

Talleres para Estudiantes



¿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 Estudiantes

¿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 Estudiantes

Taller Creciendo en internet

Nuevo

Recomendado para estudiantes de **4 a 8 años**.

Tema: Ciudadanía digital desde la primera infancia.

Esta propuesta contempla la implementación de dinámicas y actividades en el aula dirigidas a niños y niñas de 4 a 8 años, con el objetivo de abordar temas clave relacionados con la ciudadanía digital. Los y las docentes de estos grupos recibirán la planificación de la propuesta, guía con todos los materiales de apoyo y recursos educativos y una capacitación virtual de 60 minutos para facilitar las actividades.

- **4 años: Consentimiento en Internet**

- **Tema:** Consentimiento para ser fotografiado.
- **Objetivos:** comprender la importancia del consentimiento también en prácticas digitales.
- **Descripción:** Actividades lúdicas que incluyan juegos de roles donde los niños puedan practicar cómo decir "no" cuando no quieren ser fotografiados.
- **Dinámica:** Juego de roles y cuentos interactivos.

- **5 años: Tiempo en Pantallas**

- **Tema:** Uso responsable del tiempo frente a pantallas.
- **Objetivos:** Reflexionar sobre el tiempo que pasan frente a pantallas y la importancia de jugar con otras cosas.
- **Descripción:** Actividades que invitan a los niños a identificar y compartir actividades que disfrutan sin usar pantallas.

- **6 años: Juegos en Línea**

- **Tema:** Juego seguro en línea.
- **Objetivos:** Entender la diferencia de prácticas en los entornos de videojuegos y la clave de solo jugar al juego y no hacer otras prácticas (comprar, vender, etc) aunque sean invitadas desde la misma plataforma.
- **Descripción:** Actividades que enseñan a los niños a identificar situaciones seguras e inseguras mientras juegan en línea.

- **7 años: Contenido Inapropiado**

- **Tema:** Identificación de contenido inapropiado en Internet.
- **Objetivos:** Reconocer que hay contenido no apto para ellos y la importancia de buscar en espacios seguros.
- **Descripción:** Actividades para enseñar a los niños cómo identificar y reaccionar ante contenido inapropiado.

- **8 años: Influencia de YouTubers**

- **Tema:** Influencia de YouTubers y videos en línea.
- **Objetivos:** Reflexionar sobre la influencia de los videos y YouTubers que ven.
- **Descripción:** Actividades para enseñar a los niños a cuestionar la información y las influencias de los videos que ven en YouTube.

Talleres para Estudiantes

Taller ABC digital: cuidados en internet

Actualizado

Recomendado para estudiantes de **9 a 10 años**.

Un taller dinámico y participativo que busca acompañar a los chicos y a las chicas en el uso seguro y responsable de Internet, abordando temas como el uso de pantallas, la importancia de reconocer a conocidos y desconocidos en línea, el contenido inapropiado y el consentimiento digital.

Taller HD: tu huella digital en alta definición

Nuevo

Recomendado para estudiantes de **11 a 12 años**.

El taller "HD: tu huella digital en alta definición" busca educar a estudiantes de 9 a 10 años sobre la importancia de la huella digital y el uso responsable de Internet. A través de dinámicas participativas, los niños y niñas aprenderán sobre la privacidad, el consentimiento, la gestión de datos personales y la identificación de mensajes sospechosos. Se promoverá un uso consciente y positivo de las tecnologías digitales.

Taller Conectate sin violencia

Actualizado

Recomendado para estudiantes de **11 a 12 años**.

El taller "Conectate sin violencia" es una experiencia interactiva que busca reflexionar sobre la importancia de la empatía, el respeto y el consentimiento en el entorno digital. A través de actividades dinámicas y escenarios prácticos, los chicos y las chicas aprenderán a identificar y gestionar situaciones de agresión en línea, promoviendo un uso seguro y positivo de Internet.

Taller Game On: ciudadanía en los juegos online

Recomendado para estudiantes de **11 a 12 años**.

Actualizado

En este taller, los y las estudiantes de 11 a 12 años aprenderán sobre las plataformas de videojuegos, la lógica de recompensa, identificarán riesgos en estas plataformas, sobre todo se dialogará sobre grooming, y explorarán el mundo del streaming.

