



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 juego de las oportunidades

Referencia:

20260303

Categoría:



Objetivo:

Comprender que no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades educativas, a través de una experiencia práctica que permita reflexionar sobre la desigualdad y proponer soluciones más justas.

Materiales:

- Texto base impreso o proyectado, marcadores de colores, cartulinas, hojas blancas, tijeras, cinta pegante, palos de pincho, palos de paleta, plastilina, silicona líquida, bandas elásticas, dispositivo para proyectar video, dispositivo para escuchar podcast. (opcional)

Duración:

45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Alfabetización digital crítica + Bienestar y Ciudadanía.

- ¿Por qué algunos estudiantes tienen más facilidades para aprender que otros? (AC2, HPZ4)
- ¿Es justo que todos tengan que lograr lo mismo con diferentes recursos? (C1, HPZ4)
- ¿Cómo se sienten las personas cuando no tienen las mismas oportunidades? (B1, HPZ3)
- ¿Qué podríamos hacer para que todos tengan más oportunidades? (C2, B4)

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

RETO DE GRUPOS

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

Los estudiantes se dividen en 3 grupos. La persona facilitadora le entregará a cada grupo una bolsa con materiales e instrucciones, los grupos no deben conversar entre sí.

Cada grupo debe construir la torre más alta y estable posible usando los materiales que se les entregan y el tiempo asignado. La torre debe poder sostener el borrador de tablero en su parte más alta sin derrumbarse.

Organización de grupos

- Grupo A (zona privilegiada)
 - Muchos materiales:
 - Más tiempo:
 - Puede pedir ayuda al docente
- Grupo B (zona media)
 - Materiales moderados
 - Tiempo normal
 - Poca ayuda
- Grupo C (zona vulnerable)
 - Pocos materiales
 - Menos tiempo
 - Sin ayuda del docente

Reglas clave

- No se explica por qué hay diferencias
- Todos tienen el mismo objetivo
- No pueden compartir materiales

Los estudiantes de cada grupo intentarán construir y probar la estabilidad de la torre durante el tiempo que les ha sido asignado.

Al finalizar el tiempo dado a cada uno de los grupos, se compararán las torres para ver si cumplen con el reto. (altura y estabilidad)

Es muy posible que a los estudiantes les llame la atención no tener ni el mismo tiempo ni los mismos materiales que tienen otros grupos.

De tal manera que al terminar el reto, cada grupo diseña un mini plan: "Así haríamos el juego más justo". En este mini plan reescribirán las reglas del juego para que todos los grupos obtengan un buen resultado con sus torres. Puede tratarse de compartir materiales, tener todos el mismo tiempo o no medir las torres igual de acuerdo con las condiciones que cada grupo tenga.

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN Y REFLEXIÓN

El docente guía la conversación:

- ¿Qué grupo "ganó" y por qué?
- ¿Fue por esfuerzo o por condiciones?
- ¿Qué tiene que ver esto con el colegio real?
- Si todos los estudiantes no tienen acceso a las mismas oportunidades, ¿por qué se espera que obtengan buenos resultados siempre?

Los grupos socializarán el mini plan que construyeron tras el reto.

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