



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:

Radar de Realidad: El espejismo de la igualdad

Referencia:

20260301

Categoría:



CON TODOS
Y TODES

Objetivo:

Desarrollar la capacidad de analizar críticamente información sobre desigualdad de género, contrastar percepciones con datos reales y diseñar acciones comunicativas responsables que promuevan una ciudadanía informada, empática y participativa.

Materiales:

- Texto base impreso o proyectado, copias con datos incompletos, copias con datos reales, cartulinas, marcadores, post-its, cinta, celulares (opcional, si hacen reel)
- parlante o celular para escucha de podcast guiada

Duración:

45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Alfabetización crítica+ ciudadanía+bienestar

- ¿Cómo podemos distinguir entre una percepción personal y un dato verificable cuando hablamos de igualdad de género? (AC1, AC4)
- ¿Qué mensajes en redes sociales pueden reforzar o cuestionar los roles de género, y cómo influyen en nuestras creencias? (ADC1, ADC2)
- ¿Por qué creer que la igualdad ya está lograda puede afectar la toma de decisiones colectivas? (C1, C3)
- ¿Qué acciones concretas, responsables y realistas podemos impulsar desde el colegio para reducir desigualdades? (HPZ5, B4, C2)



radio trompo
la voz juvenil



Mi Historia
Entender el pasado Desafiar el presente Construir el futuro

www.radiotrompo.com

Momento 1 - Inicio



Lee el artículo
aquí

ACTIVACIÓN: El acertijo

Una pareja se compra un carro nuevo. Nuevo, nuevo. De esos que huelen a concesionario. Y lo más curioso: la placa es 000000. Se mueren de la risa porque dicen que parece de película. Al otro día, el esposo se lo lleva para el trabajo. Va manejando tranquilo, pero en un descuido... ¡pum! Se estrella contra un poste. Nada grave, pero el carro queda bien golpeado. Llama a la grúa y el conductor le recomienda un taller cercano:

—Allá trabajan súper bien la lata y la pintura, y no cobran tan duro.

Llegan al taller y el dueño revisa el carro y dice:—Tranqui, eso tiene arreglo. Aquí tenemos a una eminencia en latas y pintura. Esa persona lo deja como nuevo en nada.

Llaman a la persona especialista

Cuando la persona sale, mira el carro, ve la placa 000000, se queda congelada, se lleva las manos a la cabeza y grita:

—¡No puede ser! ¡Ese es mi carro nuevo!

¿Quién es la eminencia en latas y pintura?

Momento 2 - Desarrollo

Tras narrar el acertijo y cuando descubren que la “eminencia mecánica” es la esposa, se abre conversación breve:

- ¿Por qué muchas personas no pensaron en una mujer? ¿Qué nos dice eso sobre los roles de género?

Luego se introduce el concepto de “espejismo de la igualdad”, la idea de que creemos que la igualdad ya está lograda, pero los datos muestran otra realidad.

Se invita a leer el texto: ¿Es difícil crecer siendo una niña?

- RETO DE GRUPOS: “Desmontando el espejismo”

Adivina el dato

Se arman 4 grupos de estudiantes y se le entrega a cada grupo un papel de datos incompletos como estos (El docente/facilitador debe borrar los números)

Carreras STEM

- Solo el 32,3 % de quienes estudian carreras como ciencia, tecnología, ingeniería o matemáticas son mujeres. Es decir, en esos campos todavía hay muchos más hombres que mujeres.

Acceso a la educación

- Alrededor de 16 millones de niñas y mujeres en el mundo nunca podrán ir a la escuela. Esto significa que no tendrán la oportunidad de aprender a leer, escribir o formarse para un trabajo.
- Matrimonio infantil

Actualmente, 700 millones de mujeres se casaron antes de cumplir 18 años. Y de ellas, más de una tercera parte se casaron antes de los 15 años. Muchas veces esto ocurre sin que puedan decidir libremente sobre su vida.

- Participación política

Aunque cada vez más mujeres participan en política, todavía ocupan solo el 23,7 % de los puestos en los parlamentos del mundo. Eso significa que menos de una cuarta parte de quienes toman decisiones importantes en los países son mujeres.

Los grupos deben:

1. Tratar de estimar o adivinar cuál es el número que allí falta y justificar por qué consideras que ese es el número correcto.

Luego se revelan las cifras reales y se discute acerca de si las estimaciones eran correctas o no.

Después de analizar los datos reales. Cada grupo elige un ámbito: Trabajo, educación, participación política, Vida cotidiana y seguridad para diseñar una campaña juvenil.

Debe incluir:

1. Un dato real sobre ese ámbito elegido en relación con la realidad de las mujeres o niñas en Colombia
2. Un mensaje claro, un eslogan y una propuesta de acción concreta para el colegio, el barrio o la ciudad. El formato es libre, pueden ser: video, afiche, performance, audio.

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN

Cada grupo presenta su campaña (máximo 2 minutos).

Después se realiza un cierre reflexivo:

- ¿Qué dato les impactó más?
- ¿Por qué es peligroso creer que la igualdad ya está lograda?
- ¿Qué acciones sí están en nuestras manos como jóvenes?

En una cartulina grande escriben:

"La igualdad en 2030 será posible si hoy..."

Cada estudiante completa la frase con una acción concreta. Pueden compartir el resultado 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