



Una iniciativa de:

Mi Historia
Entender el pasado. Diseñar el presente. Construir el futuro.



radio trompo
la voz juvenil



Título:

¿Qué es lo bueno y lo malo de Roblox?

Categoría:



Contexto:

El texto analiza cómo los videojuegos en línea forman parte de la vida cotidiana de los adolescentes: pueden ser espacios para aprender, expresarse, crear comunidad y participar en debates sociales, pero también implican riesgos como el contacto con desconocidos, la manipulación digital o el reclutamiento en línea.

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 los usos sociales, educativos y riesgos asociados a los videojuegos en línea, diferenciando información objetiva de opiniones.
- Examinar cómo las dinámicas digitales influyen en la vida cotidiana, las relaciones y la toma de decisiones de los adolescentes.
- Argumentar posturas propias sobre el uso responsable de plataformas digitales y transformarlas en un mensaje comunicativo que promueva un uso crítico, seguro y consciente de los entornos digitales, considerando sus impactos personales y sociales.

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: 20260201

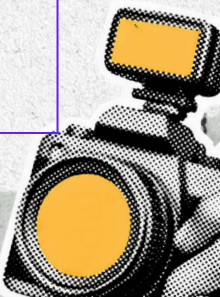
	Exploradores 🎮 10 a 12 Años	Analistas 💡 13 a 14 Años	Transformadores 📢 15 a 16 Años
<h3>Entender</h3> <p>Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias</p>	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué cosas buenas pueden aprender los niños y niñas cuando usan Roblox además de jugar? (AC1, AC2) ¿Qué riesgos aparecen cuando se habla con personas desconocidas dentro de los videojuegos? (AC1, ADC3) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué cosas positivas permite hacer este videojuego además de jugar y divertirse? (AC1, AC2) ¿Qué riesgos menciona el texto cuando niños y jóvenes hablan con personas desconocidas en línea? (ADC3) 	<ol style="list-style-type: none"> Cuando tú o tus amigos juegan en línea, ¿qué cosas positivas ves que les aportan y qué riesgos aparecen según el texto? (AC1, AC2, ADC3) Pensando en lo que tú consumes en internet, ¿qué ejemplos del texto te muestran que los videojuegos no son solo diversión? (AC1, AC3)
<h3>Analizar</h3> <p>Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes</p>	<ol style="list-style-type: none"> Cuando juegas en internet, ¿qué haces tú para cuidarte y sentirte seguro o segura mientras hablas con otros jugadores? (ADC3, HPZ5) ¿Has visto o vivido algo en un juego que te haya hecho pensar en cosas que pasan en la vida real? ¿Qué aprendiste de eso? (AC2, C1) 	<ol style="list-style-type: none"> Pensando en tu vida: ¿para qué usas tú los videojuegos o plataformas digitales y qué has aprendido allí? (AC3, ADC2) ¿Alguna vez te has sentido incómodo, presionado o confundido hablando con alguien en internet? ¿Qué hiciste o qué crees que podrías hacer? (ADC3, HPZ5) 	<ol style="list-style-type: none"> En tu vida diaria, ¿cómo crees que los videojuegos y redes influyen en la forma en que te relacionas con otros, tomas decisiones o construyes quién eres? (ADC2, HPZ1) Si alguien te escribiera dentro de un juego y te ofreciera cosas a cambio de información o favores, ¿qué señales te harían sospechar y qué harías tú en esa situación?(HPZ5)
<h3>Discutir</h3> <p>Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista</p>	<ol style="list-style-type: none"> Si un amigo tuyo empieza a hablar con alguien desconocido en un juego, ¿qué le dirías para cuidarlo sin hacerlo sentir mal? (HPZ3, HPZ4) ¿Por qué crees que es importante pedir ayuda a un adulto cuando algo en internet te incomoda o te da miedo? (B1, B3) 	<ol style="list-style-type: none"> Si un amigo tuyo hablara con desconocidos en un videojuego, ¿qué le dirías y por qué? (HPZ3, C1) ¿Crees que los videojuegos deberían prohibirse para evitar riesgos o es mejor aprender a usarlos bien? Explica tu postura. (AC4, C3) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Quién crees que tiene más responsabilidad en la seguridad en los videojuegos: los jóvenes, las familias o las plataformas? Explica por qué. (AC4, C1) ¿Has sentido que algo que pasa en internet cambia cómo te sientes, piensas o decides en la vida real? ¿Por qué crees que sucede? (B1, HPZ4)
<h3>Crear</h3> <p>Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación</p>	<p>ACTIVIDAD</p> <p>Haz un dibujo o gráfico que muestre cómo sería jugar en internet de manera segura y respetuosa. ¿Qué reglas o ideas incluirías? (C3, B4)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p>	<p>ACTIVIDAD</p> <p>Haz un dibujo tipo afiche o historia visual que muestre cómo usar videojuegos de forma segura y respetuosa. ¿Qué mensaje principal quieres que otros jóvenes recuerden? (B4, C4)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p>	<p>ACTIVIDAD</p> <p>Haz un dibujo o imagen que muestre cómo el mundo digital impacta tu vida (lo bueno y lo difícil) y acompáñalo con una frase pensada para otros jóvenes. (AC3, HPZ2)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p>

