantástico B.S Los cazafantasmas		conductor traza la relación de esta con el tema del programa y reseña nombre de la canción, artista y características sonoras más relevantes.
Lectura 02 10 min	Salpicón de lecturas, clásicos de la ciencia ficción Veinte mil leguas de viaje submarino – J.V Frankenstein – M.S		Los integrantes del equipo hacen la introducción a la lectura que se va a realizar. Mencionan el título, el autor, si es menester, el libro del que hace parte y comparten las razones de la escogencia de esta lectura para el programa. Luego proceden a leer los textos. Al terminar la lectura se comentan brevemente las impresiones, emociones o ideas que esta ha detonado en el equipo, como una manera de provocar al público oyente para que se sumerja en la lectura de dicho texto.
Despedida 3 min	Interviene Andrés Pulido y el equipo de Historias en alta voz.	Se da respuesta a la pregunta por parte de Liliana Múnera. Acto seguido se despide el programa.	El conductor del programa despide el capítulo presente e invita a seguir cumpliendo la cita de los jueves a las 2:00 p.m. en Historias en alta voz.

TÍTULOS LEÍDOS Y RECOMENDADOS

Título	Autor	Editorial o link
Sueñan los androides con ovejas eléctricas	Phillip K. Dick	Minotauro
Asnos Estúpidos	Isaac Asimov	Alianza
La Máquina del tiempo	H.G. Wells	Verbum



El caso del señor Valdemar	Edgar Allan Poe	PANAMERICANA
Veinte mil leguas de viaje submarino	Julio Verne	PANAMERICANA
Yo robot	Isaac Asimov	Alianza
El mejor amigo de un muchacho	Isaac Asimov	Alianza
Fragmento del ruido de un trueno	Ray Bradbury	http://lecturasindispensables.blogspot.com/2013/09/cuentos-ray-bradbury.html
Frankenstein o el moderno Prometeo.	Mary Shelley	DEBOLSILLO Clásica