



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:

¿Quién paga por los errores humanos?

Referencia:

20260504

Categoría:



Objetivo:

Debatir críticamente las tensiones entre biodiversidad, ética animal y responsabilidad humana, reflexionando sobre cómo se toman decisiones en contextos donde no existen soluciones perfectas.

Materiales:

No requiere materiales obligatorios. Opcional: hojas, lapiceros o tablero para registrar acuerdos, argumentos o conclusiones.

Duración:


45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Ciudadanía + Habilidades para la paz + Alfabetización crítica

- ¿Por qué este caso muestra las consecuencias humanas sobre los ecosistemas? (AC2, C1)
- ¿Qué conflictos éticos aparecen cuando se intenta proteger la biodiversidad? (AC3, HPZ4)
- ¿Puede una medida cruel ser considerada necesaria? (AC4, HPZ5)
- ¿Cómo influyen las emociones y las narrativas en nuestra opinión sobre este tema? (ADC2, C3)

Momento 1 - Inicio



[Lee el artículo aquí](#)

Actividad: "La línea incómoda"

La persona facilitadora marca dos lados del salón (de acuerdo/en desacuerdo). Después lee frases relacionadas con el caso y las y los estudiantes se posicionan físicamente según su opinión:

- "La eutanasia está justificada"
- "Los hipopótamos también son víctimas"
- "La biodiversidad debe ser prioridad"
- "Los humanos siempre terminan dañando la naturaleza"
- "No existe una solución completamente justa"

Después de cada frase, algunas personas explican por qué tomaron esa posición.

Cierre de esta parte: "A veces, los problemas más difíciles no enfrentan algo bueno contra algo malo, sino diferentes formas de proteger la vida."

Momento 2 - Desarrollo

Simulación: "Comisión Nacional Ambiental"

La persona facilitadora divide el grupo en seis equipos:

- Ministerio de Ambiente
- científicos
- comunidades locales
- defensores de animales
- operadores turísticos
- periodistas

Cada grupo deberá analizar el problema desde la perspectiva que le tocó. La situación es esta:

El gobierno colombiano debe decidir qué hacer con los hipopótamos del río Magdalena. La población sigue creciendo rápidamente, los científicos advierten daños ambientales graves y varias comunidades denuncian riesgos para las personas y el ecosistema. Sin embargo, muchas personas consideran que sacrificar animales por un problema causado por humanos es injusto.

Cada grupo deberá discutir:

- ¿Qué es lo más importante proteger?
- ¿Qué riesgos ven en esta situación?
- ¿Qué solución proponen?
- ¿Qué consecuencias tendría esa decisión?
- ¿Qué le responderían a quienes piensan distinto?
-

La idea no es encontrar una respuesta perfecta, sino entender la complejidad del problema y reconocer que distintas decisiones pueden entrar en conflicto.

Después de conversar, cada grupo presenta su postura al salón. La persona facilitadora puede profundizar con preguntas como:

- ¿Qué pesa más en este caso: el bienestar animal o el equilibrio ecológico?
- ¿Quién debería asumir la responsabilidad por este problema?
- ¿Hasta qué punto los humanos tienen derecho a intervenir en la naturaleza después de haber causado el daño?
- ¿Por qué este tema genera respuestas tan emocionales?

La persona facilitadora acompaña el debate y ayuda a que las y los estudiantes reconozcan cómo las emociones, la ética y la información influyen en las decisiones públicas.

Momento 3 - Cierre

Para cerrar, se abre una conversación con preguntas como:

- ¿Cambió tu opinión durante la actividad? ¿Por qué?
- ¿Qué fue lo más difícil de decidir?
- ¿Qué aprendimos sobre responsabilidad humana y medio ambiente?
- ¿Qué otros problemas ambientales actuales también muestran consecuencias de decisiones humanas?
-

Actividad final:

Cada estudiante graba un audio o escribe un mensaje corto respondiendo: "¿Qué debería hacer Colombia con los hipopótamos y por qué?" Los audios o mensajes 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 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 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>