



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:

Noticias del futuro: ¿Cómo cambiar la historia de la educación?

Referencia:

20260303

Categoría:



Objetivo:

Analizar críticamente las causas del bajo desempeño educativo en Colombia y proponer soluciones creativas, mediante la producción de una noticia que reimagine un futuro educativo más justo.

Materiales:

Texto base impreso o proyectado, hojas blancas o cuadernos, marcadores o esferos, frases impresas o escritas, celulares (opcional, para grabar), tablero, dispositivo para escuchar podcast (opcional)

Duración:

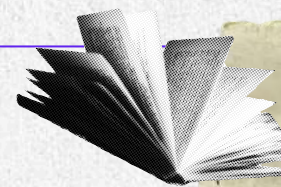
45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Eje: Alfabetización crítica+ ciudadanía+bienestar

- ¿Por qué no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades educativas? (AC2, HPZ4)
- ¿Quiénes son responsables de que los estudiantes no aprendan bien? (AC3, C1)
- ¿Cómo influye el lugar donde nacemos en nuestra educación? (AC2, C1)
- ¿Qué se podría cambiar para que más estudiantes tengan mejores oportunidades? (AC4, HPZ5, C4)

Momento 1 - Inicio



Lee el artículo
aquí.

ACTIVACIÓN

La persona facilitadora lee una a una en voz alta algunas frases:

Los estudiantes se ubican físicamente en el salón de acuerdo con lo que consideren: A la derecha: de acuerdo, A la izquierda: En desacuerdo, En el medio: No estoy segura/o

Luego, la persona facilitadora pregunta: ¿Esta frase es totalmente cierta, falsa o depende? e invita al debate y la participación.

Clave pedagógica:

No corregir respuestas, sino profundizar en argumentos.

- El que quiere estudiar, lo logra sin importar las dificultades.
- Los papás son más responsables del aprendizaje que el colegio
- El fracaso escolar no es culpa de una persona, es de todo el sistema
- Algunos estudiantes ya tienen el camino más difícil desde que nace

Momento 2 - Desarrollo

Se invita a leer el texto: ¿Por qué los estudiantes no salen bien preparados del colegio?

Posteriormente Los estudiantes se dividen en 3 grupos y a cada grupo se le entrega un texto corto:

Texto 1: De cada 100 estudiantes que empiezan el colegio en Colombia, solo 13 llegan a grado 11 sabiendo bien lo que deberían aprender. Esto es un problema porque, si no tienes buenas bases (es decir, no aprendiste bien cosas como leer, escribir o matemáticas), después se vuelve más difícil: seguir estudiando, conseguir un buen trabajo, tener más oportunidades en la vida

Texto 2: No es lo mismo estudiar en cualquier lugar del país. Por ejemplo, en ciudades como Envigado o Sabaneta, muchos estudiantes sí logran terminar el colegio bien preparados. Pero en lugares como Chocó o Vichada, muy pocos lo logran. Esto muestra que hay una gran desigualdad, es decir, que las oportunidades cambian mucho dependiendo del lugar donde naces.

Texto 3: Cuando la educación en los últimos años del colegio (como los grados 9°, 10° y 11°) no mejora, las consecuencias se sienten después en la vida real.

Primero, hay menos oportunidades, porque muchos trabajos y universidades piden ciertos conocimientos y habilidades que no todos los estudiantes logran desarrollar. Las personas pueden ganar menos dinero. Además, se vuelve más difícil seguir estudiando. Entrar a la universidad o a un técnico requiere entender bien cosas básicas, y si esas bases no están firmes, el proceso se vuelve más complicado o incluso imposible para algunos.

Cada grupo debe crear una noticia tipo noticiero que incluya:

1. El problema (basado en el texto entregado)
2. Una explicación (¿por qué pasa?)
3. Un recurso narrativo creativo simulado. Los mismos estudiantes pueden hacer estos roles.
 - Entrevista a experto
 - Testimonio
 - Reportaje
4. EL GIRO CLAVE
5. Proponer un futuro diferente
6. Mostrar una solución realista

Al terminar, todos los grupos presentarán su noticia en una emisión de noticiero escolar actuada o grabada que:

- Explique el problema educativo
- Proponga una solución
- Muestre cómo podría cambiar el futuro
- Ejemplo:
 - “En 2035, gracias a nuevas políticas educativas, el número de estudiantes que termina el colegio con buenas bases aumentó...”

Momento 3 - Cierre

El grupo completo junto con la persona facilitadora/ docente organizan la presentación del noticiero y cada grupo presenta su noticia actuada.

Preguntas de cierre

- ¿Qué soluciones se repitieron?
- ¿Qué ideas fueron más realistas?
- ¿Qué cambió en su forma de ver el problema?
- ¿Qué podemos hacer desde nuestro rol como estudiantes?

Se puede grabar el audio del noticiero y compartir con Radio Trompo por WhatsApp.

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