



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:

Radar de Realidad: del problema a la acción climática

Referencia:

20260101

Categoría:



Objetivo:

Analizar una situación real del cambio climático en Colombia (caso Córdoba), contrastarla con la realidad cercana de los estudiantes y diseñar un plan juvenil de mitigación, proponiendo acciones posibles desde su rol como jóvenes.

Materiales:

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

Duración:

45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Eje: Ciudadanía + Alfabetización crítica

1. ¿Qué derechos de los jóvenes se ven afectados por situaciones como inundaciones, sequías o enfermedades relacionadas con el clima? (C1, AC2)
2. ¿Qué decisiones personales y colectivas podrían ayudar a reducir los impactos del cambio climático en nuestra comunidad? (C4, AC4)
3. ¿Por qué es importante que los jóvenes participen activamente en la búsqueda de soluciones no solo esperen acciones de los adultos o del Estado? (C2, C4)



Momento 1 - Inicio

ACTIVACIÓN – “ENCENDEMOS EL RADAR”

El docente plantea la pregunta detonante (oral):

¿El cambio climático es algo que solo vemos en las noticias o ya está afectando la vida de jóvenes como nosotros?

Y propone la lectura del texto: Emergencia en Córdoba: ¿cómo nos afecta el cambio climático?

Momento 2 - Desarrollo

TRABAJO INDIVIDUAL – “MI RADAR PERSONAL”

Cada estudiante responde en su cuaderno u hoja:

MI RADAR DE REALIDAD

- Algo del texto que más me impactó
- ¿He visto o escuchado algo parecido en mi entorno (barrio, colegio, municipio)?
- ¿Cómo me haría sentir vivir lo que vive Luis y otros jóvenes en Córdoba?

TRABAJO EN GRUPO – “RADAR COLECTIVO”

Se conforman 4 grupos de estudiantes. Cada grupo recibe UNA situación de riesgo climático:

- Lluvias intensas e inundaciones
- Afectación de las clases por el clima
- Enfermedades relacionadas con el clima (dengue, malaria)
- Sequías, incendios o calor extremo

ETC DEL GRUPO

Responder en una hoja o cartel:

- ¿Este problema ocurre o podría ocurrir en nuestro municipio?
- ¿A quiénes afectaría más (estudiantes, familias, comunidad)?
- ¿Por qué puede considerarse una señal del cambio climático?

PRODUCTO FINAL – “PLAN JUVENIL DE MITIGACIÓN CLIMÁTICA”

¿QUÉ ES UN PLAN DE MITIGACIÓN? Es un conjunto de acciones concretas y posibles que buscan: reducir los impactos negativos de un problema ambiental, prevenir que el problema empeore y disminuir los riesgos para las personas y el entorno.

En esta actividad, el plan NO busca resolver todo el problema, sino proponer qué pueden hacer los jóvenes desde el colegio, la casa o la comunidad para aportar a la solución o reducir los daños del cambio climático.

Cada grupo diseña un plan corto, claro y realista, respondiendo:

- Nombre del plan
- Problema detectado
- Objetivo del plan ¿Qué se quiere lograr?
- (Ejemplo: reducir riesgos, crear conciencia, prevenir impactos)
- Acciones concretas (mínimo 3) desde su rol como jóvenes.
- ¿Quiénes participan?
- ¿Qué cambiaría o mejoraría si este plan se lleva a cabo?

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN – “DETECTAMOS Y ACTUAMOS” Cada grupo presenta en 3 minutos:

- El problema analizado
- Las acciones claves de su plan

Se abre un espacio para preguntas y debate acerca de los planes presentados de acuerdo con lo siguiente:

- Que sea posible
- Que esté pensado desde la juventud
- Que aporte a la mitigación del problema, aunque sea en pequeña escala

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	<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>

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>