



Una iniciativa de:

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



radio trompo
la voz juvenil



Título:

Los jóvenes de la Costa que se encuentran su camino en el rugby

Categoría:



TIEMPO FUERA

Contexto:

Este texto presenta una historia real de jóvenes en Tierralta que encuentran en el rugby no solo un deporte, sino una alternativa para enfrentar situaciones difíciles, tomar decisiones más conscientes y construir proyectos de vida. A través de las experiencias de María Angélica y Kevin, se muestra cómo el deporte puede influir en el bienestar emocional, las relaciones y las oportunidades.

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 describir al menos dos hechos clave del texto que evidencian el impacto del rugby en la vida de los personajes, diferenciando información explícita de interpretaciones.
- Establecer relaciones argumentadas entre el contenido del texto y su contexto cercano, explicando cómo factores sociales influyen en la toma de decisiones juveniles.
- Construir y comunicar una postura propia sobre el papel del deporte en la vida de los jóvenes, participando en un diálogo respetuoso que incluya al menos un argumento y una escucha activa

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: 20260409

	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>	<p>1. ¿Qué le pasó a María Angélica antes de conocer el rugby y qué cosas cambiaron en su vida después de empezar a jugar? (AC1, AC)</p>	<p>1. ¿Qué situaciones difíciles vivió María Angélica y qué encontró en el rugby que la hizo quedarse? (AC1, AC2, HPZ4, C1)</p>	<p>1. ¿Qué papel cumplió el rugby en la vida de María Angélica y Kevin, y qué elementos del deporte ayudaron a generar ese cambio? (AC1, AC2, HPZ4, C1)</p>
<h3>Analizar</h3> <p>Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes</p>	<p>2. Si en tu colegio o barrio alguien está pasando por un momento difícil, ¿cómo crees que un equipo, grupo o actividad (como el deporte, el arte o la música) podría ayudarlo? Explica por qué. (AC3, HPZ4, C1)</p>	<p>2. Piensa en tu barrio o colegio: ¿qué espacios (deporte, arte, grupos) ayudan a los jóvenes a tomar mejores decisiones? ¿Por qué crees que funcionan? (AC3, AC4, ADC2, HPZ5, C4)</p>	<p>2. En contextos como el de Tierralta, ¿por qué crees que espacios como el deporte pueden influir en las decisiones de vida de los jóvenes? Da un ejemplo cercano o de tu entorno. (AC3, AC4, ADC2, HPZ5, C4)</p>
<h3>Discutir</h3> <p>Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista</p>	<p>3. Algunas personas dicen que “un deporte no puede cambiar una vida”, otras dicen que sí. ¿Tú qué opinas y por qué? (HPZ3, HPZ5, C3)</p>	<p>3. Si un amigo te dice que “nada sirve para cambiar las cosas”, ¿qué le responderías usando ideas del texto? (HPZ3, HPZ4, B1, C2, C3)</p>	<p>3. ¿El deporte realmente puede cambiar el rumbo de una vida o depende más de la persona? Argumenta tu postura y escucha otras opiniones. (HPZ3, HPZ4, B1, C2, C3)</p>
<h3>Crear</h3> <p>Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación</p>	<p>ACTIVIDAD Audio 15 segundos</p> <p>Graba un audio en el que nos cuentes cuáles son las actividades que te hacen sentir mejor cuando no estás pasando por un buen momento y por qué crees que te ayudan. Compártelo con Radio Trompo por </p>	<p>ACTIVIDAD Audio 15 segundos</p> <p>Graba un audio en el que cuentes además del deporte qué otras actividades le recomendarías a un adolescente que está pasando por situaciones difíciles. (HPZ1, HPZ2, B4, C2) Compártelo con Radio Trompo por </p>	<p>ACTIVIDAD</p> <p>Visítanos en nuestras redes sociales @radiotrompo, busca la publicación en la que hablamos sobre este tema y deja un comentario en el que nos cuetes si alguna vez has sentido que un deporte o cualquiera otra actividad te ha ayudado a sobrellevar una situación difícil ADC5, C2, B4</p>

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>

