



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? Un día con otro cebrero

Referencia:

20260203

Categoría:



CABEZA
Y CORAZÓN

Objetivo:

Comprender que todos los cerebros funcionan de manera diferente mediante experiencias simuladas que permitan reconocer los desafíos que pueden enfrentar las personas neurodivergentes, desarrollar empatía y proponer acciones concretas para construir un entorno escolar más inclusivo, respetuoso y equitativo.

Materiales:

Texto base impreso o proyectado, copias del texto con letras desordenadas (Estación 1), hojas blancas (una por estudiante), lápices o esferos, copias de ejercicios matemáticos simples (Estación 2), Parlante, computador o celular para reproducir sonidos, tablero y marcador, cartulinas, marcadores de colores, cinta o pegante dispositivo para escuchar podcast.

Duración:

45- 60 minutos

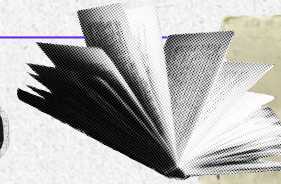
Preguntas Orientadoras

Ejes: 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? (B1, 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? (C1, C3, HPZ5)



Momento 1 - Inicio



<https://radiotrompo.com/neurodivergencia-en-las-aulas-si-soy-pez-por-que-debo-aprender-a-trepar-arboles-3/>

ACTIVACIÓN

Se invita a leer el texto: Neurodivergencia en las aulas: ¿Si soy pez, por qué debo aprender a trepar árboles?

El docente/facilitador pregunta al grupo:

- ¿Has sentido que algo es fácil para otros, pero difícil para ti?

Los estudiantes levantan la mano o responden brevemente.

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 GRUPOS

Regla importante: Esto es solo una simulación. No representa exactamente lo que vive cada persona.

Se forman 3 grupos.

El docente/facilitador prepara 4 mini retos por los que los estudiantes pasarán.

Estación 1: Lectura con letras desordenadas (Simulación de dislexia)

Se entrega a los estudiantes el siguiente texto y se les pide que lo lean en voz alta:

En la escuela es un lugar donde los estudiantes aprenden nuevas cosas todos los días. Sin embargo, no todas las personas pueden leer, escribir o comprender la información de la misma forma. Algunas personas necesitan más tiempo para analizar las palabras, o se confunden cuando las letras se parecen, como la “b” y la “d”, o la “p” y la “q”.

Cuando un estudiante intenta leer un texto y las palabras no se ordenan fácilmente en su mente, puede sentir frustración, cansancio o ansiedad. No es que no entienda las ideas, sino que el proceso de leer requiere un esfuerzo mucho mayor. Mientras otros leen rápido, esa persona sigue ordenando las palabras y tratando de darles significado.

La ciencia y las escuelas, muchas veces, esperan que todos aprendan a la misma velocidad. Pero el cerebro humano no funciona igual en todas las personas.

Al terminar se hacen las siguientes preguntas

- ¿De qué trata el texto?, ¿Qué sentiste al intentar leerlo?, ¿Qué fue lo más difícil?, ¿Terminaste al mismo tiempo que otros? ¿Por qué crees que pasó eso?

ESTACIÓN 2- Concentración con ruido (simulación de sobrecarga sensorial)

El docente/facilitador le entrega a cada estudiante un ejercicio matemático para resolver de manera mental en 3 minutos mientras reproduce un sonido fuerte de manera constante.

Al terminar, se hacen las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil o difícil concentrarse?, ¿Se sintieron frustrados?, ¿Cometieron más errores de lo normal?

ESTACIÓN 3: Memoria de instrucciones (simulación de TDAH o memoria de trabajo limitada)

El docente facilitador entrega una hoja a cada participante y le da las siguientes instrucciones verbales sin repetir.

Sin hablar, levántate, camina hasta el tablero, regresa a tu silla, dobla la hoja por la mitad, dibuja un cuadrado pequeño en la esquina inferior derecha, escribe tu nombre fuera del cuadrado, dibuja una flecha señalando el cuadrado y luego coloca el lápiz sobre el suelo.

Al finalizar, el docente/facilitador hace las siguientes preguntas: ¿Quién logró completar todo?, ¿Quién olvidó alguna parte?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Significa esto que las personas que olvidaron son menos inteligentes?

Cada grupo va a imaginar que le ayudaría en clase a un compañero con un cerebro neurodivergente y van a crear un pequeño cartel de lo que como compañeros podrían hacer para que el aprendizaje de ese compañero sea más sencillo.

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN Y REFLEXIÓN

Cada grupo comparte sus ideas.

El docente escribe en el tablero o en un cartel:

“Cómo hacer el colegio más inclusivo” ¿Qué podemos cambiar desde hoy?

Y recoge las propuestas de todos los estudiantes que participen. Al finalizar puede tomar una foto y compartirla 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