



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:



PAZ EN PROCESO

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, grabador de voz (opcional)

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)



radio trompo
la voz juvenil



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

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-Campana de prevención

Los estudiantes trabajan como creadores de una campaña preventiva sobre reclutamiento digital, asumiendo un papel activo como jóvenes que informan y protegen a otros jóvenes.

La clase se divide en tres grupos, y cada uno diseñará una campaña dirigida a un público juvenil diferente.

Grupo 1: Campaña para gamers

- Jóvenes que pasan tiempo en videojuegos en línea, chats de juego y comunidades gamer.
- Riesgos a analizar: invitaciones a servidores privados, ofrecimientos de dinero o “recompensas”, presión para unirse a equipos o clanes externos.

Grupo 2: Campaña para creadores de videos

- Jóvenes que hacen contenido para TikTok, Instagram, YouTube u otras plataformas.
- Riesgos a analizar: promesas de visibilidad, contactos que ofrecen “representación”, invitaciones a colaboraciones sospechosas o pedidos de información personal.

Grupo 3: Campaña para jóvenes que entran a grupos o chats

- Jóvenes que disfrutan conversar con muchas personas en grupos de WhatsApp, Telegram, Discord u otras comunidades digitales.
- Riesgos a analizar: chats cerrados, personas desconocidas que ganan confianza rápidamente, presión emocional o solicitudes privadas.

Cada grupo debe crear una campaña que incluya:

1. Nombre de la campaña.
2. Público objetivo específico (Explicar a quién va dirigida y por qué)
3. Mensaje central (Una idea principal que invite a reflexionar y decidir con autonomía).
4. Señales de alerta
5. Decisiones seguras
6. Acciones concretas que un joven puede tomar
7. Canales de difusión (Dónde circularía la campaña: Colegio, redes sociales, carteleras, whatsapp, radio escolar, ect)

Formato del producto final: Pueden elegir una o combinar varias opciones: Afiche preventivo, guion de video corto, Podcast breve, ect.

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN

Cada grupo presentará su campaña y explicará:

- ¿Qué riesgos identificaron?
- ¿Por qué eligieron ese mensaje?
- ¿Qué decisiones consideran más importantes?
- Cómo esperan que reaccione el público.
-

Luego, el grupo reflexiona colectivamente:

- ¿En qué espacios digitales nos sentimos más expuestos?
- ¿Qué señales de alerta no habíamos notado antes?
- ¿Cómo podemos cuidarnos entre nosotros?

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