

Título:

¿Cuánto vale mudarse para empezar a estudiar?

Categoría:



Contexto:

Muchos jóvenes en Colombia deben tomar decisiones difíciles para poder estudiar: mudarse a otra ciudad, asumir altos costos económicos o elegir la educación virtual. El texto muestra cómo estudiar implica no solo pagar una matrícula, sino enfrentar retos emocionales, financieros y de autonomía.

La actividad se desarrolla en cuatro fases, y cada una cumple un papel importante en el aprendizaje. En la primera fase, los estudiantes comprenden la información básica y aclaran conceptos clave. En la segunda, analizan esa información y la relacionan con su realidad, fortaleciendo el pensamiento crítico. En la tercera fase, dialogan y comparten puntos de vista, lo que fomenta la empatía y el respeto por las ideas de los demás. Finalmente, en la cuarta fase crean un producto propio, donde expresan lo aprendido y desarrollan autonomía, reflexión y responsabilidad.

Para cerrar la actividad, se sugiere realizar una puesta en común donde los estudiantes compartan lo que más les llamó la atención, qué aprendieron y si cambió su forma de pensar sobre el tema. Este cierre permite consolidar los aprendizajes, reforzar la escucha respetuosa y conectar lo trabajado con la vida cotidiana.

Objetivos de aprendizaje:

- Identificar y explicar información clave del texto sobre los costos y condiciones de acceso a la educación superior, distinguiendo hechos y contextos sociales que influyen en las decisiones de los jóvenes.
- Analizar cómo las condiciones económicas, tecnológicas y familiares influyen en las decisiones educativas, evaluando riesgos y consecuencias en la vida cotidiana de los jóvenes.
- Desarrollar empatía y conciencia social frente a las desigualdades educativas, expresando opiniones propias de manera respetuosa y no polarizante.

www.radiotrompo.com



radio trompo
la voz juvenil



Mi Historia
Entender el pasado · Desafiar el presente · Construir el futuro



Radio Trompo para profesores, padres y cuidadores

Actividad:
20260109

	Exploradores 🚗 10 a 12 Años	Analistas 💡 13 a 14 Años	Transformadores 📢 15 a 16 Años
Entender Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias	1. ¿Por qué María José decidió mudarse a Bogotá para estudiar? (AC1) 2. ¿Por qué Juan Sebastián decidió estudiar de manera virtual y qué ventaja tenía esa opción para él? (AC1, AC2)	1. ¿Cuáles fueron las dos razones principales por las que María José decidió mudarse a Bogotá para estudiar? (AC1 – AC2) 2. Según el texto, ¿qué gastos básicos debe asumir un joven que estudia lejos de su familia? (AC1)	1. ¿Qué gastos económicos principales enfrenta un joven que se muda a otra ciudad para estudiar, según el texto? (AC1, AC2) 2. ¿Qué diferencias presenta el texto entre estudiar de forma presencial en otra ciudad y estudiar de manera virtual desde el lugar de origen? (AC1, AC3)
Analizar Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes	1. ¿Qué cosas necesita una persona para vivir sola en otra ciudad, según el texto? (AC3) 2. ¿Conoces a alguien que estudie desde casa o que haya tenido que mudarse para estudiar? ¿Qué dificultades puede tener? (C1)	1. ¿Por qué crees que los altos costos hacen que no todos los jóvenes puedan mudarse a otra ciudad para estudiar? (ADC3 – HPZ4) 2. En el texto se menciona el estudio virtual como alternativa. ¿Qué ventajas y dificultades puede tener esta opción para los jóvenes? (ADC2 – ADC3)	1. ¿Cómo puede influir la situación económica de una familia en la decisión de mudarse o no para estudiar una carrera universitaria? (AC4, C1) 2. ¿Qué riesgos y responsabilidades aparecen cuando un joven decide estudiar de forma virtual, según lo que cuenta Juan Sebastián? (ADC2, ADC3)
Discutir Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista	1. ¿Cómo crees que se siente una persona que vive lejos de su familia por estudiar? (HPZ4, B1) 2. ¿Por qué es importante respetar las decisiones que otras personas toman para estudiar? (HPZ3)	1. ¿Cómo crees que se siente un joven que debe dejar su casa y su familia para estudiar en otra ciudad? (HPZ4 – B1) 2. ¿Consideras que todos los jóvenes en Colombia tienen las mismas oportunidades para estudiar lo que quieren? ¿Por qué? (HPZ4 – C1)	1. ¿Cómo crees que se siente un joven que debe mudarse solo a otra ciudad para estudiar sin apoyo familiar cercano? (HPZ1, B1) 2. ¿Crees que es justo que estudiar dependa tanto del dinero y del lugar donde nace una persona? Explica tu opinión con respeto. (HPZ4, C3)
Crear Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación	ACTIVIDAD Audio (30 segundos) Cuenta qué significa para ti “aprender a ser independiente”. 	ACTIVIDAD Audio (30 segundos) Imagina que en unos años debes estudiar lejos de casa. Cuenta qué necesitarías para lograrlo y qué sería lo más difícil para ti. (C2 – ADC5) 	ACTIVIDAD Audio (30 segundos) ¿Qué obstáculos crees que enfrentan los jóvenes para estudiar y qué apoyo debería existir para que más personas puedan hacerlo? (C2, C3) 

