

Taller de Diálogos Participativos

Educación Digital y Convivencia Educativa

Construyendo acuerdos para el uso responsable
de tecnologías digitales para el bienestar digital



Equipo Técnico

Soledad Castillo, coordinadora regional de Innovación Educativa del Ministerio de Educación, Departamento de Educación, Secretaría Regional Ministerial de Educación – Región de Coquimbo.

Denisse Hernández, profesional del área de Innovación Educativa del Centro de Innovación del Ministerio de Educación.

Fabiola Miranda, profesional de la unidad de Derechos Humanos, Participación Ciudadana y Género del Gabinete Ministerial del Ministerio de Educación.

Andrés Navarro, profesional en diseño y comunicaciones, Centro de Innovación del Ministerio de Educación.

Tamara Reyes, profesional del área de Innovación Educativa, Centro de Innovación del Ministerio de Educación.

Mariana Villafaena, profesional del área de Innovación Educativa, Centro de Innovación del Ministerio de Educación.

**Taller de Diálogos Participativos
Educación Digital y Convivencia Educativa
Construyendo acuerdos para el uso responsable de
tecnologías digitales para el bienestar digital.**

MAYO 2026



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/?ref=chooser-v1> CC BY-NC-SA 4.0

Presentación

Los entornos digitales forman parte de la experiencia cotidiana de aprendizaje, interacción y desarrollo de niñas, niños y adolescentes. **La cultura escolar**¹ es la que participan permea las diversas experiencias que los estudiantes viven, fortaleciendo la prevención de dificultades sociales, afectivas y conductuales. En este contexto, el Ministerio de Educación propone impulsar espacios de diálogo para promover el uso responsable, seguro, crítico y reflexivo de las tecnologías digitales durante el proceso formativo, en el marco de la implementación de la **Ley N° 21.801** que incorpora la **Educación Digital** como principio del sistema educativo chileno.

De este modo, se presenta un taller participativo dirigido a comunidades educativas, diseñado para construir acuerdos colectivos sobre el uso responsable de tecnologías digitales, en vista de fortalecer la convivencia y el bienestar digital. A través de una secuencia de actividades de 90 minutos, se aspira a que estudiantes, familias, docentes, asistentes de la educación y equipos directivos dialoguen a partir de situaciones cotidianas, identificando las preocupaciones más relevantes para su comunidad y formulen compromisos concretos.

Esta oportunidad invita a fortalecer la convivencia desde una perspectiva integral, incorporando la prevención, la articulación pedagógica y un enfoque formativo y reparador con sentido educativo, dejando atrás respuestas aisladas o centradas únicamente en lo individual, para avanzar en acciones sostenidas que involucren a toda la comunidad educativa. Para ello, resulta clave gestionar una cultura escolar que defina con claridad los modos de convivir que se quieren promover y que proponga acciones concretas para que cada actor de la comunidad educativa pueda contribuir a ellos (Mineduc, 2019).

En este proceso, la participación de estudiantes constituye una condición esencial para que se sientan involucrados, puedan expresar sus ideas e incidir en la toma de decisiones respecto de lo que ocurre en los espacios en que se desenvuelven cotidianamente (Mineduc, 2025). Junto con ello, resulta necesario generar espacios de diálogo que permitan reflexionar colectivamente y construir acuerdos pertinentes, contextualizados y sostenibles en el tiempo, promoviendo conversaciones informadas, plurales y representativas.

Cabe destacar que la promoción de la educación digital constituye una tarea compartida, en la que estudiantes, familias, docentes, asistentes de la educación y equipos directivos cumplen un rol relevante ya que según la evidencia los estudiantes tienen mejores condiciones para aprender, convivir y desarrollarse cuando las personas adultas significativas de su entorno comparten objetivos y desempeñan roles complementarios de apoyo y colaboración intergeneracional. En este marco, la cultura escolar sienta las bases para que cada estudiante pueda desarrollarse de manera plena a nivel personal, cognitivo, afectivo, social y académico. En este sentido, la participación de las familias y de otros integrantes de la comunidad constituye tanto un valor como un derecho, orientado a favorecer el desarrollo pleno de cada estudiante (Mineduc, 2017).

