



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:

¿Y si fuera yo? laboratorio de experiencias neurodivergentes

Referencia:

20260203

Categoría:



Objetivo:

Reconocer que los cerebros funcionan de maneras diversas mediante el diseño y la vivencia de experiencias inmersivas que permitan comprender los desafíos de la neurodivergencia, desarrollar empatía y proponer acciones concretas para construir un entorno escolar más inclusivo, respetuoso y participativo.

Materiales:

Texto base impreso o proyectado, Hojas blancas, esferos y marcadores, cartulinas, cinta adhesiva, parlantes, celular o computador para reproducir audios, tablero y marcador, celular o cámara dispositivo para escuchar podcast

Duración:

45- 60 minutos

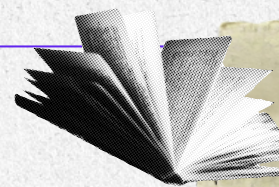
Preguntas Orientadoras

Eje: Alfabetización crítica+ ciudadanía+ bienestar

- ¿Por qué crees que algunas personas aprenden más rápido o de forma diferente que otras? (AC2)
- ¿Qué sientes cuando algo es fácil para otros, pero difícil para ti? (BI, HPZ1)
- ¿Cómo crees que se siente una persona cuando los demás no entienden sus dificultades para aprender o concentrarse? (HPZ4, HPZ3)
- ¿Qué podemos hacer como compañeros para ayudar a que todos se sientan cómodos y puedan aprender mejor en clase? (CI, C3, HPZ5)



Momento 1 - Inicio



<https://radiotrompo.com/neurodivergencia-en-las-aulas-si-soy-pezo-por-que-debo-aprender-a-trepar-arboles-2/>

ACTIVACIÓN:

El docente presenta historias breves, por ejemplo:

- Laura entiende muy bien las clases, pero cuando el salón está ruidoso no puede concentrarse y entra en ansiedad.
- Mateo es muy creativo, pero olvida instrucciones largas y los profesores creen que no presta atención.
- Samuel aprende rápido leyendo, pero tiene dificultad para leer en voz alta y evita participar.

Pregunta:

- ¿Creen que los cerebros de estas personas funcionan mal?

Mensaje clave:

"Todos los cerebros funcionan de maneras diferentes y necesitan diferentes cosas para aprender. A esto lo llamamos neurodivergencia. No es algo malo, es una forma distinta de pensar, aprender o sentir."

Momento 2 - Desarrollo

RETO DE GRUPO

El grupo se divide en 4 grupos pequeños.

Los grupos diseñarán una experiencia corta (entre 2 y 5 minutos) para que sus compañeros puedan sentir, aunque sea por un momento, cómo algunas personas perciben, leen o se concentran de manera diferente. Cada grupo deberá pasar por todas las estaciones que diseñan sus compañeros.

No es una exposición oral ni una cartelera, es un laboratorio de experiencias.

El objetivo es aprender que la neurodivergencia no es solo un concepto, sino una experiencia real.

Cada grupo elige una de estas situaciones:

- dificultad para concentrarse
- dificultad para leer
- dificultad para recordar instrucciones
- sobrecarga por ruido o estímulos

El docente puede asignar o permitir que los grupos escojan.

Cada grupo debe pensar:

1. ¿Qué hará la persona que participe?
2. ¿Qué obstáculos tendrá?
3. ¿Qué sentirá?

Y a partir de esto crear la experiencia que luego sus compañeros vivirán

Ejemplo 1: Simulación de sobrecarga de ruido

El participante debe resolver un ejercicio simple mientras el grupo reproduce sonidos de conversaciones, música o ruidos.

Objetivo: que sienta dificultad para concentrarse.

Ejemplo 2: Simulación de dificultad en la lectura

El participante debe leer un texto con letras desordenadas y explicar de qué trata.

Objetivo: que experimente el esfuerzo adicional.

Ejemplo 3: Simulación de distracciones constantes

El participante debe dibujar o escribir mientras los estudiantes lo interrumpen con preguntas o instrucciones nuevas.

Objetivo: mostrar cómo las interrupciones afectan la atención.

Ejemplo 4: Simulación de muchas instrucciones

El participante recibe varias instrucciones seguidas, sin repetirlas.

Objetivo: mostrar la dificultad para recordar todo.

Momento 3 - Cierre

Al terminar el laboratorio, el grupo se reúne y el docente hace algunas preguntas como:

- ¿Cómo se sintieron durante las actividades?
- ¿Fue fácil o difícil?
- ¿Qué parte fue más frustrante?

Junto con los estudiantes, el docente/facilitador creará un cartel:

“10 formas de hacer nuestra clase más inclusiva”

Con las ideas que los estudiantes puedan dar sobre cómo se puede apoyar siendo profesor o siendo compañero para que el aprendizaje de todos sea más sencillo y agradable en el aula.

Al finalizar, se puede pegar en el salón y tomar una foto y compartir con Radio Trompo por WhatsApp.

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