www.radiotrompo.com



radio trompo
la voz juvenil

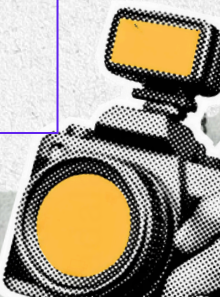


Mi Historia
Entender el pasado · Desafiar el presente · Construir el futuro



MATRIZ PEDAGÓGICA

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Alfabetización crítica	• Distinguir hechos, opiniones e interpretaciones (AC1) • Comprender el contexto social, político y cultural (AC2) • Reconocer narrativas que influyen en decisiones (AC3) • Construir una opinión informada (AC4)	• Onda del Día: explicación de hechos y contexto • Preguntas de análisis y discusión • Actividades de lectura y escucha crítica	• Mejor comprensión lectora • Opiniones más informadas	MEN: Participación y responsabilidad democrática UNESCO: Educación para la Ciudadanía Global
Alfabetización digital crítica	• Leer críticamente contenidos digitales y reconocer desinformación y sesgos (ADC1) • Comprender cómo los medios digitales influyen en emociones, creencias y decisiones (ADC2) • Evaluar riesgos, consecuencias y responsabilidades en entornos digitales (ADC3) • Verificar información y contrastar fuentes (ADC4) • Expresarse y participar de forma ética, segura y no polarizante (ADC5)	• Análisis de noticias y su circulación en redes sociales • Reflexión guiada sobre emociones, viralidad y narrativas digitales • Módulos especializados (redes, IA, desinformación, verificación) • Producción de contenidos juveniles con enfoque ético y seguro	• Mayor capacidad de verificación y lectura crítica digital • Uso más consciente y seguro de redes sociales • Reducción de prácticas de polarización y amplificación emocional	MEN: Participación y responsabilidad democrática UNESCO: Alfabetización Mediática e Informativa (AMI)



MATRIZ PEDAGÓGICA

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Habilidades para la paz	•Autoconocimiento (HPZ1) •Autogestión (HPZ2) •Manejo de relaciones interpersonales (HPZ3) •Conciencia social (HPZ4) •Toma de decisiones responsables (HPZ5)	• Diálogo guiado •Reflexión y expresión creativa •Escucha y desacuerdo respetuoso	• Mayor regulación emocional •Aumento de la autoeficacia	MEN: Convivencia y paz UNESCO:Educación para la paz y no violencia
Bienestar	•Reconocer emociones asociadas a la información (B1) •Procesar la actualidad sin saturación (B2) •Construir seguridad y pertenencia (B3) •Fortalecer la agencia personal (B4)	•Lenguaje informativo cuidado •Espacios de conversación seguros	• Menor ansiedad frente a las noticias • Mayor confianza para hablar de temas complejos	MEN: Convivencia y paz UNESCO:Enfoque de bienestar y aprendizaje socioemocional
Ciudadanía	•Conectar la actualidad con derechos y responsabilidades (C1) •Desarrollar voz propia (C2) •Participar sin polarización (C3) •Pensar el futuro y el proyecto de vida (C4)	•Preguntas abiertas •Espacios de creación y participación juvenil	•Participación reflexiva •Ciudadanía como práctica cotidiana	MEN: Participación y responsabilidad democrática; Pluralidad UNESCO:Participación cívica y ciudadanía democrática

