



# **PROGRAMA DE CIUDADANÍA Y CONVIVENCIA DIGITAL**

---

# PROGRAMA DE CIUDADANÍA Y CONVIVENCIA DIGITAL



## Tenemos este desafío...

Queremos una internet libre de riesgos que ofrezca oportunidades a los niños y jóvenes, docentes y familias. Asumimos el desafío de colaborar en la formación de la ciudadanía digital, el bienestar emocional y el autocuidado en internet de toda la comunidad escolar.

## ¿EN QUÉ CONSISTE EL PROGRAMA?

En esta comunidad virtual podrás acceder a recursos descargables, capacitaciones y material para la familia que han preparado diferentes especialistas sobre los temas más actuales en bienestar emocional, ciudadanía y convivencia digital.

Al ser miembro de esta comunidad, podrás intercambiar experiencias, dudas y sugerencias con otros colegios que tienen tus mismas inquietudes o necesidades.

## NUESTRO OBJETIVO ES...

Que puedas incorporar herramientas, recursos y material educativo en el currículum escolar a través de una comunidad virtual integrada por docentes y familias, para así poder implementar estrategias de prevención y resolución de problemas derivados del uso inadecuado de las tecnologías, tanto a nivel personal como en la comunidad educativa.

## INVITAMOS A...

La comunidad educativa, a todos los profesores, equipos de convivencia escolar, directivos y centros de padres.

## ¿POR QUÉ CREAMOS ESTA COMUNIDAD VIRTUAL?

Queremos compartir experiencias entre todos los colegios que participan en nuestro programa.

Una vez que un establecimiento se suma, podrán pertenecer a nuestra comunidad virtual, y descargar el material que compartimos semana a semana. De esta manera, estarán al día en los temas de vanguardia, nuevos programas de formación y normativas legales.

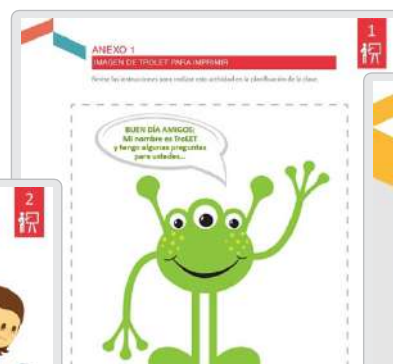
Sabemos que para los adultos que no crecieron con la tecnología este tema es más difícil y requieren un poco más de apoyo. Por suerte entonces, estamos aquí para ayudarles.



Plataforma del Programa



Actividades Grupales



Actividades Familiares



Actividad Inicial

## **¿QUÉ TEMAS SE INCORPORAN EN EL PROGRAMA?**

Todas las temáticas que se abordan en el programa están incorporadas en el curso de formación docente con recursos descargables, videos y bibliografía complementaria.

### **→ CARACTERÍSTICAS DE INTERNET Y SU FUNCIONAMIENTO**

- Evolución y surgimiento de Internet.
- Cómo funciona internet.
- Sesgos cognitivos: ¿Cómo nos manipulan las redes sociales?
- Portales, webs, blogs educativos: ¿en qué se diferencian?
- ¿Cómo se busca información en internet?, estrategias para la búsqueda de contenidos digitales.

### **→ DERECHOS Y DEBERES DEL CIUDADANO DIGITAL.**

- ¿Qué es la ciudadanía digital?
- Derechos y deberes del ciudadano digital.
- Los lineamientos básicos de un programa de formación ciudadana.

### **→ LA GESTIÓN DE DATOS PERSONALES PARA CONSTRUIR LA IDENTIDAD Y HUELLA DIGITAL. DATOS PERSONALES, PÚBLICOS, PRIVADOS Y SENSIBLES.**

- El cuidado de la información personal en el mundo virtual.
- ¿Qué es la Identidad y huella digital?
- ¿Qué dice la ley sobre el cuidado de información personal en menores de edad?
- Consentimientos y autorizaciones para el uso de datos personales en contextos escolares.
- El rol del profesorado en el cuidado de la información personal en el mundo virtual.

### **→ ESTRATEGIAS PARA ABORDAR PROBLEMAS DERIVADOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS Y REDES SOCIALES.**

- Lo que debe saber un(a) profesor(a) sobre videojuegos.
- ¿Cómo funcionan las redes sociales?
- La clasificación de contenidos en el uso de videojuegos.
- Ideas claves para la elección del control parental.
- La importancia de regular el tiempo frente a las pantallas:
  - ¿Cuándo el uso de videojuegos o redes sociales es un problema?
  - Uso de contraseñas seguras.
  - Fundamentos básicos desde la neurociencia para entender el impacto de las redes sociales y videojuegos en el desarrollo infantil y adolescente.
  - Ideas claves para la familia: ¿Cuándo se recomienda dar acceso a las tecnologías?
  - Definiciones claves: ¿Autorizamos el uso de celulares durante la jornada escolar? ¿Cómo se puede plantear el uso de redes sociales institucionales?
  - El uso de chats de curso.
  - Los acuerdos de curso: una herramienta para fomentar la prevención y buen uso de las tecnologías.



