



Una iniciativa de:

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



radio trompo
la voz juvenil



Título:

Vapeador y verse cool ¿Por qué los jóvenes lo usan?

Categoría:



Contexto:

El texto aborda el aumento del uso de vapeadores entre adolescentes, explicando por qué muchos jóvenes empiezan a usarlos, cómo influyen las redes sociales, la publicidad y el deseo de pertenecer a un grupo. También presenta evidencia científica sobre los riesgos para la salud, el papel de la nicotina en la adicción, las estrategias de marketing de la industria y las regulaciones legales en Colombia. La historia de Ana Sofía funciona como punto de partida para entender cómo una práctica que puede parecer moderna o “cool” se relaciona con presión social, consumo juvenil, salud pública y decisiones personales.

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 información clave del texto sobre el vapeo (causas, riesgos y contexto social), distinguiendo hechos y explicaciones presentadas por especialistas.
- Analizar cómo las redes sociales, el marketing y la presión de grupo influyen en las decisiones de los adolescentes sobre el vapeo, relacionando la información del texto con situaciones de la vida real.
- Reflexionar y argumentar sobre el vapeo entre adolescentes, desarrollando empatía frente a las decisiones de otros jóvenes y practicando el diálogo respetuoso.

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: 20260308

| | 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 razones menciona el texto para explicar por qué algunos adolescentes empiezan a usar vapeadores? Explica al menos dos. (AC1, AC2) Según las doctoras citadas en el texto, ¿qué efectos puede tener el vapeo en el cuerpo de los jóvenes? (AC1, AC2) | <ol style="list-style-type: none"> ¿Por qué muchos adolescentes empiezan a usar vapeadores según el texto? Menciona al menos dos razones. (AC1, AC2) ¿Qué riesgos para la salud mencionan las médicas y especialistas sobre el vapeo en los adolescentes? (AC1, AC2) | <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué factores personales, sociales y culturales explican por qué muchos adolescentes empiezan a vapear, incluso cuando conocen algunos riesgos? (AC1, AC2) El artículo menciona que la historia del vapeo podría estar repitiendo lo que ocurrió con el cigarrillo hace décadas. ¿Qué similitudes señala el texto y qué nos permite entender esto sobre las estrategias de la industria? (AC1, AC3) |
| <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"> ¿Cómo crees que la publicidad, las redes sociales o las películas pueden influir en que algunas personas quieran probar el vapeador? (AC3, ADC2) Los vapeadores tienen sabores dulces como frutas o chicle. ¿Por qué crees que estos sabores pueden hacer que los jóvenes sientan más curiosidad por probarlos? (AC3 / ADC3) | <ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo influyen las redes sociales, la publicidad o la cultura juvenil en la idea de que vapear puede verse "cool"? (AC3, ADC2) ¿Por qué crees que los sabores dulces o frutales pueden hacer que los vapeadores resulten más atractivos para los jóvenes? (AC3, ADC1) | <ol style="list-style-type: none"> ¿De qué manera la idea de "verse cool", pertenecer a un grupo o parecer más adulto puede influir en las decisiones que toman los adolescentes sobre su cuerpo y su salud? (HPZ1, HPZ4) Los sabores, el diseño tecnológico pueden hacer que el vapeador parezca inofensivo. ¿Por qué crees que estas estrategias pueden ser especialmente efectivas con adolescentes? (ADC1, ADC2) |
| <h3>Discutir</h3> <p>Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista</p> | <ol style="list-style-type: none"> Imagina que un compañero de tu edad dice que quiere vapear para verse más grande o para encajar con un grupo. ¿Qué podrías decirle para ayudarlo a pensar mejor su decisión? (HPZ3, HPZ4) Si un producto puede causar adicción ¿qué responsabilidad deberían tener las empresas y los gobiernos para proteger a los jóvenes? (C1, C3) | <ol style="list-style-type: none"> Si un amigo de tu edad empieza a vapear para encajar con su grupo, ¿qué le dirías y por qué? (HPZ3, HPZ4) ¿Crees que las empresas deberían tener límites más fuertes para vender productos como vapeadores a jóvenes? Explica tu opinión. (C1, C2) | <ol style="list-style-type: none"> Si un producto puede afectar el desarrollo del cerebro en adolescentes, ¿qué responsabilidades deberían tener las empresas, los gobiernos y la sociedad frente a su venta y promoción? (C1, C3) Algunas personas vapean para manejar estrés. ¿Qué otras formas más saludables podrían existir para enfrentar esas emociones o situaciones? (HPZ2, B1) |
| <h3>Crear</h3> <p>Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación</p> | <p>ACTIVIDAD</p> <p>Haz un dibujo o mini afiche que muestre dos ideas: cómo se ve el vapeo en la publicidad o redes sociales y qué dice la ciencia sobre sus efectos en el cuerpo. (AC4, B4)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p> | <p>ACTIVIDAD</p> <p>Audio 30 segundos</p> <p>Graba un audio corto explicando una cosa importante que aprendiste sobre el vapeo y por qué crees que es importante saberlo. (C2, ADC5)</p> <p>Compartelo con Radio Trompo por </p> | <p>ACTIVIDAD</p> <p>Visítanos en nuestras redes sociales @radiotrompo, busca la publicación en la que hablamos sobre este tema y deja un comentario en el que nos cuentes cuál es tu opinión sobre el uso de vapeadores en adolescentes. ADC5, C2, B4</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> |

