PROYECTO
ESCUELAS

FARO DIGITAL

Talleres para Estudiantes

¿Cómo son nuestras actividades?

En 2026, Faro Digital propone profundizar Proyecto escuelas consolidando un enfoque de anticipación, criterio compartido y acompañamiento sostenido.

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.

Los talleres no se piensan como intervenciones aisladas, sino como parte de un proceso institucional más amplio que permita leer tempranamente lo que ya está pasando en las prácticas digitales de niños, niñas, adolescentes y personas adultas.

El eje 2026 no es sumar información, sino diagnósticos que nos permitan llegar disponibles antes del conflicto.

¿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.

En continuidad con el recorrido ya establecido desde hace años, en 2026:

- Reforzamos la anticipación por etapa (edad, nivel, rol adulto).
- Ordenamos los talleres en ejes claros, que permiten a las instituciones diseñar recorridos coherentes.
- Incorporamos explícitamente un dispositivo post taller, para extender el trabajo en el tiempo.
- Fortalecemos la articulación entre escuela, familias y otros actores (salud, gestión, comunidad).

PROYECTO
ESCUELAS

FARO DIGITAL

Talleres para Estudiantes

Dirigido a **estudiantes desde 7 años, familias, docentes, no docentes y equipos directivos**, el proyecto integra una mirada colectiva, donde cada actor es clave para fomentar una cultura digital consciente.

Objetivos

Contribuir a la construcción de una **cultura de ciudadanía y cuidadanía digital** en las comunidades educativas, fortaleciendo criterios compartidos para anticipar, comprender y acompañar las prácticas digitales de infancias, adolescencias y personas adultas.

1. **Construir criterio compartido sobre prácticas digitales**

Acompañar a las comunidades educativas en la comprensión de cómo funcionan los entornos digitales y qué impactos tienen en la vida cotidiana de infancias, adolescencias y personas adultas.

2. **Anticipar conflictos digitales antes de que escalen**

Brindar herramientas para identificar señales tempranas de tensión, riesgo o malestar en las prácticas digitales, evitando abordajes tardíos, punitivos o exclusivamente reactivos.

3. **Fortalecer el rol adulto como referente disponible**

Promover un rol adulto presente, no moralizante ni tecnofóbico, capaz de habilitar la palabra, leer climas y acompañar sin delegar el cuidado en la tecnología.

4. **Prevenir violencias digitales desde una mirada situada y de derechos**

Abordar las violencias digitales (entre pares, de género, discursivas, económicas) comprendiendo contextos, vínculos y dinámicas de plataforma, y no solo conductas individuales.

5. **Sostener procesos que trasciendan el taller puntual**

Extender el impacto de los encuentros mediante dispositivos de continuidad que permitan registrar, compartir y reflexionar sobre prácticas que se transforman en la escuela y en las familias.

PROYECTO
ESCUELAS

FARO DIGITAL

Talleres para Estudiantes

¿Cómo son nuestras actividades?

Metodología

Trabajamos con metodologías ágiles y participativas que permiten leer prácticas reales y construir criterio colectivo:

✅ Espacios seguros de intercambio, donde estudiantes y personas adultas pueden compartir experiencias, dudas y tensiones sin juicio ni moralización.

✅ Dinámicas lúdico–reflexivas, como juegos de roles, análisis de escenas reales, trabajo en pequeños grupos, encuestas y producción colectiva de estrategias posibles.

✅ Participación activa, reconociendo a niños, niñas y adolescentes como protagonistas del encuentro y no como destinatarios de información.

Impacto esperado

- **Estudiantes** que comprendan sus derechos en entornos digitales, desarrollen pensamiento crítico y cuenten con herramientas para cuidarse y cuidar a otros.
- **Familias** que acompañen las prácticas digitales desde la confianza, el diálogo y la anticipación, evitando respuestas exclusivamente punitivas o reactivas.
- **Escuelas** que integren la ciudadanía y la cuidadanía digital como un eje transversal de su proyecto educativo, con criterios compartidos y decisiones institucionales más claras.

PROYECTO
ESCUELAS

FARO DIGITAL

Talleres para Estudiantes

¿Cómo son nuestras actividades?

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

Proyecto Escuelas no se limita a brindar información actualizada y especializada sobre ciudadanía digital. Propone procesos de trabajo que permiten a la comunidad educativa pensar, anticipar y decidir con criterio frente a prácticas digitales que ya están presentes en la vida escolar.

