



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:

Imagina el giro. La princesa que no quería ser princesa

Referencia:

20260301

Categoría:



CON TODOS
Y TODES

Objetivo:

Fomentar en los niños y niñas la capacidad de cuestionar estereotipos de género, reconocer cómo influyen en sus decisiones y fortalecer su agencia personal para defender sus sueños con respeto, promoviendo convivencia, igualdad y ciudadanía activa desde el entorno escolar.

Materiales:

Texto base impreso o proyectado, marcadores de colores, cartulinas, hojas blancas, Post-its, Cinta o pegante, dispositivo para escuchar podcast. (opcional)

Duración:

45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Alfabetización digital crítica + Bienestar y Ciudadanía.

- ¿De dónde crees que vienen las ideas sobre lo que "deben" hacer las niñas y los niños? (AC2)
- ¿Cómo esto que nos dicen que podemos o no podemos hacer influye en los sueños, gustos o decisiones de las personas? (AC3)
- ¿Qué podemos hacer cuando vemos reglas o ideas que tratan de forma diferente a las personas solo por ser niñas o niños? (C2)
- ¿Por qué es importante que todas las personas puedan elegir lo que les gusta y lo que quieren ser en el futuro? (HPZ4)



Momento 1 - Inicio



Lee el
artículo aquí

ACTIVACIÓN ¿Qué puede y qué no puede hacer una princesa?

1. El docente/facilitador escribe en el tablero la palabra PRINCESA.

2. Pregunta al grupo:

- ¿Cómo imaginan a una princesa?
- ¿Qué cosas "puede" hacer?
- ¿Qué cosas "no puede" hacer?

Se anotan las respuestas sin juzgarlas.

Se invita a la lectura del texto: ¿Es difícil crecer siendo una niña?

Momento 2 - Desarrollo

RETO DE GRUPOS

Hola, soy Lucía. Dicen que soy princesa porque mi papá es el rey y mi mamá es la reina. Vivimos en un castillo enorme, con torres altas y un foso lleno de agua alrededor.

Pero les voy a contar un secreto: a mí no me gusta mucho ser princesa.

Ser princesa tiene demasiadas reglas. Por ejemplo, no me dejan salir cuando llueve. Pero a mí me encanta ponerme botas, salir al jardín, saltar en los charcos y sentir el olor de la tierra mojada. Una mañana mis papás llegaron antes de un viaje y me encontraron toda embarrada. Mi mamá dijo:

—Una princesa no se ensucia.

Y yo volví a pensar:

¿Por qué una princesa no puede jugar bajo la lluvia?

Otra cosa que me encanta es hacer música... pero no con piano ni violín. ¡A mí me gusta tocar tambor! Un día encontré unos baldes viejos y con cucharas de madera hice un ritmo increíble. Claro... mi mamá casi se desmaya cuando me vio.

También me obligaban a usar vestidos rosados, lazos en el pelo y zapatos elegantes. Pero yo prefiero pantalones, cola de caballo y tenis para correr.

Un día les dije a mis papás que quería ir a la universidad. Quería estudiar historia, arte, matemáticas... ¡de todo! Pero me respondieron que las princesas no van a la universidad, que deben aprender música, baile y protocolo en el castillo. Yo sentía que no encajaba. No quería dejar de ser quien era.

Entonces vino mi tía Emily, que siempre ha sido muy sabia. Le conté que quería escaparme. Ella me miró y me dijo: —No tienes que escapar. Tienes que insistir. Explica lo que quieres, habla con respeto, no te rindas. El secreto no es dejar de ser princesa. El secreto es luchar por tus sueños. Me quedé pensando mucho en eso. Y ¿saben qué? Funcionó. No fue fácil. Tuve que hablar muchas veces, convencer, explicar, demostrar que mis sueños eran importantes. Hoy les cuento esta historia porque pasó hace muchos años. Ahora soy bibliotecaria. Estudié, aprendí y hago lo que me gusta. Y sí... sigo siendo princesa. Pero no la princesa del castillo. Soy la princesa de mi propia vida.

ADAPTACIÓN: YO NO QUIERO SER PRINCESA DE Anita de Arbués.

Se introduce la idea de que a veces la sociedad pone reglas diferentes para niñas y niños.

RETO DE GRUPOS: "Cambiamos el cuento"

Se forman 3 grupos de estudiantes.

Cada grupo debe crear una nueva versión del reino de Lucía donde no existan ninguna de las reglas que le imponían y nadie tenga prohibiciones solo por ser niña o niño.

Deben crear:

1. Un nombre para su nuevo reino.
2. 5 reglas nuevas que promuevan igualdad.
3. Un personaje principal (puede ser princesa, príncipe o cualquier otro).
4. Una frase poderosa para su reino (ejemplo: "En nuestro reino todos podemos ser lo que soñamos").

Cada grupo creará un afiche ilustrado del nuevo reino con: un nombre, las nuevas reglas, personajes dibujados y la frase poderosa

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN Y REFLEXIÓN

Cada grupo presenta su reino

Luego el docente/facilitador guía una reflexión:

- ¿Qué reglas del nuevo reino les gustaría que existieran en la vida real?
- ¿Alguna vez alguien les dijo que no podían hacer algo por ser niña o niño?
- ¿Qué podemos hacer cuando queremos algo y nos dicen que no?

Con todos los afiches se crea un gran mural de reinos posibles. Pueden tomar una foto y compartirla con Radio Trompo por Whatsapp.

www.radiotrompo.com

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