En consecuencia, se invita a las comunidades educativas a impulsar y sostener estos espacios de diálogo como una oportunidad para avanzar en una implementación formativa de la normativa, promoviendo el desarrollo progresivo de habilidades, actitudes y responsabilidades para la vida en entornos digitales. Desde esta perspectiva, el taller se orienta a una participación en la que estudiantes, familias y equipos educativos co-construyen acuerdos con sentido educativo para su comunidad.

¹ Cultura escolar, entendida como el "conjunto de declaraciones formales, valores, símbolos, ritos, tradiciones y, principalmente, modos o formas de relación que se dan en la comunidad" (Mineduc, 2019)

2. Propósito del taller

Generar espacios de diálogos participativos para que estudiantes, familias, docentes, asistentes de la educación y equipos directivos reflexionen y construyan de manera conjunta acuerdos comunitarios para fortalecer la educación digital y la convivencia educativa.

3. Objetivos específicos

Al finalizar el taller, se espera que la comunidad educativa pueda:

- ✓ Reconocer situaciones del entorno digital que afectan la convivencia, el bienestar y el aprendizaje, identificando sus causas y no solo sus manifestaciones.
- ✓ Comprender que la educación digital responsable es una tarea compartida entre todos los actores de la comunidad.
- ✓ Priorizar colectivamente las principales preocupaciones de su comunidad en relación con la convivencia y el bienestar digital.
- ✓ Fortalecer vínculos de corresponsabilidad entre estudiantes, familias y equipos educativos a partir del diálogo y el reconocimiento mutuo.
- ✓ Comprometerse con acciones específicas que tengan continuidad más allá del taller.

4. Organización y preparación del taller

Duración y formato

El taller tiene una duración aproximada de 90 minutos y funciona a través de mesas de trabajo que operan de manera simultánea. Cada mesa trabaja con las tarjetas activadoras (puede encontrar los formatos con las tarjetas para recortar en el Anexo).

Invitados sugeridos

| Estamento | Representación sugerida |
|---|---|
| Estudiantes | Al menos 2 por mesa (idealmente no menos que los adultos) |
| Apoderados/as o cuidadores/as | Apoderados/as o cuidadores/as |
| Docentes o profesores/as jefes | Docentes o profesores/as jefes |
| Asistentes de la educación | Asistentes de la educación |
| Equipo de convivencia | Equipo de convivencia |
| Equipo directivo y/o técnico-pedagógico | Equipo directivo y/o técnico-pedagógico |
| Equipo de coordinación informática | Coordinador/a de Informática |

Composición de las mesas

Se recomienda trabajar con mesas de 6 a 8 personas con composición mixta. Idealmente, se recomienda que cada mesa cuente con representantes de distintos estamentos.

Para que los acuerdos sean legítimos y se sostengan en el tiempo, es necesario que quienes deben cumplirlos hayan participado realmente en su construcción. Con frecuencia los estudiantes están ausentes de las decisiones que afectan su vida escolar o participan sólo de manera simbólica, por eso se recomienda que su representatividad en cada mesa sea igual o mayor que la de las personas adultas, de modo que su voz tenga una real incidencia dentro de la conversación.

La persona que modera es responsable de garantizar esa participación activa y de crear las condiciones para que cada estudiante pueda expresarse con comodidad y sin temor a ser juzgados/as.

Rol del/la facilitador/a

Cada mesa cuenta con una persona facilitadora, cuya tarea es crear las condiciones para que el diálogo ocurra. Sus responsabilidades son:

- ✓ Conocer las tarjetas activadoras de su mesa antes del taller.
- ✓ Presentar el dato y el caso en voz alta, sin extenderse.
- ✓ Dar la palabra, intencionando la participación de los estudiantes.
- ✓ Evitar que las intervenciones adultas resuman o reinterpreten lo que dijeron los/as estudiantes.
- ✓ Mantener el foco y cuidar los tiempos.
- ✓ Contener respetuosamente si surge una experiencia sensible.
- ✓ Tomar nota en los distintos espacios de conversación y acuerdo.

Se recomienda realizar una reunión de preparación previa con todas las personas facilitadoras para repasar la dinámica, distribuir las tarjetas y aclarar los tiempos.

