



Una iniciativa de:

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



radio trompo
la voz juvenil



Título:

¿Una IA en el Congreso? ¿Estamos listos para eso?

Categoría:



Contexto:

El texto presenta el caso de Gaitana, una inteligencia artificial que busca participar en elecciones reales en Colombia mediante un modelo llamado “representación híbrida”. La propuesta combina tecnología, participación digital y representación política tradicional. La noticia abre preguntas clave para adolescentes que ya viven rodeados de inteligencia artificial en redes sociales, aplicaciones y plataformas digitales.

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:

- Explicar con precisión cómo funciona la propuesta de representación híbrida, diferenciando claramente hechos verificables de opiniones o promesas del proyecto
- Analizar críticamente el papel de los algoritmos en la toma de decisiones públicas, identificando riesgos, ventajas y responsabilidades
- Construir y defender una postura argumentada sobre el uso de IA en política, participando en el debate con respeto y pensamiento autónomo.

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:
20260205

Entender Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias	Exploradores 🚗 10 a 12 Años 1. ¿Quién es Gaitana y qué quiere hacer en el Congreso de Colombia? (AC1) 2. Si Gaitana gana votos, ¿quién ocuparía realmente la silla en el Congreso y cómo tomaría decisiones? (AC2)	Analistas 💡 13 a 14 Años 1. ¿Qué es la "representación híbrida" y quién ocuparía realmente la curul si el movimiento gana? (AC1) 2. ¿Por qué Gaitana no puede ser candidata directamente y qué papel cumplen las personas que la programan? (AC2)	Transformadores 📢 15 a 16 Años 1. Si Gaitana no puede ser candidata legalmente, ¿quién tomaría la curul y qué límites tendría esa persona en sus decisiones? (AC1) 2. ¿Qué significa que "quien programa también decide" y por qué esa idea es clave para entender el debate? (AC2, AC3)
Analizar Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes	1. Tú ya usas inteligencia artificial cuando el celular te recomienda videos. ¿Crees que es lo mismo usarla para entretenimiento que para tomar decisiones del país? ¿Por qué? (ADC2) 2. Si una persona programa la inteligencia artificial, ¿crees que puede influir en lo que ella "decide"? Explica con un ejemplo sencillo (ADC3)	1. Si una IA organiza las decisiones, ¿quién crees que tiene más poder: la tecnología, quien la programa o la comunidad? Explica por qué. (ADC3) 2. Tú usas IA cuando ves recomendaciones en redes o haces tareas. ¿Qué diferencias ves entre usar IA para entretenimiento y usarla para tomar decisiones políticas? (ADC2)	1. Tú ya convives con algoritmos que deciden qué ves en redes. ¿Qué tan diferente sería que un algoritmo influyera en decisiones del Congreso? (ADC2) 2. Si una IA consulta a miles de personas antes de votar, ¿eso garantiza una decisión más justa o puede generar nuevas formas de manipulación? Argumenta. (ADC3)
Discutir Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista	1. ¿Te sentirías tranquilo si una inteligencia artificial ayudara a tomar decisiones importantes del país? ¿Por qué sí o por qué no? (C2) 2. Si un compañero piensa diferente a ti sobre este tema, ¿cómo puedes explicarle tu opinión sin pelear ni burlarte? (HPZ3)	1. ¿Te sentirías representado por un congresista que debe consultar todo en una plataforma digital antes de votar? ¿Por qué sí o por qué no? (C2) 2. Si en tu curso hubiera opiniones muy divididas sobre este tema, ¿cómo podrías expresar tu postura sin atacar a quienes piensan distinto? (HPZ3)	1. Si tú fueras parte de la comunidad consultada por Gaitana, ¿confiarías en que tu opinión realmente cuenta? ¿Por qué? (C2) 2. La política implica datos, pero también valores, ética y responsabilidad. ¿Puede una IA asumir esa dimensión humana o siempre dependerá de quienes la programan? (HPZ3, HPZ5)
Crear Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación	ACTIVIDAD Audio 30 segundos Graba un audio corto donde expliques: ¿Crees que es buena idea que una inteligencia artificial participe en decisiones del país? Da al menos una razón. (AC4, ADC5, C2) Compartelo con Radio Trompo por 	ACTIVIDAD Audio 30 segundos ¿Estás a favor o en contra de que una IA influya en decisiones políticas? Da al menos dos razones. (AC4, ADC5, C2) Compartelo con Radio Trompo por 	ACTIVIDAD Audio 30 segundos Graba un audio con 3 preguntas que te gustaría hacerle a Gaitana si pudieras entrevistarla hoy mismo. (ADC5) Compartelo con Radio Trompo por 

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

www.radiotrompo.com



radio trompo
la voz juvenil

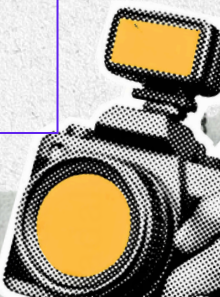


Mi Historia
Entender el pasado · Desafiar el presente · Construir el futuro



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

