



Una iniciativa de:

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



radio trompo
la voz juvenil



Título:

¿Son los influencers causantes de desinformación?

Categoría:



Contexto:

El texto invita a reflexionar sobre lo que vemos en redes sociales, especialmente el contenido de influencers. A partir de un caso real, muestra cómo a veces solo se presenta una parte de la realidad y cómo esto puede influir en lo que pensamos, sentimos y creemos. También introduce conceptos como desinformación, opinión e información, y resalta la importancia de desarrollar pensamiento crítico en entornos digitales.

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 los hechos principales del caso y distinguir entre información, opinión y estrategia comunicativa.
- Relacionar el contenido con la realidad digital de los estudiantes, evaluando el impacto de los influencers en sus percepciones y decisiones.
- Desarrollar una postura crítica y empática frente al rol de los influencers, promoviendo el diálogo respetuoso y la toma de decisiones informadas.

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:
20260315

Entender Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias	Exploradores 10 a 12 Años 1. ¿Qué parte de los viajes de los influencers crees que sí es real y cuál crees que puede estar incompleta o seleccionada? (AC1, AC3, ADC1) 2. ¿Cuál es la diferencia entre contar algo que pasó (informar) y decir lo que piensas (opinar) en el texto? Explica con un ejemplo sencillo. (AC1, AC4)	Analistas 13 a 14 Años 1. ¿Qué mostraban los influencers en sus redes durante el viaje y qué otras cosas estaban pasando al mismo tiempo según el texto? (AC1, AC2) 2. ¿Qué significa que en redes "solo vemos una parte de la historia"? Da un ejemplo del texto. (AC1, AC3)	Transformadores 15 a 16 Años 1. ¿Qué pasó con los influencers colombianos en su viaje y por qué generó debate en redes? (AC1, AC2) 2. ¿Cuál es la diferencia entre informar y opinar según el experto del texto? (AC1, AC4)
Analizar Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes	1. Piensa en un video o publicación que hayas visto en redes: ¿cómo crees que pudo influir en lo que sentiste o pensaste en ese momento? (ADC2, B1) 2. ¿Por qué crees que algo con muchos "likes" puede parecer más verdadero, aunque no siempre lo sea? (ADC1, ADC4, C1)	1. Cuando ves algo "perfecto" en redes (viajes, cuerpos, vidas), ¿cómo crees que eso puede afectar cómo te sientes contigo mismo o con tu vida? (ADC2, B1) 2. ¿Te ha pasado que crees algo porque mucha gente lo comparte o le da like? ¿Por qué crees que ocurre eso? (ADC1, ADC3)	1. ¿Cómo crees que lo que ves en redes sociales influye en lo que piensas sobre otros países, personas o temas? (ADC2, ADC3) 2. ¿Por qué crees que muchas personas confían en algo solo porque tiene muchos likes o se vuelve viral? (ADC1, ADC4)
Discutir Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista	1. Si tú fueras influencer y te invitan a un viaje pagado, ¿qué cosas mostrarías y cuáles crees que sería importante no ocultar? (C2, C3, HPZ5) 2. ¿Crees que los influencers deberían asumir alguna responsabilidad por lo que publican? ¿Por qué sí o por qué no? (C1, C3, AC4)	1. ¿Crees que los influencers deberían contar también lo negativo o lo complicado de lo que viven, o solo lo bonito? Explica tu opinión. (C2, HPZ4) 2. Si un influencer se equivoca al compartir información, ¿qué debería hacer después? ¿Por qué? (HPZ5, C3)	1. Si tú fueras influencer y te invitaran a un viaje así, ¿qué mostrarías y qué responsabilidades crees que tendrías con tu audiencia? (HPZ5, C2) 2. ¿Crees que los influencers deberían investigar más antes de hablar de ciertos temas o basta con compartir su experiencia? ¿Por qué? (HPZ3)
Crear Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación	ACTIVIDAD Audio 30 segundos 1. Imagina que eres un periodista joven. Graba un audio en el que expliques a otros niños y niñas cómo no dejarse engañar por lo que ven en redes sociales. (ADC4, ADC5, C2, B4) Compártelo con Radio Trompo por 	ACTIVIDAD Audio 30 segundos Graba un audio en el que cuentes si alguna vez has visto un ejemplo de desinformación en redes sociales, si lo has creído o qué has hecho para comprobar si es verdad. (ADC5, C2, HPZ2) Compártelo con Radio Trompo por 	ACTIVIDAD 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 algún ejemplo sobre desinformación que hayas visto en redes sociales ADC5, C2, B4

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

www.radiotrompo.com



radio trompo
la voz juvenil



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



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)



MATRIZ PEDAGÓGICA

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

