



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:

Cuando “era molestando” deja de ser juego

Referencia:

20260505

Categoría:



Objetivo:

Analizar cómo el bullying afecta la salud mental, las relaciones y la convivencia escolar, reflexionando sobre cómo ciertas conductas se normalizan dentro de grupos y redes sociales.

Materiales:

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

Duración:

45- 60 minutos

Preguntas Orientadoras

Ejes: Habilidades para la paz + Bienestar + Alfabetización crítica + Alfabetización digital crítica + Ciudadanía

- ¿Por qué algunas formas de bullying terminan pareciendo “normales”? (AC3, HPZ4)
- ¿Cómo afectan las burlas, la exclusión o los rumores la salud mental de una persona? (B1, HPZ3)
- ¿Qué papel juegan los grupos, las redes sociales y la presión social en el bullying? (ADC2, C1)
- ¿Qué puede hacer una comunidad educativa para que más jóvenes se sientan seguros? (HPZ5, C2)



Momento 1 - Inicio



[Lee el artículo aquí](#)

Actividad: "¿Era chiste o era daño?"

La persona facilitadora lee situaciones en voz alta. Las y los estudiantes responden si creen que es una broma, algo incómodo o bullying. Situaciones:

- Compartir un meme de un compañero sin permiso.
- Reírse siempre de la misma persona.
- Sacar a alguien de un grupo de chat.
- Inventar rumores.
- Ignorar a alguien en trabajos grupales.

Después, algunas personas explican por qué eligieron esa postura.

Cierre:

"A veces el bullying empieza con cosas que muchas personas consideran normales o 'sin importancia'."

Momento 2 - Desarrollo

Actividad: "Entre líneas"

La persona facilitadora divide el grupo en equipos pequeños.

Cada grupo conversa sobre esta situación:

Un estudiante del curso lleva semanas siendo objeto de burlas y comentarios en redes sociales y en el salón. Aunque muchas personas dicen que "solo están jugando", la persona cada vez participa menos, evita hablar en clase y pasa más tiempo sola. Algunos compañeros se dan cuenta de lo que pasa, pero nadie dice nada porque no quieren convertirse también en blanco de las burlas.

Cada grupo deberá analizar:

- ¿Qué cosas están haciendo daño en esta situación?
- ¿Por qué algunas personas prefieren quedarse calladas?
- ¿Qué papel juega el grupo en que el bullying continúe?
- ¿Qué diferencia hay entre reírse con alguien y reírse de alguien?
- ¿Cómo influyen las redes sociales o los grupos de chat en este tipo de situaciones?
- ¿Qué podría cambiar la situación antes de que empeore?

La persona facilitadora puede ayudar a profundizar la conversación preguntando:

- ¿Por qué algunas formas de violencia terminan normalizándose?
- ¿Qué señales podrían mostrar que alguien ya no está bien emocionalmente?
- ¿Qué hace que pedir ayuda sea difícil para algunos jóvenes?

Después de conversar, algunos grupos comparten sus reflexiones con el salón.

La persona facilitadora acompaña la conversación y ayuda a reconocer que muchas veces el bullying no ocurre solo entre dos personas, sino dentro de dinámicas grupales donde el silencio, las risas o la indiferencia también pueden influir.

Momento 3 - Cierre

Para cerrar, se abre una conversación con preguntas como:

- ¿Qué cosas hacen que un curso se sienta seguro?
- ¿Por qué a veces es difícil intervenir cuando alguien está siendo humillado?
- ¿Qué aprendimos sobre el impacto emocional de las palabras y las redes sociales?
- ¿Cómo podemos construir relaciones más respetuosas dentro y fuera del colegio?

Actividad final:

Cada estudiante escribe un mensaje corto respondiendo: "Algo que puede hacer sentir más seguro a un estudiante es..."

Los mensajes pueden compartirse con Radio Trompo o construirse como un mural colectivo del curso.

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>