Da click a cada edad para leer la noticia del día según corresponda



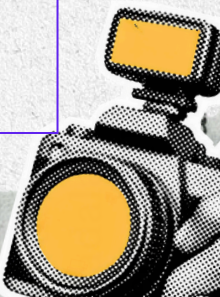
MATRIZ PEDAGÓGICA

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Alfabetización crítica	<ul style="list-style-type: none"> • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • Onda del Día: explicación de hechos y contexto • Preguntas de análisis y discusión • Actividades de lectura y escucha crítica 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejor comprensión lectora • Opiniones más informadas 	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Educación para la Ciudadanía Global</p>
Alfabetización digital crítica	<ul style="list-style-type: none"> • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor capacidad de verificación y lectura crítica digital • Uso más consciente y seguro de redes sociales • Reducción de prácticas de polarización y amplificación emocional 	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Alfabetización Mediática e Informativa (AMI)</p>

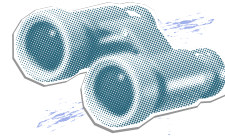


MATRIZ PEDAGÓGICA

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Habilidades para la paz	<ul style="list-style-type: none"> •Autoconocimiento (HPZ1) •Autogestión (HPZ2) •Manejo de relaciones interpersonales (HPZ3) •Conciencia social (HPZ4) •Toma de decisiones responsables (HPZ5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo guiado •Reflexión y expresión creativa •Escucha y desacuerdo respetuoso 	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor regulación emocional •Aumento de la autoeficacia 	<p>MEN: Convivencia y paz</p> <p>UNESCO: Educación para la paz y no violencia</p>
Bienestar	<ul style="list-style-type: none"> •Reconocer emociones asociadas a la información (B1) •Procesar la actualidad sin saturación (B2) •Construir seguridad y pertenencia (B3) •Fortalecer la agencia personal (B4) 	<ul style="list-style-type: none"> •Lenguaje informativo cuidado •Espacios de conversación seguros 	<ul style="list-style-type: none"> • Menor ansiedad frente a las noticias • Mayor confianza para hablar de temas complejos 	<p>MEN: Convivencia y paz</p> <p>UNESCO: Enfoque de bienestar y aprendizaje socioemocional</p>
Ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> •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) 	<ul style="list-style-type: none"> •Preguntas abiertas •Espacios de creación y participación juvenil 	<ul style="list-style-type: none"> •Participación reflexiva •Ciudadanía como práctica cotidiana 	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática; Pluralidad</p> <p>UNESCO: Participación cívica y ciudadanía democrática</p>



Exploradores



10 a 12 Años

Analistas



13 a 14 Años

Transformadores



15 a 16 Años