A través de sus propuestas, las instituciones logran:

- **Deconstruir mitos** que dificultan el acompañamiento adulto, como la idea de que “los y las jóvenes saben más de tecnología que las personas adultas”.
- Enseñar a **pedir ayuda frente a situaciones de riesgo o malestar en entornos digitales**, fortaleciendo la confianza y la disponibilidad adulta.
- **Construir colectivamente normas y acuerdos de convivencia digital**, situados en el contexto específico de cada escuela y sostenibles en el tiempo.

Proyecto Escuelas no es solo un taller de ciudadanía digital: es un puente hacia una cultura de ciudadanía y cuidadanía digital dentro de las instituciones educativas.

Talleres para Estudiantes

Nueva propuesta para trabajar con primera infancia

Taller Infancias en Internet Nuevo

Recomendado para estudiantes de **4 a 6 años.**

Tema: Ciudadania digital desde la primera infancia. Primeras mediaciones digitales, cuidado y acompañamiento adulto.
Es una propuesta pedagógica orientada a docentes de nivel inicial y primer ciclo, diseñada para acompañar las primeras experiencias digitales de niños y niñas desde la escuela. El trabajo se realiza con docentes, quienes reciben la capacitación y los materiales necesarios para implementar actividades en el aula, adaptadas a la edad y al desarrollo infantil. La propuesta aborda situaciones cotidianas vinculadas a imágenes, pantallas y juegos digitales desde una mirada de cuidado, derechos y mediación adulta, sin exposición directa ni abordajes inapropiados para la primera infancia.

- **4 años: Cuerpo, imágenes y consentimiento**
  - **Eje:** Consentimiento en prácticas cotidianas y digitales.
  - **Objetivos:**
    - Decidir sobre el propio cuerpo y la propia imagen.
    - Poder decir “no” cuando algo incomoda.
    - Reconocer a la persona adulta como referencia.
  - **Descripción:** Propuestas lúdicas para trabajar la idea de consentimiento a partir de situaciones cercanas (sacar fotos, mostrar imágenes, mirar juntos), sin introducir tecnología como objeto central.
  - **Dinámica:** Juegos de roles, cuentos interactivos y dramatizaciones.
- **5 años: Pantallas, tiempo y contenidos**
  - **Eje:** Uso del tiempo frente a pantallas y primeros contenidos.
  - **Objetivos:**
    - Diferenciar momentos con pantallas y sin pantallas.
    - Reconocer qué contenidos son para chicos y cuáles no.
    - Expresar incomodidad frente a lo que se ve.
  - **Descripción:** Actividades que invitan a reflexionar sobre el uso del tiempo, a identificar otros juegos posibles y a introducir la idea de que no todo lo que aparece en una pantalla es para su edad.
- **6 años: Juegos digitales, seguridad y pedidos de ayuda**
  - **Eje:** Juego en entornos digitales y prácticas asociadas.
  - **Objetivos:**
    - Jugar como actividad principal (sin compras, ventas ni intercambios).
    - Reconocer situaciones que requieren ayuda adulta.
    - Interrumpir la actividad ante algo que incomoda o confunde.

Talleres para Estudiantes

- **Descripción:** Propuestas para diferenciar el juego de otras prácticas que aparecen en plataformas y videojuegos, y para fortalecer la capacidad de pedir ayuda frente a situaciones inseguras o no comprendidas.

Taller Creciendo en Internet Nuevo

Recomendado para estudiantes de **7 a 8 años.**

Primeras experiencias en Internet y cuidado en entornos mediados por pantallas.
Creciendo en Internet es un taller participativo dirigido a estudiantes de 7 y 8 años que propone reflexionar sobre el uso de pantallas, los contenidos que aparecen y la importancia del cuidado adulto. A partir de situaciones cercanas a su vida cotidiana, el encuentro habilita la palabra, el intercambio y la construcción de acuerdos para moverse con mayor seguridad en entornos digitales.

Taller ABC cuidados en Internet Actualizado

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

Un taller dinámico y participativo que acompaña a chicos y chicas en la construcción de criterios para moverse en Internet de forma cuidada. A partir de situaciones cotidianas, se abordan el uso de pantallas, los vínculos en línea, el consentimiento, la aparición de contenido inapropiado y las posibilidades creativas de la tecnología, promoviendo decisiones informadas y el pedido de ayuda cuando es necesario.

