



Una iniciativa de:

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



radio trompo
la voz juvenil



Título:

Niñez del mundo: conversando con el fotógrafo
Gabriele Galimberti

Categoría:



Contexto:

Este texto presenta el proyecto Toy Stories del fotógrafo Gabriele Galimberti, que retrata a niños de diferentes partes del mundo junto a sus juguetes. A partir de estas imágenes, se exploran temas como la desigualdad, la cultura, la infancia y la relación entre lo material y la felicidad. El contenido invita a los jóvenes a mirar más allá de lo evidente, cuestionar las diferencias sociales y reflexionar sobre su propio contexto, conectando la información con su realidad y con su rol como ciudadanos críticos y activos.

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 y explica las ideas centrales del texto (proyecto, propósito y hallazgos), diferenciando hechos de interpretaciones.
- Comparar las realidades presentadas en el texto con su propio contexto, reconociendo desigualdades y construyendo una opinión informada.
- Argumentar su punto de vista en diálogo con otros, mostrando empatía frente a diferentes realidades y proponiendo posibles acciones.

www.radiotrompo.com



radio trompo
la voz juvenil





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



Radio Trompo para profesores, padres y cuidadores

Actividad: 20260408

	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>	1. ¿Quién es Gabriele Galimberti y qué decidió hacer para conocer cómo viven los niños en el mundo? (AC1, AC2)	1. ¿Qué descubrió el fotógrafo al retratar a niños de diferentes países y cómo usó los juguetes para contar esas historias? (AC1, AC2)	1. ¿Qué buscaba mostrar el proyecto <i>Toy Stories</i> y cómo lo logró el fotógrafo? (AC1, AC2)
<h3>Analizar</h3> <p>Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes</p>	2. ¿Qué tenían de especial los juguetes de los niños en Zambia y en Líbano? ¿Qué diferencias notas entre los niños del texto y tú? (AC1)	2. Si comparas la forma en que juegan los niños del texto con lo que ves en tu barrio, colegio o redes, ¿qué diferencias te llaman más la atención y por qué crees que existen? (AC3, AC4, C1)	2. Si comparas los juguetes y formas de juego del texto con los de tu entorno, ¿qué diferencias o similitudes encuentras y qué crees que las explica? (AC3, AC4, C1)
<h3>Discutir</h3> <p>Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista</p>	3. ¿Es más importante tener muchos juguetes o saber jugar con lo que tienes? Explica por qué. (C2, C3, HPZ5)	3. Si pudieras contar la historia de un niño de tu comunidad a través de sus juguetes, ¿qué crees que mostraría sobre su vida y qué mensaje le darías a otras personas con esa historia? (HPZ3, HPZ4, C2)	3. Después de conocer estas historias, ¿qué crees que podríamos hacer desde nuestro colegio o comunidad para reducir las desigualdades que viven otros niños? (HPZ3, HPZ4, C2)
<h3>Crear</h3> <p>Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación</p>	ACTIVIDAD Audio 15 segundos Graba un audio en el que nos cuentes si aún conservas alguno de tus juguetes favoritos de cuando eras más peque y qué lo hace especial para ti (ADC5, C2, HPZ2) Compártelo con Radio Trompo por 	ACTIVIDAD Audio 15 segundos Graba un audio en el que nos cuentes cuál era ese juguete con el que más jugabas cuando estabas más peque y por qué te gustaba tanto (ADC5, C2, HPZ2) Compártelo con Radio Trompo por 	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 cuáles eran tus juguetes favoritos en la infancia y a qué jugabas con ellos. ADC5, C2, B4

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 Informacional (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>

