



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:

El mejor perro caliente... y el algoritmo escondido

Referencia:

20260304

Categoría:



Objetivo:

Comprender que los algoritmos son instrucciones claras y secuenciales creadas por personas, que no son neutrales y responden a intereses, decisiones y objetivos específicos (optimización).

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:

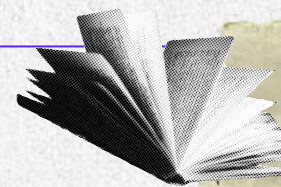
45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Eje: Alfabetización crítica+ ciudadanía+bienestar

- ¿Puede haber varias formas "correctas" de hacer algo o siempre hay una mejor? ¿Quién decide eso? (AC3, AC4)
- ¿Qué pasa cuando das instrucciones poco claras a la IA : el resultado depende más del sistema o de lo que tú dijiste? (AC1)
- Si dos personas crean un algoritmo para lo mismo, ¿por qué pueden obtener resultados diferentes? (AC2, AC3)
- Cuando usas redes sociales o internet, ¿cómo crees que los algoritmos deciden lo que ves y qué intereses pueden estar detrás? (ADC2, ADC3, CI)

Momento 1 - Inicio



Lee el artículo
aquí.

ACTIVACIÓN

El docente inicia proyectando el juego Quick, Draw! y pide a un estudiante que participe, sin dar muchas explicaciones, para generar curiosidad mientras el grupo observa cómo la IA intenta adivinar el dibujo en tiempo real. Luego, guía una breve conversación para que los estudiantes reflexionen sobre si la máquina realmente “entiende” o solo reconoce patrones.

A partir de esto, introduce la idea de que la IA funciona como un “loro inteligente” que predice a partir de ejemplos previos, no porque piense, y conecta esta idea con el hecho de que también puede equivocarse.

LINK AL JUEGO: [QUICK DRAW](#)

Momento 2 - Desarrollo

Se invita a los estudiantes a leer el texto *Un gran poder conlleva una gran responsabilidad*, ¿estoy usando bien la IA en el colegio?

El docente introduce el concepto de algoritmo de forma sencilla:

Un algoritmo es una serie de instrucciones claras y ordenadas para lograr un objetivo.

Puede usar un ejemplo cotidiano: “Cómo hacer un perro caliente paso a paso

El docente organiza a los estudiantes en grupos de 3 o 4 personas.

Plantea el reto:

Crear el algoritmo para hacer “el mejor perro caliente colombiano”

No se define qué significa “mejor”, lo cual es intencional.

Cada grupo debe construir su algoritmo incluyendo:

- Ingredientes (pan, salchicha, salsas, etc.)
- Utensilios (olla, plancha, cuchillo, etc.)
- Pasos claros y ordenados
- Tiempos aproximados

El docente debe insistir en una condición clave:

Las instrucciones deben ser tan precisas que otra persona pueda seguirlas sin hacer preguntas.

- Durante este momento, el docente circula entre los grupos, hace preguntas y los reta a ser más específicos (por ejemplo: ¿qué tipo de pan?, ¿cuánto tiempo exactamente?, ¿en qué orden?).

Al terminar, cada grupo intercambia su algoritmo con otro grupo.

- El nuevo grupo debe leerlo y evaluarlo respondiendo:

¿Se entiende todo claramente? ¿Faltan pasos? ¿Hay instrucciones confusas?

- Este momento permite que los estudiantes descubran por sí mismos que muchas instrucciones no son tan claras como pensaban.

- El docente conecta la actividad con el mundo digital: Los algoritmos funcionan igual que lo que ustedes hicieron.

- No son neutrales.

- Dependen de quién los crea.

- Están diseñados para lograr un objetivo.

- Puede dar ejemplos cercanos:

En redes sociales como TikTok o buscadores como Google, no todos ven lo mismo.

El algoritmo decide qué mostrar según ciertos criterios. Esto ayuda a aterrizar el concepto en su vida cotidiana.

Cada grupo debe elaborar un cartel (físico o digital) que incluya:

- ¿Qué es un algoritmo? (explicado con sus propias palabras)

- Un error que cometieron al dar instrucciones

¿Para qué estaba optimizado su perro caliente?

(ejemplo: sabor, rapidez, costo, apariencia)

Momento 3 - Cierre

Cada grupo presenta su cartel.

El docente guía una reflexión final con preguntas abiertas:

¿Cuál era realmente el “mejor” perro caliente?

¿Quién decidió eso?

¿Qué pasaría si una IA decidiera por todos?

A partir de sus respuestas, refuerza la idea central:

Los algoritmos no son objetivos; responden a decisiones humanas y buscan cumplir un propósito específico.

Se pueden tomar fotos de los carteles 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