Cuando la conversación toca algo difícil

Durante el taller pueden surgir relatos personales, conflictos entre participantes o situaciones que requieren atención posterior. Cuando esto ocurre, es importante cuidar a la persona que habla, evitar la exposición pública y activar los apoyos correspondientes cuando sea necesario.

- ✓ Si alguien comparte algo muy personal, se le agradece sin profundizar y se ofrece seguimiento en privado. "Gracias por compartir eso. Al final me quedo un momento contigo si quieres."
- ✓ Si aparece tensión o conflicto entre participantes, redirige hacia lo general. "Noto que esto toca algo real. Para cuidar el espacio de todos, sigamos hablando del tema sin referirnos a situaciones de personas que están aquí."
- ✓ Si un estudiante se cierra, no lo expongas. Dile al grupo. "No todos tenemos que hablar de todo. También participamos escuchando."
- ✓ En cualquier caso, reconoce lo que se dijo, no pidas detalles, no uses experiencias personales como ejemplos para el grupo y no intentes resolver el conflicto dentro del taller.
- ✓ Si algo requiere seguimiento, se recomienda derivar en privado a los equipos que

Tarjetas activadoras

Este taller se orienta en torno a un material denominado “tarjetas activadoras”. Cada una de ellas presenta un dato breve, un caso cotidiano, una pregunta para abrir la conversación, preguntas orientadoras diferenciadas por actor y un campo de registro.

Estructura de cada tarjeta

| Elemento | Función |
|--------------------------|--|
| Dato breve | Sitúa el problema sin hacer una exposición larga |
| Caso cotidiano | Permite reconocer una situación cercana |
| Pregunta inicial | Abre la conversación general |
| Preguntas orientadoras | Ayudan a profundizar |
| Preocupación que aparece | La mesa registra el problema principal |

Para cada jornada se seleccionan 2 tarjetas por mesa. La selección debe hacerse con anticipación considerando el perfil del grupo y el contexto del establecimiento.

Materiales necesarios:

| Insumos | Materiales imprimibles (que encontrará en los anexos) |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Papelógrafo o cartulina grande (1 por mesa + 1 para el plenario)● Post-it o tarjetas pequeñas (8 a 10 por participante)● Plumones de colores (1 set por mesa)● Cinta adhesiva o masking tape● Reloj o cronómetro visible por mesa● Proyector (opcional) | <ul style="list-style-type: none">● Tarjetas activadoras impresas (2 por mesa, seleccionadas previamente).● Mapa de preocupaciones (1 por mesa). Este puede estar ploteado o escrito en un papelógrafo. |

5. Actividades del taller

Programa sugerido ⌚ 90 minutos

| Momentos | Duración |
|---------------------------------------|----------|
| 1 Bienvenida | ⌚ 5 min |
| 2 Activación inicial | ⌚ 10 min |
| 3 Trabajo con tarjetas activadoras | ⌚ 45 min |
| 4 Plenario | ⌚ 20 min |
| 5 Cierre: ¿Con cuánta batería te vas? | ⌚ 10 min |

6. Desarrollo del taller paso a paso

| Momento 1 | Duración |
|--|----------|
| Bienvenida e introducción al espacio | ⌚ 5 min |
| Objetivo: Relevar la importancia de conversar para comprender, priorizar y construir acuerdos. | |
| 1 A continuación, encontrará una sugerencia de palabras de apertura del taller. La idea de este momento es que establezcamos la relevancia y la forma en que conversaremos para llegar a acuerdos. | |
| <i>“Hoy nos reunimos para conversar sobre algo que nos afecta e involucra a todos. Las tecnologías digitales forman parte de la vida cotidiana de cada persona que está en esta sala, de maneras distintas y con desafíos distintos. Influyen en cómo nos comunicamos, nos informamos, descansamos y construimos vínculos, dentro y fuera de la escuela. También influyen en cómo aprendemos y desarrollamos habilidades para desenvolvernos en este entorno digital”.</i> | |
| El desafío es construir en conjunto acuerdos que nos permitan cuidarnos y convivir mejor, en los espacios digitales. | |
| <i>“Para eso los invitamos a participar en este taller, en el cual trabajaremos con tarjetas que presentan situaciones cotidianas que se dan en el espacio digital o en relación con él; junto a ellas se presentan datos breves y preguntas para animar la participación y el diálogo. En este intercambio no se buscan culpables ni respuestas únicas, sino que se busca poner en ejercicio la escucha activa, la empatía, e identificar lo que más nos preocupa para acordar acciones concretas que tengan sentido para todos quienes pertenecen a la comunidad educativa”.</i> | |

