



radio trompo
la voz juvenil



Una iniciativa de:



Mi Historia

Entender el pasado Desafiar el presente Construir el futuro



Título:

Dos hermanos de primaria crearon una empresa usando ChatGPT

Categoría:



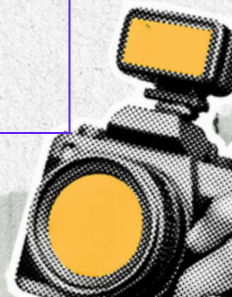
Contexto:

Este contenido explora cómo niños y jóvenes están empezando a usar herramientas de inteligencia artificial para crear proyectos, resolver problemas y desarrollar ideas propias. A partir del caso de dos hermanos que construyeron una empresa de peluches usando ChatGPT, la actividad invita a reflexionar sobre creatividad, emprendimiento, tecnología y pensamiento crítico. Se busca fortalecer la alfabetización digital crítica y la toma de decisiones responsables, ayudando a los estudiantes a pensar no solo en lo que la IA puede hacer, sino también en cómo usarla de manera ética, creativa y consciente.

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:

- Comprender cómo la inteligencia artificial puede usarse para crear proyectos y resolver problemas.
- Reflexionar sobre los beneficios y riesgos del uso de IA en niños y jóvenes.
- Fortalecer el pensamiento crítico frente al uso cotidiano de herramientas digitales y chatbots.



Radio Trompo para profesores, padres y cuidadores

Actividad: 20260510

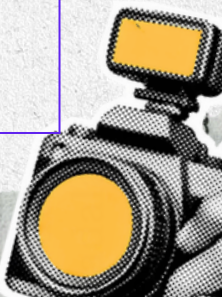
	Exploradores 🚗 10 a 12 Años	Analistas 💡 13 a 14 Años	Transformadores 📢 15 a 16 Años
Entender Identificar los hechos principales y resumir la información con palabras propias	1. ¿Cómo usan Jackson y Quincy la inteligencia artificial para crear sus peluches? (AC1, ADC1, C1)	1. ¿Por qué los hermanos Fuller combinan dibujos hechos a mano con herramientas como ChatGPT? (ADC2, AC2, C1)	1. ¿Qué muestra esta historia sobre la relación entre creatividad humana e inteligencia artificial? (ADC3, AC3, C1)
Analizar Relacionar lo que ocurre en la historia con experiencias reales de niñas, niños y jóvenes	2. ¿Por qué crees que es importante que las personas sigan usando su imaginación aunque exista la inteligencia artificial? (HPZ4, ADC2)	2. ¿Qué riesgos pueden aparecer cuando las personas dependen demasiado de chatbots para pensar o crear ideas? (ADC3, HPZ4, C3)	2. ¿Cómo podría cambiar la creatividad humana si cada vez más personas usan IA para diseñar, escribir o resolver problemas? (ADC4, AC4, C4)
Discutir Compartir opiniones y emociones, escuchando y respetando distintos puntos de vista	3. ¿La inteligencia artificial debería ayudar a las personas o hacer todo por ellas? ¿Por qué? (HPZ5, C2, B4)	3. ¿Crees que usar IA hace a las personas más creativas o más dependientes? Explica tu respuesta. (ADC4, C2, C3)	3. ¿Qué habilidades humanas seguirán siendo importantes aunque exista inteligencia artificial avanzada? (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 sería un invento creado por ti con ayuda de inteligencia artificial? (HPZ5, B4, ADC2) Compártelo con Radio Trompo por 	ACTIVIDAD Audio 15 segundos Graba un audio respondiendo: ¿Cuál es la mejor forma de usar inteligencia artificial sin dejar de pensar por uno mismo? (ADC4, HPZ5, C2) Compártelo con Radio Trompo por 	ACTIVIDAD Visítanos en nuestras redes sociales @radiotrompo y responde: ¿La inteligencia artificial está ampliando la creatividad humana... o haciendo que dependamos demasiado de la tecnología? (ADC5, C2, C4)

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>