Talleres para Estudiantes

Taller Dependencia digital Nuevo

Recomendado para estudiantes de **11 a 12 años**.

En este taller, los y las estudiantes explorarán la dependencia digital y aprenderán a diseñar hábitos de desconexión efectivos. Se realizarán actividades para identificar los riesgos asociados con el uso excesivo de la tecnología, como apuestas online. Los y las participantes diseñarán un "día ONF", un desafío para fomentar el bienestar digital.

Taller Game on, ¿jugamos? Actualizado

Recomendado para estudiantes de **13 a 15 años**.

Los estudiantes de 13 a 15 años explorarán la plataformización de los videojuegos, la gamificación, las recompensas, los discursos de influencers y distintos modelos de presentación de juegos, incluyendo juegos para celular, computadora y consolas.

Taller Dependencia digital Actualizado

Recomendado para estudiantes de **13 a 15 años**.

En este taller, mediante dinámicas lúdico-participativas, analizaremos los impactos del uso excesivo de dispositivos digitales y cómo desarrollar hábitos saludables de desconexión. Discutiremos el FOMO (miedo a perderse algo) y cómo manejarlo, así como la importancia de un consumo digital responsable y equilibrado.

Taller Generación IA Nuevo

Recomendado para estudiantes de **13 a 15 años**.

En este taller, mediante dinámicas participativas, exploraremos el mundo de la Inteligencia Artificial (IA), su evolución y su impacto en nuestras vidas. Identificaremos plataformas y aplicaciones de IA, diferenciando entre prácticas para usos creativos y usos agresivos, como los deep fakes. También discutiremos los desafíos éticos y de seguridad asociados con la IA y cómo enfrentarlos.

Talleres para Estudiantes

Taller Identidad digital Actualizado

Recomendado para estudiantes de **13 a 18 años**.

En este taller, exploraremos cómo se desarrolla nuestra identidad en los entornos digitales y cómo puede verse afectada por algunas lógicas del entorno. Analizaremos los derechos que tenemos en línea, cómo proteger nuestra privacidad y cómo la cultura de la influencia, los estereotipos y la idealización digital (a través de la publicidad encubierta) impactan nuestra percepción de la realidad. Es fundamental comprender estos aspectos para desarrollar una identidad digital consciente y segura.

Taller Activate online Actualizado

Recomendado para estudiantes de **13 a 18 años**.

Exploraremos qué significa convivir tanto en el mundo offline como online, los acuerdos de convivencia y cómo las características de los entornos digitales influyen en la convivencia. Analizaremos distintos relatos de violencia entre pares, identificaremos tipos de ciberbullying y discursos de odio, y discutiremos estrategias para prevenir y actuar frente a situaciones de violencia digital. Además, reflexionaremos sobre el consentimiento y su importancia en todos los ámbitos, incluyendo el digital.

Taller Apostando a la Prevención Actualizado

Recomendado para estudiantes de **13 a 18 años**.

Este taller se enfoca en entender los factores que llevan a las personas a apostar, especialmente en el contexto de las apuestas online. Exploraremos cómo la monetización y los discursos de "plata fácil" influyen en la decisión de apostar. También discutiremos los riesgos asociados con las apuestas y reflexionaremos sobre las razones por las que algunas personas eligen no apostar.

Talleres para Estudiantes

Taller Discursos de odio

Actualizado

Recomendado para estudiantes de **13 a 18 años**.

Este taller explora, con diferentes dinámicas participativas, los discursos de odio, la diferencia entre comentarios agresivos y discursos de odio, y cómo enfrentarlos. También aborda la responsabilidad de los distintos actores sociales en la propagación de la cultura de odio.

Taller Dependencia Digital

Actualizado

Recomendado para estudiantes de **16 a 18 años**.

En este taller, mediante dinámicas participativas, exploraremos los efectos del uso prolongado de dispositivos digitales y cómo diferenciar entre un consumo constante y un consumo problemático. Analizaremos el impacto del uso excesivo en la rutina diaria, incluyendo la procrastinación y el FOMO (miedo a perderse algo). Desarmaremos las estrategias de las plataformas digitales para captar nuestra atención y desarrollaremos hábitos saludables para el consumo de información digital.

