



Una iniciativa de:

Mi Historia
Entender el pasado. Desafiar el presente. Construir el futuro.



radio trompo
la voz juvenil



Título:

¿Cómo cumplo mis sueños con la robótica?

Categoría:



Contexto:

Este texto cuenta la historia real de tres estudiantes colombianos que, gracias a su esfuerzo, disciplina y trabajo en equipo, lograron llegar a una competencia mundial de robótica en Japón. Muestra cómo la educación, la pasión y la constancia pueden abrir oportunidades, incluso frente a dificultades y errores.

La actividad se desarrolla en cuatro fases, y cada una cumple un papel importante en el aprendizaje. En la primera fase, los estudiantes comprenden la información básica y aclaran conceptos clave. En la segunda, analizan esa información y la relacionan con su realidad, fortaleciendo el pensamiento crítico. En la tercera fase, dialogan y comparten puntos de vista, lo que fomenta la empatía y el respeto por las ideas de los demás.

Finalmente, en la cuarta fase crean un producto propio, donde expresan lo aprendido y desarrollan autonomía, reflexión y responsabilidad.

Para cerrar la actividad, se sugiere realizar una puesta en común donde los estudiantes compartan lo que más les llamó la atención, qué aprendieron y si cambió su forma de pensar sobre el tema. Este cierre permite consolidar los aprendizajes, reforzar la escucha respetuosa y conectar lo trabajado con la vida cotidiana.


Objetivos de aprendizaje:

- Identificar los hechos principales y el proceso que llevó a los estudiantes a competir internacionalmente.
- Relacionar la historia con su propia realidad, reconociendo el valor del esfuerzo, el error y el trabajo en equipo.
- Expresar opiniones, emociones y posturas frente a la historia, fomentando empatía y pensamiento crítico.



Radio Trompo para profesores, padres y cuidadores

Actividad: 20260402

	Exploradores 🚗 10 a 12 Años	Analistas 💡 13 a 14 Años	Transformadores 📢 15 a 16 Años
<h3>Entender</h3> <p>Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias</p>	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué decisiones o acciones hicieron que los estudiantes pasaran de aprender en el colegio a competir en otro país? (AC1, AC2) ¿Qué momentos importantes (buenos y difíciles) marcaron su camino en la robótica? (AC1, B1) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué pasos importantes tuvieron que vivir los estudiantes antes de llegar a competir en Japón? (AC1, AC2) ¿Qué papel tuvieron el profesor y el equipo en el proceso de los estudiantes? (AC1, HPZ3) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo pasaron los estudiantes de un semillero escolar a competir en Japón? (AC1, AC2) ¿Qué dificultades enfrentaron en el camino y cómo las superaron? (AC1, HPZ)
<h3>Analizar</h3> <p>Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes</p>	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué cosas crees que ayudaron más a estos estudiantes: el talento, la práctica o el apoyo de otros? Explica por qué. (AC3, HPZ4) Si en tu colegio existiera un semillero como este, ¿qué necesitarías tú para animarte a entrar y no rendirte? (HPZ1, B4) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué habilidades (como la paciencia, la disciplina o la calma) aparecen en la historia y en cuáles sientes que tú podrías mejorar? (HPZ1, B4) ¿Qué oportunidades como el semillero o los torneos existen (o no) en tu colegio o comunidad? ¿Cómo crees que eso influye en los sueños de los jóvenes? (AC2, C1) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué tiene esta historia en común con metas o retos que tú has tenido en tu vida? (AC3, HPZ1) ¿Por qué crees que el trabajo en equipo fue clave para ellos y cómo se ve eso en tu entorno (colegio, amigos, familia)? (HPZ3, C1)
<h3>Discutir</h3> <p>Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista</p>	<ol style="list-style-type: none"> ¿Por qué crees que algunas personas se burlan cuando alguien se equivoca? ¿Cómo podríamos cambiar eso en un grupo? (HPZ4, C3) ¿Es más importante ganar o aprender en experiencias como esta? Explica tu respuesta (AC4, C2) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Crees que todos los jóvenes en Colombia tienen las mismas posibilidades de llegar a un mundial como este? Explica tu opinión. (AC4, C3) Cuando alguien se equivoca y otros se burlan, como le pasó a Elian, ¿qué dice eso de ellos? ¿Cómo debería reaccionar un buen equipo? (HPZ4, HPZ5) 	<ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentirías si cometes un error en público como le pasó a Elian? ¿Qué harías diferente? (B1, HPZ2) ¿Estás de acuerdo con la idea de que “no importa el país donde naciste sino tu compromiso”? ¿Por qué? (AC4, C2)
<h3>Crear</h3> <p>Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación</p>	<p>ACTIVIDAD Audio 30 segundos Graba un audio corto (máx. 1 minuto) respondiendo: Si yo estuviera en ese equipo, ¿qué sería lo más difícil para mí y cómo lo enfrentarías? (C2, ADC5, B3)</p>	<p>ACTIVIDAD Audio 30 segundos Graba un audio donde respondas: ¿Qué sueño tengo yo y qué estoy haciendo hoy para lograrlo?. (ADC5, C2, HPZ2)</p>	<p>ACTIVIDAD Visítanos en nuestras redes sociales @radiotrompo, busca la publicación en la que hablamos sobre este tema y deja un comentario en el que nos cuentes cuál es tu sueño más grande y cómo quisieras cumplirlo ADC5, C2, B4</p>
	Compártelo con Radio Trompo por 	Compártelo con Radio Trompo por 	

