



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:

CONSEJO DEL FUTURO: decidir el destino de la humanidad

Referencia:

20260305

Categoría:



Objetivo:

Comprender cómo una idea científica básica (acción-reacción) se conecta con grandes desarrollos tecnológicos y reflexionar críticamente sobre cómo se toman decisiones globales sobre ciencia, recursos y futuro.

Materiales:

- Globos (uno por estudiante o grupo), texto base impreso o proyectado, hojas blancas o cartulinas, marcadores, cinta o pegante, tablero o pizarra, fichas o tarjetas para roles, celulares (opcional para registrar propuestas). Dispositivo para escuchar podcast (opcional)

Duración:


45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Alfabetización crítica+ ciudadanía+bienestar

- ¿Cómo una ley científica simple permite avances complejos como viajar a Marte? (AC2)
- ¿Quién debería decidir en qué se invierten los recursos del mundo? (C1, C4)
- ¿Es más importante resolver problemas actuales o apostar por el futuro? (AC4)
- ¿Cómo tomar decisiones colectivas cuando hay intereses diferentes? (HPZ3, HPZ5)

Momento 1 - Inicio



[Lee el artículo aquí](#)

ACTIVACIÓN

El docente realiza una demostración rápida: Infla un globo y lo suelta.

Pregunta al grupo:

¿Por qué se mueve así?

Recoge algunas respuestas y luego explica brevemente:

Esto ocurre por la tercera ley de Newton: toda acción genera una reacción en sentido contrario.

Invita a los estudiantes a realizar el ejercicio con sus propios globos.

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

Conecta con el contexto: Así funcionan los cohetes que podrían llevarnos a Marte.

Luego plantea el escenario:

Año 2040. La Tierra enfrenta crisis ambientales graves, pero ya es posible vivir en Marte.

Pregunta clave:

Si solo hubiera dinero para un proyecto... ¿invertimos en Marte o en la Tierra?

Simulación: Consejo Mundial del Futuro

El docente explica:

Ustedes ahora son quienes toman decisiones globales. Lo que decidan afectará a toda la humanidad.

Se divide el curso en grupos:

- Científicos: piensan en avances, innovación y futuro
- Gobiernos: administran recursos y toman decisiones políticas
- Ciudadanía: representan necesidades de la población
- Ambientalistas: priorizan el cuidado del planeta

A cada grupo se le entrega su rol (puede ser en tarjeta) con una misión clara.

Cada grupo debe construir una postura respondiendo:

- ¿Invertimos en Marte o en la Tierra?
- ¿Quién se beneficia con esta decisión?
- ¿Quién podría salir perjudicado?
- ¿Qué riesgos tiene esta elección?

El docente acompaña con preguntas que profundicen:

- ¿Esto es justo para todos?
- ¿Es una solución a corto o largo plazo?
- ¿Qué pasaría si esta decisión falla?

Los grupos se reúnen en formato "consejo" y deben intentar llegar a una decisión común.

Pueden:

- Defender su postura
- Negociar
- Cambiar de opinión
- Construir una solución intermedia

El docente promueve:

escucha activa, respeto y argumentación.

Momento 3 - Cierre

Cada grupo presenta su decisión final como consejo:

¿Qué decidieron y por qué?

El docente cierra con la pregunta:

¿Quién debería tomar estas decisiones en la vida real: científicos, gobiernos o la gente?

Y añade:

¿Qué tan fácil fue ponerse de acuerdo?

El grupo completo elabora el "Plan para el futuro de la humanidad" (cartel o documento) que incluya:

- Decisión tomada
- Argumentos principales
- Beneficios y riesgos
- A quién favorece y a quién no

El plan 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	<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>

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 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 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 UNESCO: Participación cívica y ciudadanía democrática</p>