➔ **ESTRATEGIAS PARA ABORDAR PROBLEMAS DERIVADOS DEL CONTACTO CON TERCERAS PERSONAS.**

- Qué entendemos por violencia digital.
- Cyberbullying y otros ataques virtuales.
- Qué es sexting y cómo prevenirlo.
- Qué es el grooming y cómo prevenirlo.
- Qué es la pornografía infantil y cómo prevenirla.
- Qué implica el uso consentido de imágenes digitales.
- Qué es una funa digital.
- Recomendaciones para actuar ante situaciones de violencia digital y otros problemas derivados del uso inadecuado de las tecnologías.
- La responsabilidad penal adolescente y de la familia frente a delitos del mundo digital.

➔ **ASPECTOS LEGALES: LOS DERECHOS DE AUTOR Y EL USO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE LICENCIADO.**

- Qué es la propiedad intelectual.
- ¿Cómo validar un sitio en la web?
- ¿Cómo utilizar contenidos digitales en contextos educativos respetando los derechos de autor?
- Derechos de autor y licencias para el ámbito educativo.

➔ **AUTOCUIDADO DOCENTE EN EL USO DE REDES SOCIALES E INTERNET. LA IMPORTANCIA DEL REGLAMENTO DE CONVIVENCIA ESCOLAR.**

- Autocuidado docente en el uso de redes sociales e internet.
- Decálogo de buenas prácticas docentes para el uso de tecnologías.
- La importancia del reglamento de convivencia escolar
- Cómo gestionar las herramientas de comunicación digital de manera efectiva en contexto escolar.



## El programa paso a paso...

En 12 meses avanzaremos de la siguiente manera:

- ➔ **ETAPA 1 APLICACIÓN DE ESTUDIOS (4 A 6 SEMANAS)**
  - Aplicación de encuesta para padres “Impacto de las pantallas en la vida familiar”.
  - Aplicación de estudio a estudiantes de 4º básico a IVº medio “Percepción de riesgo y supervisión parental frente al uso de tecnologías en niños, niñas y adolescentes.”
  - Aplicación de encuesta a profesores.
- ➔ **ETAPA 2 REVISIÓN DE DATOS Y TOMA DE DECISIONES (2 SEMANAS)**
  - En conjunto con la dirección del colegio, se revisan los datos de las encuestas aplicadas y se ajusta el programa a la realidad de cada colegio proyectando el trabajo a 12 meses.
- ➔ **ETAPA 3 FORMACIÓN DE PROFESORES**
  - Se inicia el curso de formación de profesores en plataforma durante 8 semanas.
  - Incorporación de la ciudadanía digital al programa de Formación ciudadana. (sugerido)

- ➔ **ETAPA 4 TALLERES DE HABILIDADES PARENTALES**
  - Se realizan la charla para familias y la masterclass en línea para apoderados, donde se presentan los resultados de los estudios y se proponen estrategias para educar en el uso de medios digitales en la familia.
- ➔ **ETAPA 5 IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES EN EL CURRÍCULUM ESCOLAR**
  - Una vez que los profesores se han capacitado, pueden acceder a las planificaciones de clases y organizar el currículum digital desde preescolar a IVº medio.
- ➔ **ETAPA 6 EVALUACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA**
  - Una vez al año, se revisan los resultados de implementación del programa y se proyectan las mejoras para el segundo año.

### En resumen, el programa incluye:

- Encuestas para profesores, apoderados y estudiantes (1 vez por año).
- Material para profesores y orientaciones para padres y familia.
- Set de planificaciones de actividades desde preescolar a IV1 medio.
- Acceso a la comunidad virtual por 2 años con todo el material disponible.
- Curso online “Convivencia digital y autocuidado en internet” para docentes y asistentes.
- 5 horas de asesoría curricular para adaptar las planificaciones de clases a la realidad de cada colegio.
- Una charla para apoderados “Educar en tiempos de internet: oportunidades y riesgos para la familia” y acceso a curso en línea con actividades para trabajar en familia o comunidades de curso por 6 meses.

**Valor total: 200 UF**

### ➔ ACTIVIDADES ADICIONALES

- Charlas para apoderados: 12 UF. (<https://convivenciadigital.cl/charlas-online-para-apoderados/>).
- Otras capacitaciones docentes (disponibles en: <https://convivenciadigital.cl/cursos/>).





FUNDACIÓN Para la  
**Convivencia Digital**