

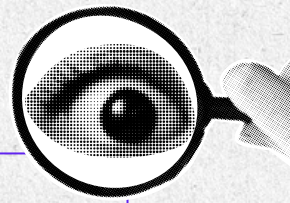


Una iniciativa de:

Mi Historia
Entender el pasado. Diseñar el presente. Construir el futuro.



radio trompo
la voz juvenil



Título:

Niñas y NASA: Hasta alcanzar las estrellas

Categoría:



Contexto:

El texto cuenta la historia real de Valentina Felipe Parra, una joven colombiana que participó en el programa “Ella es Astronauta” y viajó al Space Center Houston de la NASA. A partir de su experiencia, se muestra cómo la curiosidad, el apoyo familiar y la educación pueden acercar a los jóvenes a la ciencia. La historia también invita a reflexionar sobre los estereotipos de género en la ciencia, el valor del trabajo en equipo, y la importancia de creer en los propios sueños, incluso cuando parecen imposibles.

La actividad se desarrolla en cuatro fases, y cada una cumple un papel importante en el aprendizaje. En la primera fase, los estudiantes comprenden la información básica y aclaran conceptos clave. En la segunda, analizan esa información y la relacionan con su realidad, fortaleciendo el pensamiento crítico. En la tercera fase, dialogan y comparten puntos de vista, lo que fomenta la empatía y el respeto por las ideas de los demás. Finalmente, en la cuarta fase crean un producto propio, donde expresan lo aprendido y desarrollan autonomía, reflexión y responsabilidad. Para cerrar la actividad, se sugiere realizar una puesta en común donde los estudiantes compartan lo que más les llamó la atención, qué aprendieron y si cambió su forma de pensar sobre el tema. Este cierre permite consolidar los aprendizajes, reforzar la escucha respetuosa y conectar lo trabajado con la vida cotidiana.

Objetivos de aprendizaje:

- Identificar y explicar los hechos principales de la historia de Valentina, reconociendo el papel de la curiosidad, la educación y las oportunidades en el desarrollo de proyectos de vida.
- Analizar cómo las oportunidades educativas, los estereotipos de género y el acceso a la ciencia influyen en los sueños y decisiones de los jóvenes. Reflexionar y debate
- Ir sobre los desafíos que enfrentan los jóvenes para alcanzar sus metas, desarrollando empatía, conciencia social y respeto por diferentes opiniones.

www.radiotrompo.com



radio trompo
la voz juvenil






Mi Historia
Entender el pasado Desafiar el presente Construir el futuro



Radio Trompo para profesores, padres y cuidadores

Actividad: 20260306

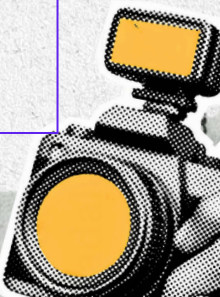
	Exploradores 🚀 10 a 12 Años	Analistas 💡 13 a 14 Años	Transformadores 📢 15 a 16 Años
<h3>Entender</h3> <p>Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias</p>	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué sueño tenía Valentina cuando era estudiante y qué oportunidad la ayudó a acercarse a ese sueño? (AC1, AC2) ¿Qué cosas aprendió Valentina cuando visitó el Space Center Houston y qué fue lo más importante que descubrió sobre las misiones espaciales? (AC1, AC2) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál fue el momento o la oportunidad que cambió la vida de Valentina y la acercó a su sueño de conocer la NASA? (AC1) ¿Qué aprendizajes importantes se llevó Valentina durante su experiencia en la NASA? (AC1, AC2) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Cuáles dirías que fueron los pasos más importantes que llevaron a Valentina desde su colegio en Bogotá hasta la NASA? (AC1) Cuál fue el mayor aprendizaje de Valentina y por qué es clave en proyectos científicos o tecnológicos?(AC1, AC2)
<h3>Analizar</h3> <p>Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes</p>	<ol style="list-style-type: none"> Valentina sentía mucha curiosidad por aprender. ¿Qué cosas te dan curiosidad a ti y cómo podrían ayudarte a cumplir un sueño en el futuro? (AC3, C4,) La familia de Valentina la animó a intentarlo cuando ella dudaba. ¿Quiénes en tu vida te ayudan o te animan cuando quieres lograr algo difícil? (HPZ4, B3) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Por qué crees que programas como "Ella es Astronauta" son importantes para que más jóvenes se interesen por la ciencia? (AC3, AC4 / C1) En el texto se menciona que muchas veces se piensa que la ciencia es solo para hombres. ¿Por qué crees que existe esa idea y cómo se puede cambiar? (AC3 / HPZ4) 	<ol style="list-style-type: none"> Valentina pensó al principio que no la iban a elegir. ¿Por qué crees que muchos jóvenes dudan de sus propias capacidades cuando aparece una gran oportunidad? (AC3 / HPZ1) En el texto se menciona que muchas niñas creen que la ciencia es un mundo lejano. Pensando en lo que ves en redes, películas o videojuegos, ¿qué mensajes crees que influyen en esa idea? (ADC1, ADC2 / AC3)
<h3>Discutir</h3> <p>Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista</p>	<ol style="list-style-type: none"> Antes muchas personas pensaban que la ciencia era solo para hombres. ¿Por qué crees que es importante que niñas y niños tengan las mismas oportunidades para aprender ciencia? (C1, AC4) ¿Por qué crees que trabajar con otras personas puede ayudar a lograr cosas grandes? (HPZ3, C3) 	<ol style="list-style-type: none"> Valentina dudó de sí misma antes de inscribirse al programa. ¿Por qué crees que a veces los jóvenes sienten que no pueden lograr sus sueños? (HPZ1, HPZ4 / B1) ¿Qué papel pueden tener la familia, los profesores o los amigos para ayudar a que una persona siga sus sueños? (HPZ3) 	<ol style="list-style-type: none"> Piensa en tus propios sueños o metas. ¿Qué obstáculos crees que podrían aparecer en el camino y qué te ayudaría a no rendirte? (HPZ1, HPZ5 / B4) En la historia, la familia de Valentina fue clave para animarla a intentarlo. ¿Qué tan importante crees que es el apoyo de otras personas cuando alguien quiere lograr algo grande? (HPZ3 / C1)
<h3>Crear</h3> <p>Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación</p>	<p>ACTIVIDAD</p> <p>Imagina que eres un explorador o exploradora del espacio. Haz un dibujo de tu misión espacial y explica qué descubrirías y por qué sería importante para las personas. (C2, HPZ1)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p>	<p>ACTIVIDAD</p> <p>Audio 30 segundos</p> <p>Imagina que tú también pudieras participar en un programa como "Ella es Astronauta". ¿Qué te gustaría aprender o descubrir? Cuéntalo en un audio corto (C2, C4 / ADC5)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p>	<p>ACTIVIDAD</p> <p>Audio 30 segundos</p> <p>Imagina que dentro de 10 años alguien cuenta tu historia. Graba un audio corto donde muestres cuál es el sueño que te gustaría alcanzar y por qué. (C2, C4 / B4)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p>

Da click a cada edad para leer la noticia del día según corresponda



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>



MATRIZ PEDAGÓGICA

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>

