



Talleres para Docentes



¿Cómo son nuestras actividades?

En un mundo donde lo digital redefine cómo nos relacionamos, aprendemos y participamos, Proyecto Escuelas responde a la urgencia de construir ciudadanías digitales críticas y responsables. Ante la falta de abordaje sistemático en los programas educativos sobre temáticas clave de la era digital, este proyecto se posiciona como un puente entre las comunidades educativas y los desafíos del territorio virtual, promoviendo derechos, responsabilidades y participación ética en internet.

¿Por qué Proyecto Escuelas?

La digitalización no solo implica acceso a tecnología, sino también:

- **Derechos y responsabilidades** en entornos virtuales.
- **Convivencia digital** basada en el respeto y la empatía.
- **Vulneración de derechos** en los entornos digitales.
- **Participación activa** para construir espacios en línea seguros e inclusivos.

Dirigido a **estudiantes desde 8 años, familias, docentes, no docentes y directivos**, el proyecto integra una mirada colectiva, donde cada actor es clave para fomentar una cultura digital consciente.

Objetivos

1. **Promover el ejercicio de derechos digitales**, como la privacidad, la protección de datos y la libertad de expresión responsable.
2. **Prevenir violencias digitales** (ciberbullying, grooming, violencia de género en línea) mediante estrategias de cuidado y denuncia.
3. **Fomentar el diálogo intergeneracional** para derribar mitos y construir soluciones colaborativas ante las oportunidades y los riesgos digitales.
4. **Integrar la perspectiva de las infancias y adolescencias** como sujetos activos en la construcción de su identidad digital.
5. **Empoderar a la comunidad educativa** con herramientas para navegar, crear y dialogar en y sobre internet de manera segura y crítica.

Talleres para Docentes

¿Cómo son nuestras actividades?

Metodología

Utilizamos metodologías ágiles y participativas para:

- ✓ Crear espacios seguros donde estudiantes y personas adultas compartan experiencias y dudas.
- ✓ Dinámicas lúdico-reflexivas: juegos de roles, análisis de casos reales, creación de estrategias en grupos, participación en encuestas, etc.
- ✓ Participación activa: Las voces de niños, niñas y adolescentes son centrales en cada encuentro.

Impacto esperado

- **Estudiantes** que ejerzan su derecho a una navegación segura y sean agentes de cambio ante conductas nocivas.
- **Familias** que cuidan y acompañan desde la confianza, no desde el control punitivo.
- **Escuelas** que integran la ciudadanía digital como eje transversal en su proyecto educativo.

¿Por qué Proyecto Escuelas es clave para las instituciones educativas?

No solo entregamos información actualizada y especializada, sino que facilitamos procesos donde la comunidad educativa:

- Deconstruye mitos ("Los y las jóvenes saben más de tecnología que los adultos").
- Aprende a pedir ayuda ante situaciones de riesgo.
- Construye colectivamente normas de convivencia digital adaptadas a su contexto.

El Proyecto Escuelas no es un taller de ciudadanía: es un puente hacia una cultura en ciudadanía y ciudadanía digital.

Talleres para Docentes

Formación para Docentes de Nivel Inicial Nueva

Este recorrido formativo para docentes de nivel inicial abarca seis temáticas fundamentales en el entorno digital: ciudadanía y cultura digital, identidad digital, vínculos mediados por pantallas, videojuegos y sus riesgos, dependencia digital y atención, e impacto ambiental de la tecnología. A través de dinámicas participativas, se proporcionan estrategias y herramientas prácticas para fomentar un uso responsable y consciente de la tecnología desde la educación inicial.

1 - De la ciudadanía a la ciudadanía digital

Este taller explora los conceptos de ciudadanía y ciudadanía digital, así como la cultura digital propia de la primera infancia. Se busca que los y las docentes comprendan la importancia de inculcar hábitos digitales responsables desde una edad temprana.

2 - Identidad digital

En este taller, los y las docentes aprenderán sobre la construcción de la identidad digital de las infancias, y abordarán temas de privacidad, público/privado, cultura de la influencia y ciberseguridad.

3 - Vínculos mediados por pantallas

Este taller se centra en el fenómeno del "sharenting" y cómo los vínculos familiares y sociales se ven afectados por el uso de las pantallas. Se busca generar conciencia sobre las implicaciones y responsabilidades de compartir la vida en línea.

4 - Game On, ¿jugamos?

