



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:

Una decisión imposible

Referencia:

20260504

Categoría:



Objetivo:

Analizar críticamente el conflicto entre protección ambiental y bienestar animal, comprendiendo cómo las decisiones humanas pueden generar problemas ecológicos complejos.

Materiales:

No requiere materiales obligatorios. Opcional: hojas, lapiceros o tablero para registrar ideas del grupo.

Duración:

45- 60 minutos


Preguntas Orientadoras

Ejes: Ciudadanía + Habilidades para la paz + Alfabetización crítica

- ¿Por qué los hipopótamos son considerados una especie invasora? (AC1, AC2)
- ¿Qué efectos tienen sobre el ecosistema y las comunidades? (AC2, C1)
- ¿Por qué este debate divide tanto a las personas? (AC3, HPZ4)
- ¿Cómo tomar decisiones cuando todas las opciones tienen consecuencias? (AC4, HPZ5)



Momento 1 - Inicio



Lee el artículo
aquí

Dinámica: "Decisión rápida"

La persona facilitadora lee varias frases en voz alta. Las y los estudiantes deben posicionarse levantando la mano o moviéndose a distintos lados del salón según estén de acuerdo o en desacuerdo. Frases:

- "Los hipopótamos deberían quedarse"
- "La eutanasia es necesaria"
- "Los humanos deberían pagar el traslado"
- "Proteger el río es más importante"
- "Los animales no tienen la culpa"

Después de cada frase, algunas personas explican por qué eligieron esa postura.

Cierre de esta parte:

"No todos los problemas tienen respuestas simples. A veces, diferentes personas pueden tener razones válidas para pensar distinto."

Momento 2 - Desarrollo

Actividad: "Mesa de crisis ambiental"

La persona facilitadora divide el grupo en cuatro equipos:

- científicos
- comunidades locales
- defensores de animales
- gobierno

Cada grupo deberá pensar y conversar desde la perspectiva que le tocó.

La situación es esta:

El gobierno debe decidir qué hacer con los hipopótamos que viven cerca del río Magdalena. El número de animales sigue creciendo, los científicos advierten daños graves al ecosistema y varias comunidades dicen sentirse en riesgo. Pero muchas personas creen que sacrificarlos sería injusto y cruel.

Cada grupo deberá responder:

- ¿Qué es lo que más les preocupa?
- ¿Qué solución proponen?
- ¿Qué consecuencias podría tener esa decisión?
- ¿Qué argumentos usarían para convencer a otras personas?

La idea no es “ganar” el debate, sino entender por qué este problema genera tantas posiciones diferentes.

Después de conversar, cada grupo comparte su propuesta con el salón. La persona facilitadora puede profundizar con preguntas como:

- ¿Quién se beneficia con esa decisión?
- ¿Quién podría verse afectado?
- ¿Existe una solución sin consecuencias negativas?
- ¿Qué responsabilidad tienen los humanos en este problema?

La persona facilitadora acompaña la conversación y ayuda a reconocer que algunas decisiones ambientales son difíciles porque implican elegir entre distintas formas de proteger la vida.

Momento 3 - Cierre

Para cerrar, se abre una conversación con preguntas como:

- ¿Qué postura te hizo dudar o cambiar de opinión?
- ¿Por qué este tema genera tantas emociones?
- ¿Qué aprendimos sobre la relación entre humanos y naturaleza?
- ¿Qué responsabilidad tenemos frente a los problemas ambientales?

Actividad final:

Cada estudiante escribe un titular de noticia que resuma su postura sobre el tema.
Los titulares pueden compartirse con Radio Trompo.

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>