2 Luego, establecemos las reglas básicas de conversación

Para conversar bien hoy

- ✓ Escuchamos sin interrumpir, valorando la diversidad de opiniones.
- ✓ Solicitamos la palabra cuando queremos intervenir.
- ✓ Hablamos desde lo que uno ha vivido, no desde lo que otros deberían hacer.
- ✓ Si alguien comparte algo personal o sensible, resguardamos que sea confidencial.
- ✓ Tomamos precauciones si es que alguien requiere alguna asistencia o contención puntual.

Es importante que el moderador de la mesa cuide que todos puedan expresar su opinión, especialmente las y los estudiantes que requieran de apoyo especial y personas mayores, para que el diálogo no quede atrapado por unos pocos.

Momento 2

Duración

Activación inicial: primeras preocupaciones

🕒 10 min

Objetivo: Iniciar la construcción del Mapa de preocupaciones prioritarias

1 Se plantea una pregunta inicial para activar la conversación:

“Según su percepción, de acuerdo con cómo usamos las tecnologías frecuentemente, ya sea el celular, las redes sociales, los juegos, las plataformas de video o la inteligencia artificial: ¿qué efectos están teniendo en las relaciones con las personas que nos rodean? ¿Y en nuestro aprendizaje?”

2 Luego de dar un momento para pensar, cada participante escribe una preocupación en un post-it o tarjeta y lo guarda para el momento 3 de trabajo grupal.

Estos son algunos ejemplos de preocupaciones:

- ✓ Uso del celular durante la noche.
- ✓ Conflictos en grupos de WhatsApp, burlas o exclusión en redes sociales.
- ✓ Dificultad para motivar a los estudiantes a aprender
- ✓ Desconcentración al momento de hacer las tareas
- ✓ Uso de información sin validar fuentes.
- ✓ Falta de acuerdos entre adultos y estudiantes.
- ✓ Estudiantes que no piden ayuda por miedo a perder el celular.
- ✓ Uso de IA para bromas o imágenes falsas.
- ✓ Juegos en línea con insultos o contacto con desconocidos.
- ✓ Desinformación o contenidos dañinos.
- ✓ Dificultad para establecer relaciones “en vivo”

“Se invita a los participantes a conservar esta preocupación inicial para compartirla en el trabajo grupal que haremos a continuación”

Momento 3**Duración****Trabajo con tarjetas activadoras**

🕒 45 min

Objetivo: Profundizar la conversación a partir de datos y casos cotidianos

- 1 En este tercer momento, cada mesa recibe 2 tarjetas activadoras. No es necesario trabajar todas las tarjetas en una jornada. Si el tiempo disponible y el avance de la conversación lo permiten, se podrán abordar más tarjetas.
- 2 El facilitador lee la tarjeta activadora y abre la conversación con las preguntas. Se recomienda tener el cronómetro a mano para regular los tiempos de la conversación y que todos los participantes puedan hacer uso de la palabra.
- 3 Al cierre de la conversación, se invita a los participantes a registrar en post-its las preocupaciones que surgieron a partir de la conversación.
- 4 Luego van ordenando los post-it (los escritos ahora y los guardados del momento anterior), a partir de las categorías descritas en la Mapa de preocupaciones (disponible en Anexos. También puede encontrar las categorías con ejemplos y breves definiciones).
- 5 Una vez que las preocupaciones han sido categorizadas, se ordenan según su nivel de relevancia (Alta - Media - Baja) para el grupo. Para apoyar esta priorización, pueden considerar los siguientes criterios:
 - ✓ **Frecuencia:** ¿Esto ocurre, o podría ocurrir, de manera habitual en nuestra comunidad?
 - ✓ **Impacto:** ¿Influye en la convivencia, el bienestar o los aprendizajes?
 - ✓ **Capacidad de acción:** ¿La comunidad educativa puede intervenir o generar cambios frente a esta situación?
- 6 Finalmente, se invita a los participantes a definir o identificar acciones concretas que pueden realizar, desde su rol, para abordar estas preocupaciones.