En este taller, se explorará la plataformización de los videojuegos, las narrativas, el contenido inapropiado y los riesgos como el grooming. Se pretende equipar a los y las docentes con conocimientos para fomentar un uso seguro y enriquecedor de los videojuegos.

Talleres para Docentes

5 - Dependencia digital / la atención en disputa

Este taller aborda la economía de la atención y los hábitos de conexión/desconexión. Los y las docentes aprenderán a identificar señales de dependencia digital y estrategias para promover un equilibrio saludable entre la conexión y la desconexión.

6 - Impacto ambiental del territorio digital

En este taller, se analizarán las distintas responsabilidades en el impacto ambiental de la tecnología, utilizando el concepto de efecto dominó para comprender las responsabilidades de diferentes actores.

Formación para Docentes de Nivel Primario

Actualizada

Este recorrido formativo para docentes de nivel primario abarca temáticas fundamentales en el entorno digital: ciudadanía y cultura digital, identidad digital, vínculos mediados por pantallas, videojuegos y sus riesgos, dependencia digital y atención e impacto ambiental de la tecnología. A través de dinámicas participativas, se proporcionan estrategias y herramientas prácticas para fomentar un uso responsable y consciente de la tecnología desde la educación primaria.

1 - De la ciudadanía a la ciudadanía digital

Este taller explora los conceptos de ciudadanía y ciudadanía digital, así como la cultura digital propia del nivel primario. Se busca que los y las docentes comprendan la importancia de inculcar hábitos digitales responsables desde una edad temprana.

2 - Identidad digital

En este taller, los y las docentes aprenderán sobre la construcción de la identidad digital de la infancia y la pubertad, y abordarán temas de privacidad, público/privado, cultura de la influencia y ciberseguridad.

Talleres para Docentes

3 - Vínculos mediados por pantallas

Este taller se centra en el fenómeno del "sharenting" y cómo los vínculos familiares y sociales se ven afectados por el uso de las pantallas. También abordará el ciberbullying y cómo generar conciencia sobre las implicaciones y responsabilidades de compartir la vida en línea.

4 - Game On, ¿jugamos?

En este taller, se explorará la plataformización de los videojuegos, las narrativas, el contenido inapropiado, los riesgos como el grooming. Se pretende equipar a los y las docentes con conocimientos para fomentar un uso seguro y enriquecedor de los videojuegos.

5 - Dependencia digital / la atención en disputa

Este taller aborda la economía de la atención, el uso prolongado de dispositivos, los hábitos de conexión/desconexión y la regulación del uso de celulares en el aula. Los y las docentes aprenderán a identificar señales de dependencia digital y estrategias para promover un equilibrio saludable entre la conexión y la desconexión.

6 - Apostando a la prevención

En este taller, se explorarán los factores que inciden en las apuestas, especialmente en contextos en línea. Se busca que los y las docentes comprendan los riesgos y desarrollen estrategias para prevenir el inicio de prácticas de apuestas entre sus estudiantes. Recomendado para docentes de ciclo superior de primario.

7 - Polarización

En este taller, se explorará el impacto del hate, los trolls y la desinformación en la polarización social. También se abordarán las habilidades de alfabetización mediática e informacional (AMI) para combatir estos problemas.

Talleres para Docentes

8 - Generación IA

Este taller explora el mundo de la Inteligencia Artificial (IA) y la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), el futuro de la IA y los riesgos asociados con prácticas ingenuas, como la desinformación, el sesgo y la manipulación.

9 - Impacto ambiental del territorio digital

En este taller, se analizarán las distintas responsabilidades en el impacto ambiental de la tecnología, utilizando el concepto de efecto dominó para comprender las responsabilidades de diferentes actores.

Formación para Docentes de Nivel Secundario

Actualizada

Este recorrido formativo para docentes de nivel secundario abarca diez temáticas fundamentales en el entorno digital: ciudadanía y cultura digital, identidad digital, vínculos mediados por pantallas, videojuegos y sus riesgos, dependencia digital y atención, apuestas, cultura de la influencia y uso del dinero, polarización, inteligencia artificial e impacto ambiental de la tecnología. A través de dinámicas participativas, se proporcionan estrategias y herramientas prácticas para fomentar un uso responsable y consciente de la tecnología desde la educación secundaria.

1 - De la ciudadanía a la ciudadanía digital

Este taller explora los conceptos de ciudadanía y ciudadanía digital, así como la cultura digital propia del nivel secundario. Se busca que los y las docentes comprendan la importancia de inculcar hábitos digitales responsables desde una edad temprana.

