



radio trompo

Otra vuelta

Una iniciativa de:

Mi Historia
Entender el pasado Desafiar el presente Construir el futuro



radio trompo
la voz juvenil

Nivel lector:

Exploradores 10 a 12 Años

Analistas 13 a 14 Años

Transformadores 15 a 16 Años

Título actividad:

Decido yo: elegir y cuidarme frente al reclutamiento digital

Referencia:

20260102

Categoría:



Objetivo:

Comprender cómo ocurre el reclutamiento de jóvenes en entornos digitales y fortalecer la capacidad de tomar decisiones seguras y responsables desde el rol personal, en el marco del Día de las Manos Rojas.

Materiales:

Texto base impreso o proyectado, hojas de papel, cuaderno, lápices o marcadores (opcional), tablero, dispositivo móvil o grabador de voz.

Duración:

45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Alfabetización digital crítica + Bienestar y Ciudadanía.

1. ¿Qué señales en redes, chats o videojuegos pueden influir en las decisiones de los jóvenes y cómo distinguir entre una oportunidad real y un posible riesgo? (AC1, AC3, ADC1, ADC3)
2. ¿Qué emociones aparecen cuando alguien recibe promesas, presión o reconocimiento en internet, y cómo pueden manejarse para tomar decisiones seguras? (HPZ1, HPZ2, B1, B4)
3. ¿Por qué hablar con otros, pedir ayuda y pensar en las consecuencias es una forma de cuidarse y cuidar a los demás en entornos digitales? (C1, C2, HPZ5)

www.radiotrompo.com

Momento 1 - Inicio

ACTIVACIÓN – ¿DÓNDE EMPIEZAN LAS DECISIONES?

Pregunta detonante:

¿Internet es siempre un lugar seguro o también puede haber riesgos para los jóvenes?

El reclutamiento de niños, niñas y adolescentes ya no ocurre solo en la calle. También puede empezar en redes sociales, videojuegos o chats. A veces comienza con conversaciones amables, promesas o reconocimiento. El Día de las Manos Rojas recuerda la importancia de proteger a la niñez y tomar decisiones que cuiden la vida.

Se invita a la lectura del texto Día de las manos rojas: ¿Cómo la guerra encuentra a los jóvenes en línea?

Momento 2 - Desarrollo

TRABAJO INDIVIDUAL

Cada estudiante responde brevemente en su cuaderno o una hoja.

- ¿En qué espacios digitales pasan más tiempo los jóvenes hoy?
- ¿Qué cosas buenas encuentras en internet?
- ¿Qué situaciones podrían ser riesgosas?
- ¿Qué decisiones ayudan a cuidarse en línea?

RETO DE GRUPO- Detectives digitales

Se conforman 3 grupos de estudiantes y se les entregan casos simulados.

Caso 1: Laura publica videos cortos en redes sociales. Un usuario empieza a comentar con frecuencia y luego le escribe por mensaje directo. Le dice que se nota que es responsable y que podría ayudarle en un “trabajo sencillo para jóvenes”.

Le explica que podría ganar dinero haciendo encargos pequeños y que muchas personas de su edad ya lo hacen. También le pregunta por su familia y si ha pensado en trabajar para apoyar económicamente en casa.

Caso 2: A Santiago lo agregaron a un grupo de chat después de varias semanas jugando con las mismas personas en línea. Allí compartían fotos de viajes, motos y conversaciones sobre “proyectos” y “oportunidades”. Los miembros decían que era un grupo de confianza y que solo entraban quienes querían “salir adelante”. Le propusieron reunirse para explicarle mejor y le ofrecieron pagarle el transporte para que no tuviera problemas.

Caso 3 :Valentina llevaba semanas hablando con una persona que conoció en un videojuego. Él la escuchaba cuando hablaba de sus problemas y le decía que era fuerte e inteligente.

Un día le pidió su número de celular, su barrio y datos sobre su familia para “poder ayudarla mejor”. Después le dijo que había personas que trabajaban con él y que buscaban jóvenes comprometidos. Le aseguró que aprendería cosas importantes y tendría dinero. Cuando Valentina dudó, él respondió: “Si no confías en mí, mejor dejamos de hablar. Yo sí confío en ti”.

Cada equipo debe:

1. Clasificar el caso en: riesgo bajo, riesgo medio o riesgo alto
2. Describir: ¿Qué señales de alerta identificaron?, ¿Por qué puede ser peligroso?
3. Decidir: ¿Qué decisión segura podría tomar el o la joven?, ¿A quién podría acudir para pedir ayuda?

Cada grupo crea un audio corto (tipo mensaje de WhatsApp o mini-podcast). Duración: 1 minuto.

El audio debe estar dirigido a otros jóvenes para que identifiquen las señales de riesgo, invitándoles a tomar precauciones, tomar decisiones seguras y a hablar del tema con adultos o personas de confianza.

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN

Cada grupo comparte su audio o lo lee en voz alta (máx. 2 minutos por grupo).

El docente/facilitador guía la conversación con preguntas:

- ¿Qué señales se repitieron en varios casos?
- ¿Por qué a veces es difícil reconocer el riesgo?
- ¿Qué decisiones ayudan a protegernos?
- ¿Por qué hablar de estos temas también es una forma de cuidado?

Mapeo de actividades

Tipo de actividad (Otra Vuelta)	Objetivo de la actividad	Alfabetización crítica	Alfabetización digital crítica	Habilidades para la paz	Bienestar
Voz Propia— Expresar una experiencia, emoción u opinión personal	Explorar emociones y opiniones personales	Reconocer narrativas que influyen en decisiones (AC3)	Comprender cómo los medios digitales influyen en emociones, creencias y decisiones (ADC2) Expresarse y participar de forma ética, segura y no polarizante (ADC5)	Autoconocimiento (HPZ1) Autogestión (HPZ2)	Reconocer emociones asociadas a la información (B1)
Decido Yo— Tomar una decisión como actor en la historia	Tomar decisiones fundamentadas desde una postura	Construir una opinión informada (AC4)	Evaluar riesgos, consecuencias y responsabilidades en entornos digitales (ADC3)	Toma de decisiones responsables (HPZ5)	Fortalecer la agencia personal (B4)
Entre Líneas — Analizar lo oculto o manipulado en la narrativa	Analizar discursos y detectar manipulaciones	Distinguir hechos, opiniones e interpretaciones (AC1) Reconocer narrativas que influyen en decisiones (AC3)	Leer críticamente contenidos digitales y reconocer desinformación y sesgos (ADC1)	Conciencia social (HPZ4)	Procesar la actualidad sin saturación (B2)
¿Y si fuera yo...? — Ponerse en los zapatos del otro	Practicar empatía a través de otras miradas	Comprender el contexto social, político y cultural (AC2)	Comprender cómo los medios digitales influyen en emociones, creencias y decisiones (ADC2)	Manejo de relaciones interpersonales (HPZ3) Conciencia social (HPZ4)	Construir seguridad y pertenencia (B3)
Radar de Realidad — Investigar si lo narrado ocurre en su entorno	Conectar noticias con la realidad local	Comprender el contexto social, político y cultural (AC2)	Verificar información y contrastar fuentes (ADC4)	Conciencia social (HPZ4)	Fortalecer la agencia personal (B4)
Imagina el Giro — Reimaginar el final o el futuro de la noticia	Reimaginar futuros posibles y alternativos	Construir una opinión informada (AC4)	Expresarse y participar de forma ética, segura y no polarizante (ADC5)	Autoconocimiento (HPZ1) Toma de decisiones responsables (HPZ5)	Fortalecer la agencia personal (B4)

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)

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