Taller HD: tu huella digital en alta definición Actualizado

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

Un taller participativo que invita a chicos y chicas de 11 a 12 años a reflexionar sobre cómo se construye la identidad digital, qué se muestra y qué se reserva, y cómo influyen las redes, los estereotipos y las imágenes compartidas por personas adultas. A partir de situaciones cotidianas, se promueve el pensamiento crítico y el cuidado de la propia imagen.

Talleres para Estudiantes

Taller Violencia entre pares

Actualizado

Primeras tensiones en videojuegos, redes y grupos digitales

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

Un taller participativo que invita a chicos y chicas a reconocer conflictos y situaciones de malestar que aparecen en videojuegos, redes y chats, sin reducirlas automáticamente a violencia. A partir de escenas cotidianas, se trabaja el lenguaje, el humor, el consentimiento y el impacto de las acciones digitales en los vínculos.

Taller Game On, ¿jugamos… y qué más?

Actualizado

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

Un taller participativo que invita a chicos y chicas a mirar más allá del juego para reconocer recompensas, promesas y vínculos que aparecen en el mundo gamer. A partir de experiencias cercanas, se trabaja el uso del tiempo, el dinero, la influencia de streamers y los cuidados necesarios al interactuar con otros en entornos de juego.

Taller Dependencia Digital

Nuevo

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

Un taller participativo que invita a chicos y chicas a pensar su relación con las pantallas, reconociendo por qué cuesta frenar, qué emociones aparecen cuando no están conectados y qué acuerdos pueden ayudar a cuidarse.

Taller Identidad Digital

Actualizado

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

Un taller de reflexión y debate que propone analizar cómo se construye la identidad digital en la adolescencia, abordando la exposición en redes, la búsqueda de visibilidad, la influencia del algoritmo, el consentimiento y el deseo de pertenecer. El encuentro invita a pensar decisiones, límites y cuidados en un contexto de alta presión social y digital.

Talleres para Estudiantes

Taller Violencia entre pares. Actualizado

Conflictos, poder y pertenencia en entornos digitales

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

Un taller de reflexión crítica que aborda los conflictos y violencias entre pares en entornos digitales, analizando el rol del lenguaje, el humor, la exposición, el consentimiento y las nuevas mediaciones tecnológicas, como la inteligencia artificial.

Taller Game On, ¿jugamos… y qué más? Actualizado

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

Un taller participativo que invita a adolescentes a analizar el ecosistema digital que rodea a los videojuegos: recompensas, influencers, apuestas, trabajo gamer y economía de la atención. A partir de prácticas reales, se reflexiona sobre cómo el juego se cruza con intereses económicos, promesas de éxito y situaciones de riesgo, promoviendo una mirada crítica y decisiones más informadas.

Taller Plata Fácil Nuevo

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

Un taller de reflexión crítica que propone analizar cómo circulan las promesas de dinero fácil en plataformas digitales, abordando apuestas online, monetización, streamers y discursos de éxito. El encuentro invita a pensar por qué estas narrativas resultan atractivas, qué ocultan y por qué no todas las personas toman las mismas decisiones frente a ellas.

Taller Dependencia Digital Actualizado

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

Un taller de reflexión crítica que aborda la dependencia digital desde una mirada social y tecnológica, analizando cómo las plataformas diseñan experiencias para capturar atención, moldear deseos y condicionar decisiones.

Talleres para Estudiantes

Taller Difusión de contenidos sin consentimiento

Intimidad, circulación y violencia en entornos digitales Actualizado

Recomendado para estudiantes de **13 a 18 años.** El abordaje se adapta según la edad del grupo (13–15 / 16–18).
Un taller que invita a reflexionar sobre la circulación de imágenes en entornos digitales, abordando el consentimiento, la diferencia entre difundir y viralizar, y distintas formas de violencia de género que se producen en plataformas y redes. El enfoque se ajusta a la edad del grupo, desde el cuidado del vínculo entre pares hasta una lectura en clave de derechos.

Taller ¿Qué es verdad? Información en la era digital Nuevo

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

Un taller de análisis crítico que propone reflexionar sobre cómo se construye hoy la verdad en entornos digitales, abordando el rol de la inteligencia artificial, la desinformación, los discursos de odio y las responsabilidades compartidas entre plataformas y usuarios.

Taller Discursos de odio Actualizado

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

Un taller de reflexión crítica que aborda los discursos de odio desde sus formas más naturalizadas: el humor, los comentarios “sin intención” y los silencios que legitiman la exclusión. El encuentro propone pensar efectos, responsabilidades y modos de intervenir sin escalar la violencia.