Da click a cada edad para leer la noticia del día según corresponda



MATRIZ PEDAGÓGICA

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Alfabetización crítica	<ul style="list-style-type: none"> • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • Onda del Día: explicación de hechos y contexto • Preguntas de análisis y discusión • Actividades de lectura y escucha crítica 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejor comprensión lectora • Opiniones más informadas 	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Educación para la Ciudadanía Global</p>
Alfabetización digital crítica	<ul style="list-style-type: none"> • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor capacidad de verificación y lectura crítica digital • Uso más consciente y seguro de redes sociales • Reducción de prácticas de polarización y amplificación emocional 	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Alfabetización Mediática e Informativa (AMI)</p>



MATRIZ PEDAGÓGICA

Eje	Competencias clave	Cómo se trabaja en Radio Trompo	Resultados observables	Alineación MEN y UNESCO
Habilidades para la paz	<ul style="list-style-type: none"> •Autoconocimiento (HPZ1) •Autogestión (HPZ2) •Manejo de relaciones interpersonales (HPZ3) •Conciencia social (HPZ4) •Toma de decisiones responsables (HPZ5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo guiado •Reflexión y expresión creativa •Escucha y desacuerdo respetuoso 	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor regulación emocional •Aumento de la autoeficacia 	<p>MEN: Convivencia y paz</p> <p>UNESCO: Educación para la paz y no violencia</p>
Bienestar	<ul style="list-style-type: none"> •Reconocer emociones asociadas a la información (B1) •Procesar la actualidad sin saturación (B2) •Construir seguridad y pertenencia (B3) •Fortalecer la agencia personal (B4) 	<ul style="list-style-type: none"> •Lenguaje informativo cuidado •Espacios de conversación seguros 	<ul style="list-style-type: none"> • Menor ansiedad frente a las noticias • Mayor confianza para hablar de temas complejos 	<p>MEN: Convivencia y paz</p> <p>UNESCO: Enfoque de bienestar y aprendizaje socioemocional</p>
Ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> •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) 	<ul style="list-style-type: none"> •Preguntas abiertas •Espacios de creación y participación juvenil 	<ul style="list-style-type: none"> •Participación reflexiva •Ciudadanía como práctica cotidiana 	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática; Pluralidad</p> <p>UNESCO: Participación cívica y ciudadanía democrática</p>

