



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:

¿IR A LA LUNA PARA QUÉ?

## Referencia:

20260305

## Categoría:



## Objetivo:

Comprender la tercera ley de Newton a partir de una experiencia cotidiana y fomentar el pensamiento crítico sobre el impacto social, económico y ético de la exploración espacial.

## Materiales:

TGlobos (uno por estudiante o grupo), hilo (opcional), texto base impreso o proyectado, hojas blancas o cuadernos, marcadores, tablero o pizarra, celulares (opcional para grabar), dispositivo para grabar audio (celular o grabadora). Dispositivo ára escuchar podcast (opcional)

## Duración:

45- 60 minutos

# Preguntas Orientadoras

Eje: Alfabetización crítica+ ciudadanía+bienestar

- ¿Cómo una idea científica simple explica tecnologías tan complejas como un cohete? (AC2)
- ¿Vale la pena invertir en la exploración espacial cuando hay problemas urgentes en la Tierra? (AC4, C1)
- ¿Quién decide en qué se invierte el dinero público y con qué criterios? (C2, C3)
- ¿Cómo debatir ideas diferentes sin atacar a los demás? (HPZ3, HPZ4)

# Momento 1 - Inicio



[Lee el artículo aquí.](#)

## ACTIVACIÓN

El docente infla un globo y lo suelta sin previo aviso, dejando que se mueva libremente por el salón.

Luego pregunta: ¿Por qué se mueve así?

Escucha algunas respuestas sin corregir inmediatamente. E invita a que los estudiantes hagan el mismo ejercicio con sus globos

Después, introduce una explicación breve y sencilla:

Esto ocurre por la tercera ley de Newton: cuando algo empuja en una dirección (el aire sale del globo), recibe una fuerza en sentido contrario (el globo se mueve).

El docente invita a la lectura del texto: Lanzamiento del Artemis II: ¿Qué tiene que ver un cohete con una botella de gaseosa?

# Momento 2 - Desarrollo

El docente conecta la idea:

Así funcionan los cohetes: expulsan gas hacia atrás para avanzar hacia adelante.

Cierra con una pregunta puente:

Si algo tan simple explica un cohete... ¿vale la pena todo lo que se invierte en llegar a la Luna?

El docente propone el reto central:

¿Crees que gastar dinero en ir a la Luna vale la pena?

Los estudiantes se ubican físicamente en el salón según su postura:

- De acuerdo
- En desacuerdo
- No estoy seguro

Organización del debate

Se forman tres equipos:

A favor: argumentan desde la ciencia, el avance tecnológico y el futuro

En contra: argumentan desde problemas actuales en la Tierra

Moderadores: escuchan, analizan y evalúan los argumentos

- Cada grupo prepara sus ideas con base en el texto y sus propias opiniones.

El docente acompaña con preguntas como:

- ¿A quién beneficia esto?
- ¿Qué problemas soluciona o ignora?
- ¿Qué pasaría si no se invierte en esto?

- Se realiza un mini debate donde:
- Cada grupo expone
- Los moderadores hacen preguntas
- Se promueve el respeto y la escucha
- El docente interviene solo para organizar la palabra y profundizar.

Cada grupo elabora un poster con dibujos o gráficos donde expliquen su postura.

## Momento 3 - Cierre

Cada grupo presenta su cartel.

El docente cierra con la pregunta:

¿La ciencia debe responder primero a los problemas de la Tierra o a los del futuro?

Se abre un espacio breve donde los estudiantes pueden cambiar de opinión si lo desean.

Se refuerza la idea:

No se trata de tener la “respuesta correcta”, sino de construir una postura informada y escuchar otras.

Se pueden tomar fotos de los carteles y compartir 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir hechos, opiniones e interpretaciones (AC1)</li> <li>• Comprender el contexto social, político y cultural (AC2)</li> <li>• Reconocer narrativas que influyen en decisiones (AC3)</li> <li>• Construir una opinión informada (AC4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Onda del Día: explicación de hechos y contexto</li> <li>• Preguntas de análisis y discusión</li> <li>• Actividades de lectura y escucha crítica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejor comprensión lectora</li> <li>• Opiniones más informadas</li> </ul>	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Educación para la Ciudadanía Global</p>
Alfabetización digital crítica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer críticamente contenidos digitales y reconocer desinformación y sesgos (ADC1)</li> <li>• Comprender cómo los medios digitales influyen en emociones, creencias y decisiones (ADC2)</li> <li>• Evaluar riesgos, consecuencias y responsabilidades en entornos digitales (ADC3)</li> <li>• Verificar información y contrastar fuentes (ADC4)</li> <li>• Expresarse y participar de forma ética, segura y no polarizante (ADC5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de noticias y su circulación en redes sociales</li> <li>• Reflexión guiada sobre emociones, viralidad y narrativas digitales</li> <li>• Módulos especializados (redes, IA, desinformación, verificación)</li> <li>• Producción de contenidos juveniles con enfoque ético y seguro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor capacidad de verificación y lectura crítica digital</li> <li>• Uso más consciente y seguro de redes sociales</li> <li>• Reducción de prácticas de polarización y amplificación emocional</li> </ul>	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática</p> <p>UNESCO: Alfabetización Mediática e Informativa (AMI)</p>

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"> <li>•Autoconocimiento (HPZ1)</li> <li>•Autogestión (HPZ2)</li> <li>•Manejo de relaciones interpersonales (HPZ3)</li> <li>•Conciencia social (HPZ4)</li> <li>•Toma de decisiones responsables (HPZ5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo guiado</li> <li>•Reflexión y expresión creativa</li> <li>•Escucha y desacuerdo respetuoso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor regulación emocional</li> <li>•Aumento de la autoeficacia</li> </ul>	<p>MEN: Convivencia y paz UNESCO: Educación para la paz y no violencia</p>
Bienestar	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Reconocer emociones asociadas a la información (B1)</li> <li>•Procesar la actualidad sin saturación (B2)</li> <li>•Construir seguridad y pertenencia (B3)</li> <li>•Fortalecer la agencia personal (B4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lenguaje informativo cuidado</li> <li>•Espacios de conversación seguros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menor ansiedad frente a las noticias</li> <li>• Mayor confianza para hablar de temas complejos</li> </ul>	<p>MEN: Convivencia y paz UNESCO: Enfoque de bienestar y aprendizaje socioemocional</p>
Ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conectar la actualidad con derechos y responsabilidades (C1)</li> <li>•Desarrollar voz propia (C2)</li> <li>•Participar sin polarización (C3)</li> <li>•Pensar el futuro y el proyecto de vida (C4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Preguntas abiertas</li> <li>•Espacios de creación y participación juvenil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Participación reflexiva</li> <li>•Ciudadanía como práctica cotidiana</li> </ul>	<p>MEN: Participación y responsabilidad democrática; Pluralidad UNESCO: Participación cívica y ciudadanía democrática</p>