Taller Vivir con IA Nuevo

Pensar, decidir y vincularse en entornos algorítmicos

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

Un taller que propone reflexionar sobre el uso de la inteligencia artificial en la producción de contenidos, la búsqueda de información y el acompañamiento emocional, analizando riesgos, sesgos y efectos en la autonomía y el pensamiento crítico.

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:

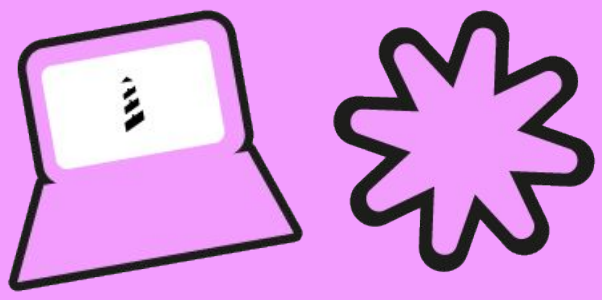
- **Coordinación de encuentros**
  - Coordinación de agenda con participantes.
  - Recomendaciones técnicas para espacios (físicos o virtuales).
  - Plataforma Zoom para encuentros virtuales con soporte técnico y logístico para garantizar conexiones estables y participativas.
  - Coordinación con equipos técnicos y docentes.
  - Soporte en la convocatoria y comunicación previa.
- **Herramientas para el trabajo en comunidad**
  - **Marco de referencia para el acompañamiento en entornos digitales**. Síntesis conceptual elaborada a partir de los contenidos y debates trabajados durante los encuentros, que reúne criterios, definiciones y nociones clave para pensar las prácticas digitales en la comunidad educativa. Este marco tiene como objetivo favorecer un lenguaje común entre docentes, directivos y familias, y orientar el acompañamiento en entornos digitales desde una perspectiva de derechos, cuidado y anticipación.

Actividades y metodologías

Servicios de Proyecto Escuelas

- Según el tipo de abordaje, puede presentarse como un marco general o incorporar ajustes situados cuando el trabajo es integral, sin carácter evaluativo ni prescriptivo. No se presenta como un protocolo ni como un conjunto de recetas, sino como una herramienta para ordenar miradas, habilitar conversaciones y sostener decisiones pedagógicas e institucionales acordes a cada contexto.
- **Recursos digitales** (guías, infografías, videos) para que estudiantes y docentes sigan explorando los temas trabajados.
- **Recomendaciones para familias.** Guías prácticas y consejos para abordar en casa los temas tratados en los talleres con estudiantes.
- **Planificaciones para docentes**. Propuestas pedagógicas para el trabajo en el aula, con diferentes temáticas y abordajes, pensadas como insumos orientativos y adaptables a cada contexto institucional.

- **Dispositivo de continuidad post encuentro**
  - Proyecto Escuelas incorpora un dispositivo de acompañamiento posterior que permite extender el trabajo más allá del encuentro puntual y favorecer procesos de continuidad. Entre los 7 y 10 días posteriores al taller, se realiza una convocatoria breve y voluntaria a docentes y/o familias para compartir, en un formato simple, el registro de una práctica iniciada, una decisión tomada o una pregunta que haya surgido a partir del encuentro. Este dispositivo contempla la curaduría y el acompañamiento por parte del equipo de Faro Digital, así como la posibilidad de compartir algunas experiencias de manera cuidada en los canales institucionales de Faro Digital, fortaleciendo el intercambio entre escuelas y la construcción de comunidad. El objetivo no es recopilar planificaciones cerradas ni exhibir resultados exitosos, sino acompañar procesos reales que comienzan a transformarse en la práctica cotidiana.
- **Lectura institucional y orientaciones** (cuando el abordaje es integral)
  - En los casos en que la institución implementa jornadas articuladas e integrales, Proyecto Escuelas incorpora una lectura institucional cualitativa del proceso. Esta lectura recupera climas, tensiones recurrentes, preguntas que emergen y escenas significativas, y se traduce en orientaciones generales para la continuidad del trabajo, sin carácter evaluativo ni punitivo.
- **Articulación ante situaciones de vulneración de derechos**
  - Cuando se identifican situaciones de vulneración de derechos o indicadores que requieren un abordaje específico, el equipo de Faro Digital brinda orientaciones para la articulación con otros actores del territorio (equipos de orientación escolar, salud, organismos de protección, gestión institucional), respetando los marcos normativos y los circuitos propios de cada institución.



MUCHAS GRACIAS

FARO DIGITAL

www.farodigital.org
@farodigitalok
consultas@farodigital.org