



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:

Hay bromas que sí hacen daño

Referencia:

20260505

Categoría:



Objetivo:

Reconocer cómo algunas burlas, exclusiones o palabras pueden afectar emocionalmente a otras personas, promoviendo la empatía, el cuidado y la búsqueda de apoyo.

Materiales:

No requiere materiales obligatorios. Opcional: hojas, colores, 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

- ¿Cómo puede sentirse una persona que vive bullying constantemente? (B1, HPZ3)
- ¿Por qué algunas “bromas” pueden terminar haciendo daño? (AC3, HPZ4)
- ¿Qué hace que un colegio se sienta seguro o inseguro para los jóvenes? (B3, C1)
- ¿Qué podemos hacer cuando vemos que alguien la está pasando mal? (HPZ5, C2)

Momento 1 - Inicio



[Lee el artículo aquí](#)

Actividad: “¿Juego o daño?”

La persona facilitadora lee distintas situaciones en voz alta. Después de cada una, el grupo responde si creen que se trata de un juego, una broma pesada o algo que puede hacer daño.

Situaciones:

- Reírse todos los días del mismo compañero.
- Sacar a alguien del grupo de WhatsApp.
- Inventar rumores sobre una persona.
- Ponerle apodos que no le gustan.
- Compartir una foto para burlarse.

Después de cada ejemplo, algunas personas explican por qué creen que esa situación puede afectar a alguien.

Cierre de esta parte:

“A veces algo que parece pequeño para una persona puede doler mucho para otra.”

Momento 2 - Desarrollo

Momento 2 — Desarrollo

Actividad: “¿Y si fuera yo...?”

La persona facilitadora divide el grupo en parejas o grupos pequeños.

Luego lee la siguiente situación:

Un estudiante del salón lleva varios días sintiéndose solo. Algunas personas se burlan de él, otras lo ignoran y casi nadie parece darse cuenta de cómo se siente realmente. Poco a poco empieza a hablar menos, participa menos en clase y pasa más tiempo solo durante los descansos.

Cada grupo deberá conversar sobre lo que está pasando y tratar de imaginar cómo puede sentirse esa persona.

Para guiar la conversación, pueden responder preguntas como:

- ¿Cómo creen que se siente este estudiante?
- ¿Qué cosas podrían hacer que alguien prefiera quedarse solo?
- ¿Por qué a veces una persona no cuenta que la está pasando mal?
- ¿Qué señales podrían mostrar que alguien necesita ayuda?
- ¿Qué podrían hacer los compañeros para que esa persona se sienta más acompañada?
- ¿Cómo podría ayudar un profesor o un adulto?
-

La persona facilitadora puede recordar que no siempre el bullying ocurre con golpes o peleas. A veces aparece en forma de burlas repetidas, exclusión, rumores o comentarios que parecen “pequeños”, pero que terminan afectando mucho a alguien.

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

La persona facilitadora acompaña la conversación y ayuda a reconocer que sentirse escuchado, acompañado o incluido puede hacer una gran diferencia en la vida de una persona.

Momento 3 - Cierre

Para cerrar, se abre una conversación con preguntas como:

- ¿Qué cosas hacen que una persona se sienta incluida?
- ¿Cómo podemos cuidar mejor a las personas de nuestro curso?
- ¿Por qué pedir ayuda también es una forma de cuidarse?

Actividad final:

Cada estudiante escribe una frase corta respondiendo:

“Un colegio seguro también es un lugar donde...” Las frases pueden pegarse en el salón o 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>