



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:

Diseñando el colegio que sí funciona

Referencia:

20260303

Categoría:



Objetivo:

Entender por qué no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades en el colegio y, a través de una simulación, proponer ideas reales para mejorar la educación tomando decisiones sobre qué es más importante y cómo usar los recursos.

Materiales:

- Texto base impreso o proyectado, hojas blancas o cartulinas, marcadores
- Celulares o computadores (opcional, para investigar), Tablero, dispositivo para escuchar podcast (opcional)

Duración:

45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Alfabetización crítica+ ciudadanía+bienestar

- ¿Por qué no todos los colegios ofrecen las mismas oportunidades educativas? (AC2, C1)
- ¿Qué necesita un colegio para que sus estudiantes realmente aprendan bien? (AC1, AC4)
- ¿Cómo influye el contexto (rural, urbano, pobreza, conflicto) en la educación? (AC2, HPZ4)
- Si tuvieras que mejorar un colegio con recursos limitados, ¿qué priorizarías y por qué? (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 nacen

Momento 2 - Desarrollo

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

RETO DE GRUPOS

Cada grupo recibe un territorio: pueden ser municipios de Colombia. Deben imaginar que son los delegados de educación de este municipio y tienen la tarea de crear un colegio nuevo en el que la gran mayoría de sus estudiantes :

- Se gradúen
- Tengan buenas bases
- Obtengan buenos resultados en las pruebas de ICFES
- Se sientan cómodos en el espacio, les sean respetadas sus necesidades particulares.

La propuesta de colegio debe incluir

- Ubicación
- Número de estudiantes
- Infraestructura, qué sí tiene y qué no tiene
- Materias a enseñar
- Características de los profesores
- Metodología de enseñanza
- Formas de evaluación
-

Condición clave:

Tienen recursos limitados, por lo que deben decidir:

- ¿En qué invertir? (profesores, infraestructura, tecnología)
- ¿Qué priorizar y qué dejar por fuera?
-

Cada grupo elaborará su propuesta y la presentará a sus compañeros como si estuviera participando en un concurso para ganarse los recursos para hacer realidad este colegio.

- Explicación oral
- Dibujo del colegio
- Justificación de decisiones

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN

Cada grupo presenta su propuesta.

Preguntas de cierre

- ¿Qué decisiones fueron más difíciles?
- ¿Qué propuestas fueron más realistas?
- ¿Qué aprendieron sobre mejorar la educación?
- ¿Qué cambiarían en su propio colegio?

Las propuestas pueden ser compartidas con Radio Trompo por redes sociales

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