



radio trompo
la voz juvenil



Una iniciativa de:



Mi Historia

Entender el pasado Desafiar el presente Construir el futuro



Título:

Cuando los likes se acercan demasiado al peligro: los videos con caimanes que preocupan a expertos

Categoría:



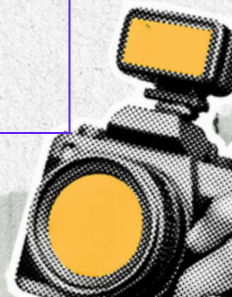
Contexto:

Este contenido explora cómo algunos videos virales en redes sociales pueden normalizar conductas peligrosas con animales silvestres. A partir de casos de jóvenes acercándose a caimanes y cocodrilos, la actividad invita a reflexionar sobre riesgo, presión social, búsqueda de “likes” y responsabilidad digital. Las actividades buscan fortalecer la alfabetización crítica y la toma de decisiones responsables, ayudando a los estudiantes a analizar cómo las redes sociales pueden influir en la percepción del peligro y en el comportamiento cotidiano.

La actividad se desarrolla en cuatro fases, y cada una cumple un papel importante en el aprendizaje. En la primera fase, los estudiantes comprenden la información básica y aclaran conceptos clave. En la segunda, analizan esa información y la relacionan con su realidad, fortaleciendo el pensamiento crítico. En la tercera fase, dialogan y comparten puntos de vista, lo que fomenta la empatía y el respeto por las ideas de los demás. Finalmente, en la cuarta fase crean un producto propio, donde expresan lo aprendido y desarrollan autonomía, reflexión y responsabilidad. Para cerrar la actividad, se sugiere realizar una puesta en común donde los estudiantes compartan lo que más les llamó la atención, qué aprendieron y si cambió su forma de pensar sobre el tema. Este cierre permite consolidar los aprendizajes, reforzar la escucha respetuosa y conectar lo trabajado con la vida cotidiana.



Objetivos de aprendizaje:

- Reflexionar sobre los riesgos de normalizar conductas peligrosas en redes sociales.
- Analizar cómo los algoritmos, los “likes” y la viralidad pueden influir en las decisiones y comportamientos de jóvenes.
- Fortalecer habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones responsables frente a contenidos digitales.



Radio Trompo para profesores, padres y cuidadores

Actividad: 20260508

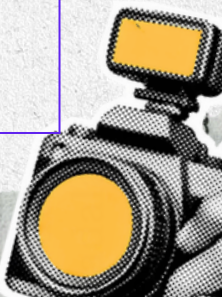
	Exploradores 🚗 10 a 12 Años	Analistas 💡 13 a 14 Años	Transformadores 📢 15 a 16 Años
Entender Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias	1. ¿Por qué los expertos dicen que jugar cerca de caimanes o cocodrilos puede ser peligroso? (AC1, HPZ5, C1)	1. ¿Qué encontraron los científicos sobre la mayoría de las mordeduras de caimanes? (AC2, ADC1, C1)	1. ¿Cómo ayudan las redes sociales a que videos peligrosos con animales salvajes se vuelvan virales? (ADC2, AC3, C1)
Analizar Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes	2. ¿Por qué crees que algunas personas hacen cosas peligrosas para grabar videos o conseguir "likes"? (AC3, HPZ4)	2. ¿Cómo pueden los videos virales hacer que otras personas imiten conductas riesgosas sin pensar en las consecuencias? (ADC2, HPZ4, C3)	2. ¿Qué pasa cuando internet empieza a convertir el peligro en entretenimiento? (ADC3, AC4, C4)
Discutir Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista	3. ¿Por qué es importante respetar el espacio de los animales salvajes? (HPZ3, HPZ5, C2)	3. ¿Crees que las personas deberían dejar de compartir videos donde se ponen en riesgo animales o personas? ¿Por qué? (ADC3, C2, C3)	3. ¿Qué responsabilidades deberían tener influencers, creadores de contenido y plataformas frente a videos virales peligrosos? (ADC5, C2, C4)
Crear Expresar ideas de forma creativa y compartirlas con Radio Trompo para generar conversación	ACTIVIDAD Audio 15 segundos Graba un audio respondiendo: ¿Cómo le explicarías a otro niño por qué los animales silvestres no son mascotas? (HPZ5, B4, C2)	ACTIVIDAD Audio 15 segundos Graba un audio respondiendo: ¿Por qué acercarse a animales salvajes por "likes" puede terminar mal? (ADC4, HPZ5, C2, C4)	ACTIVIDAD Visítanos en nuestras redes sociales @radiotrompo y responde: ¿Las redes sociales deberían limitar o advertir más sobre contenidos virales que muestran conductas peligrosas? ¿Por qué? (ADC5, C2, C4)
	Compártelo con Radio Trompo por 	Compártelo con Radio Trompo por 	

Da click a cada edad para leer la noticia del día según corresponda



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>



MATRIZ PEDAGÓGICA

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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>UNESCO: Participación cívica y ciudadanía democrática</p>

