



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:

¿Hackeando el sistema o perdiendo el juego?

Referencia:

20260304

Categoría:



Objetivo:

Comprender el uso crítico y responsable de la inteligencia artificial en el contexto escolar, reconociendo sus beneficios, riesgos y límites, para construir acuerdos colectivos que promuevan el aprendizaje autónomo y ético.

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

- ¿Cómo cambia tu forma de aprender cuando usas IA: te ayuda a entender mejor o hace que dependas menos de tu propio pensamiento? (AC4, ADC3, B4)
- ¿Qué riesgos existen cuando usas IA sin cuestionar sus respuestas, y cómo puedes darte cuenta de que algo no es confiable? (ADC1, ADC4, AC1, AC3)
- ¿De qué manera el uso de IA puede afectar la confianza, la honestidad y las relaciones dentro del salón? (HPZ3, HPZ5, C3)
- ¿Qué reglas serían realmente justas para usar IA en el colegio, teniendo en cuenta el aprendizaje, la ética y las oportunidades de todos? (C1, C3, ADC5, AC4)

www.radiotrompo.com



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?

Y luego escribe en el tablero: “ÚLTIMA HORA: El colegio decidió prohibir ChatGPT y todas las IA...”

Debe presentar el mensaje con seriedad, como si fuera real. Durante unos minutos, permite que los estudiantes reaccionen libremente: que cuestionen, se molesten o debatan. Este momento es clave para activar emociones y posicionarlos en el tema.

Luego introduce el reto: tienen 45 minutos para crear una propuesta que evite la prohibición. El docente plantea la situación como una oportunidad real, lo que motiva la participación.

El docente divide la clase en tres grupos, cada uno con un rol distinto. No son equipos tradicionales, sino perspectivas en tensión.

- Grupo 1: “Los cerebritos” (Academia)

Se enfocan en el aprendizaje real. Deben crear 4 reglas que aseguren que los estudiantes sí piensen y comprendan.

- Grupo 2: “Los Techies” (Estudiantes)

Defienden el uso de la IA como herramienta útil. Deben proponer 4 reglas para usar la IA como apoyo (ideas, explicaciones, organización).

- Grupo 3: “Los Guardianes” (Ética)

Se enfocan en los riesgos. Deben crear 4 reglas sobre honestidad, privacidad y verificación de información.

El docente acompaña el trabajo haciendo preguntas, desafiando ideas simples y ayudando a que las reglas sean claras y aplicables.

El docente dibuja un triángulo en el tablero. Cada grupo pega sus reglas en una esquina.

Un representante por grupo intenta mover una regla al centro (zona de consenso). Para lograrlo, los otros dos grupos deben aceptar la propuesta. Si hay desacuerdo, la regla se queda y debe ajustarse.

El docente modera el debate, promoviendo argumentos y evitando decisiones rápidas. Puede usar preguntas como:

- ¿Eso realmente garantiza aprendizaje?
- ¿Se puede cumplir en la vida real?
- ¿Es justo para todos?

Este momento es el corazón de la actividad: los estudiantes negocian, ajustan ideas y construyen pensamiento crítico.

Las reglas que logran consenso se convierten en el:

“Código de Honor de IA del Salón”

El grupo organiza estas reglas en un cartel físico o digital con un título creado por ellos, por ejemplo:

“Usamos la IA, pero pensamos por nosotros mismos”

Momento 3 - Cierre

SOCIALIZACIÓN

Finalmente, todos firman el acuerdo. El docente refuerza el compromiso: usar la IA con transparencia, indicando cuándo la usaron, para qué y qué parte del trabajo es propia.

Socialización y reflexión

El docente puede cerrar con una pregunta breve:

Después de esto, ¿creen que la IA los hace más inteligentes o depende de cómo la usen?

El código de honor de IA en el salón puede ser compartido 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