2 - Identidad digital

En este taller, los y las docentes aprenderán sobre la construcción de la identidad digital de las adolescencias y abordarán temas de privacidad, público/privado, cultura de la influencia y ciberseguridad.

Talleres para Docentes

3 - Vínculos mediados por pantallas

Este taller se centra en cómo los vínculos familiares y sociales se ven afectados por el uso de las pantallas, el ciberbullying, la violencia de género y los hates/discursos de odio. Se busca generar conciencia sobre las implicaciones y responsabilidades de compartir la vida en línea y cómo abordar estas violencias.

4 - Game On, ¿jugamos?

En este taller, se explorará la plataformización de los videojuegos, las narrativas, el contenido inapropiado, los riesgos como el grooming y las apuestas online. Se pretende equipar a los y las docentes con conocimientos para fomentar un uso seguro y enriquecedor de los videojuegos.

5 - Dependencia digital / la atención en disputa

Este taller aborda la economía de la atención, el uso prolongado de dispositivos, los hábitos de conexión/desconexión y la regulación del uso de celulares en el aula. Los y las docentes aprenderán a identificar señales de dependencia digital y estrategias para promover un equilibrio saludable entre la conexión y la desconexión.

6 - Apostando a la prevención

En este taller, se explorarán los factores que inciden en las apuestas en línea. Se busca que los y las docentes comprendan los riesgos y desarrollen estrategias para prevenir el inicio de prácticas de apuestas entre los estudiantes.

7 - Plata fácil

Este taller aborda la cultura de la influencia, los discursos de "plata fácil" y éxito, y los usos del dinero mediados por pantalla. Se busca equipar a los y las docentes con herramientas para guiar a los estudiantes hacia una gestión financiera responsable y consciente.

8 - Polarización

En este taller, se explorará el impacto del hate, los trolls y la desinformación en la polarización social. También se abordarán las habilidades de alfabetización mediática e informacional (AMI) para combatir estos problemas.

Talleres para Docentes

9 - Generación IA

Este taller explora el mundo de la Inteligencia Artificial (IA) y la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), el futuro de la IA y los riesgos asociados con prácticas ingenuas, como la desinformación, el sesgo y la manipulación.

10 - Impacto ambiental del territorio digital

En este taller, se analizarán las distintas responsabilidades en el impacto ambiental de la tecnología, utilizando el concepto de efecto dominó para comprender las responsabilidades de diferentes actores.

Actividades y metodologías

Servicios de Proyecto Escuelas

- **Jornadas de ciudadanía digital:**
 - **Jornadas con estudiantes:** encuentros con estudiantes de 80 minutos de duración cada uno. Cada taller será brindado por un/a tallerista del equipo de Educación.
 - **Jornadas intergeneracionales:** encuentros con estudiantes junto con sus familias de 80 minutos de duración. Cada taller será brindado por dos talleristas del equipo de Educación.
 - **Jornadas de crianza digital:** 3 encuentros con familias, uno para cada nivel educativo (inicial, primario, secundario) Cada taller será brindado por un/a tallerista del equipo de Educación.
 - **Jornadas de acompañamiento educativo:** encuentros para docentes de 90 minutos de duración, con abordajes pedagógicos para el aula. Cada taller será brindado por un/a tallerista del equipo de Educación.
 - Talleres de codiseño: 90 minutos de duración, brindados por dos talleristas del equipo de Educación.
 - **Programa PAR:** Programa integral de resolución de conflictos emergentes a través de la prevención, acción y reparación. Un mes: 3 encuentros participativos (estudiantes, familias y docentes) + 1 taller de codiseño con docentes.

Nuestro servicio incluye:

- **Coordinación de encuentros**
 - Coordinación de agenda con participantes.
 - Recomendaciones técnicas para espacios (físicos o virtuales).
 - Coordinación con equipos técnicos y docentes.
 - Soporte en la convocatoria y comunicación previa.
- **Material adicional para profundizar**
 - Recursos digitales (guías, infografías, videos) para que estudiantes y docentes sigan explorando los temas trabajados.
- **Plataforma Zoom para encuentros virtuales**
 - Soporte técnico y logístico para garantizar conexiones estables y participativas.
- **Recomendaciones para familias**
 - Guías prácticas y consejos para abordar en casa los temas tratados en los talleres con estudiantes.



MUCHAS GRACIAS



www.farodigital.org
[@farodigitalok](https://twitter.com/farodigitalok)
consultas@farodigital.org