Taller Game on, ¿jugamos?

Actualizado

Recomendado para estudiantes de **16 a 18 años**.

Exploraremos la evolución de las plataformas de videojuegos, la economía de la atención y los ecosistemas económicos que conviven en estas plataformas. Además, dialogaremos sobre las narrativas que allí circulan, las oportunidades laborales y creativas en este entorno digital y los riesgos asociados.

Taller Plata fácil

Nuevo

Recomendado para estudiantes de **16 a 18 años**.

En este taller, mediante dinámicas participativas y lúdicas, exploraremos cómo la cultura de la influencia en las redes sociales promueve discursos de "plata fácil" y éxito rápido.

Talleres para Estudiantes

Analizaremos los riesgos asociados con estos discursos y reflexionaremos sobre los usos responsables del dinero en el entorno digital. Los y las estudiantes participarán en actividades que fomenten el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas sobre la gestión financiera en línea.

Taller Polarización

Actualizado

Recomendado para estudiantes de **16 a 18 años**.

En este taller, mediante dinámicas participativas, exploraremos cómo el hate, los trolls y la desinformación contribuyen a la polarización social. Analizaremos la importancia de la alfabetización mediática e informacional (AMI) como herramienta para identificar y combatir la desinformación y promover un entorno digital más saludable.

Taller Generación IA

Nuevo

Recomendado para estudiantes de **16 a 18 años**.

En este taller, mediante dinámicas participativas, exploraremos el mundo de la Inteligencia Artificial (IA) y la Inteligencia Artificial Generativa (IAG). Discutiremos el futuro de la IA y los riesgos asociados con prácticas ingenuas, como la desinformación, el sesgo y la manipulación. Los y las estudiantes aprenderán a identificar estos riesgos y desarrollar estrategias para enfrentarlos.

Taller Impacto ambiental del territorio digital

Nuevo

Recomendado para estudiantes de **16 a 18 años**.

En este taller, mediante dinámicas participativas, exploraremos las distintas responsabilidades en el impacto ambiental de la tecnología. Analizaremos cómo el uso y la producción de dispositivos digitales afectan el medio ambiente y discutiremos estrategias para mitigar estos efectos. Los y las estudiantes aprenderán a identificar prácticas tecnológicas sostenibles y desarrollarán conciencia sobre su huella digital.

Talleres para Estudiantes

Taller Violencia de género en los entornos virtuales

Actualizado

Recomendado para estudiantes de **16 a 18 años**.

En el taller sobre violencia de género en entornos digitales exploramos la Ley Olimpia, abordamos la violencia digital de género desde todos los ángulos, para identificar, prevenir y combatir la violencia de género en línea y hacemos hincapié en la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento.

Encuentro intergeneracional para primario y secundario

Nuevo

Taller Dependencia digital: ¿Cómo te fue en internet hoy?

Recomendado para estudiantes de primaria (desde los 11 años) o de secundaria junto con personas adultas de su confianza.

En un encuentro lúdico y dinámico con estudiantes junto con personas adultas de su confianza (idealmente familias, cuidadores), exploraremos cómo diferentes generaciones usan internet, identificaremos prácticas digitales compartidas y exclusivas, y aprenderemos estrategias para desconectarnos de manera saludable y mantener diálogos sobre el uso de internet.

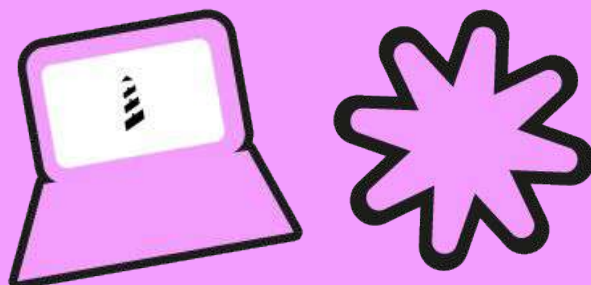
Actividades y metodologías

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