| Preocupación prioritaria | Categoría a la que pertenece | Prioridad (alta, baja o media) | ¿A quiénes afecta? | ¿Qué podemos hacer como estudiantes, padres, madres o profesores? (Acciones) |
|-------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|---|
| Ej.: burlas en chats de curso | Convivencia digital | Alta | Estudiantes, docentes, familias | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes: no reenviar mensajes ofensivos y avisar a un adulto. ✓ Familias: revisar normas de uso del chat y conversar sobre respeto. ✓ Profesores/as: definir reglas claras para los chats de curso y actuar frente a situaciones de burla. |
| Ej.: uso nocturno del celular | Impacto en el bienestar digital | Alta | Estudiantes y familias | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estudiantes: dejar el celular fuera de la pieza al dormir. ✓ Familias: establecer un horario sin pantallas durante la noche. ✓ Profesores/as: conversar sobre sueño y bienestar digital en clases u orientaciones. |

Momento 4**Duración****Plenario**

🕒 20 min

Objetivo: Compartir el trabajo realizado, construyendo una visión común sobre las principales preocupaciones de la comunidad y las acciones concretas para abordarlas.

- 1 Solicitar a cada grupo que identifique 1 prioridad principal y las acciones definidas para abordar esa prioridad.
- 2 Quien conduce va anotando, en un papelógrafo o tabla proyectada para todos, las prioridades que se repiten en más de una mesa, lo que permite que el grupo que participa del taller visualice cuáles son los temas más urgentes.
- 3 Al terminar todas las presentaciones, la tabla queda como memoria colectiva del taller y punto de partida para los siguientes pasos.

A continuación, se presenta un ejemplo de Matriz de acciones:

| Preocupaciones prioritarias | Prioridad (alta, baja o media) | ¿Qué podemos hacer como estudiantes, padres, madres o profesores? (Acciones) |
|---------------------------------------|--------------------------------|---|
| Ej.: Mesa 1- burlas en chats de curso | Alta | <ul style="list-style-type: none">✓ Estudiantes✓ Familias✓ Profesores/as |
| Ej.: Mesa 2- uso nocturno del celular | Alta | <ul style="list-style-type: none">✓ Estudiantes✓ Profesores/as |

Cierre: ¿Con cuánta batería te vas?

🕒 10 min

Objetivo: Cerrar el taller señalando cómo se usará lo trabajado.

- 1 Cada participante indica con los dedos o usa una tarjeta diseñada para este momento, un porcentaje de batería — de 0% a 100% — que represente su disposición y motivación para seguir trabajando con su comunidad en los desafíos del bienestar digital y la convivencia educativa.



0–20%: "Fue un primer paso. Necesito más conversaciones como esta para entender mejor el camino".



40–60%: "Aprendí cosas nuevas hoy y veo que hay voluntad en nuestra comunidad. Quiero ver los acuerdos en acción".



80–100%: "Salgo con energía, con ideas y con personas con quienes seguir construyendo".

- 2 Luego, se dan las palabras de cierre y agradecimiento. A continuación, un ejemplo:

"Agradecemos la participación de todas y todos. Las preocupaciones, preguntas y acuerdos levantados hoy serán sistematizados por el equipo organizador y compartidos con la comunidad educativa. Este trabajo permitirá fortalecer nuestras acciones de convivencia educativa, actualizar acuerdos sobre el uso responsable de tecnologías digitales, avanzar hacia una cultura de buen trato en los entornos digitales y crear ambientes favorables para el aprendizaje".

"Les invitamos a seguir profundizando estas conversaciones en sus comunidades educativas. Para ello, pueden encontrar más materiales, orientaciones y recursos para trabajar ciudadanía digital, convivencia, participación y bienestar digital en el portal Ciudadanía Digital del Ministerio de Educación (ciudadaniadigital.mineduc.cl) y en el sitio de Participación Ciudadana del Mineduc (participacion.mineduc.cl)".

7. Productos del taller

A partir de las actividades realizadas, es posible contar con registros sistematizados para análisis futuros o posibles acciones. En específico, quedan como productos asociados al taller:

- ✔ Mapa de preocupaciones por cada mesa de participantes
- ✔ Matriz colectiva de acciones que puede implementar la comunidad educativa.

8. Referencias

- Ministerio de Educación (2019). Política nacional de convivencia escolar. <https://formacionintegral.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Politica-Nacional-de-Convivencia-Escolar.pdf>
- Ministerio de Educación de Chile. (2026). Ley N° 21.801 que modifica la Ley General de Educación incorporando la Educación Digital como principio del sistema educativo. Biblioteca del Congreso Nacional. <https://bcn.cl/2urxm>
- Ministerio de Educación de Chile. (2026). Ley N° 21.809 sobre convivencia, buen trato y bienestar de las comunidades educativas, con el objetivo de prevenir y erradicar el acoso escolar, la discriminación y todo tipo de violencia en los establecimientos educacionales. Biblioteca del Congreso Nacional. <https://bcn.cl/enXOmE>
- Ministerio de Educación de Chile. (2025). Experiencias pedagógicas en Formación Ciudadana. Subsecretaría de Educación, División de Educación General, Área de Convivencia para la Ciudadanía.
- Ministerio de Educación de Chile. (2017). Política de participación de las familias y la comunidad en instituciones educativas. División de Educación General.

9. Anexos

1. Tarjetas activadoras para recortar

Tarjeta 1. ¿Por qué cuesta tanto desconectarse?



Dato breve

Muchas plataformas están diseñadas para mantener la atención mediante scroll infinito (deslizar pantalla), reproducción automática, notificaciones, recomendaciones personalizadas y métricas visibles de aprobación ("likes" o "me gusta").



Caso

Un estudiante entra a mirar un video por cinco minutos, pero una hora después sigue viendo contenido recomendado. Cuando su familia le pide apagar el celular, responde que "ya va", pero aparece otro video y continúa conectado.



Pregunta inicial

¿Esto ocurre solo por falta de voluntad? o / y ¿qué nos ofrecen las plataformas que nos hacen mantenernos conectados?



Preguntas orientadoras

- ¿Qué aplicaciones nos cuesta más dejar de usar?
- ¿Qué señales nos muestran que perdimos la noción del tiempo?
- ¿Qué pueden hacer las familias para guiar el buen uso de los dispositivos?
- ¿Qué puede hacer la comunidad educativa para enseñar cómo funcionan estas plataformas?



Estudiantes:

¿Qué estrategias has intentado para regular el tiempo de uso de redes sociales?



Familias y docentes:

¿Qué estrategias han intentado para acompañar el uso de dispositivos digitales (celular, tablets, redes sociales)? ¿Qué ha funcionado?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



Tarjeta 2. Lo que pasa en el chat también es convivencia



Dato breve

Los conflictos digitales pueden afectar directamente la convivencia educativa. Grupos de mensajería, redes sociales y plataformas digitales pueden ser espacios de encuentro, pero también de exclusión, burla, presión o agresión.



Caso

En el grupo de WhatsApp del curso comienzan a circular stickers y bromas sobre un compañero. Algunos participan, otros solo miran y nadie avisa a un adulto. Al día siguiente, el estudiante no quiere entrar a clases.



Pregunta inicial

¿Quiénes participan en una situación así? ¿Quiénes escriben o también quiénes observan y no hacen nada?



Preguntas orientadoras

- ¿Qué diferencia hay entre una broma y una agresión?
- ¿Cuándo corresponde pedir ayuda?
- ¿Qué puede hacer un estudiante que observa una situación de este tipo?
- ¿Cómo debería responder el establecimiento ante este tipo de situaciones?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



Tarjeta 3. Dormir también es parte del bienestar digital



Dato breve

El uso nocturno de pantallas puede afectar el descanso, la concentración, el ánimo, la disposición para aprender y la convivencia cotidiana.



Caso

Una estudiante llega cansada a clases casi todos los días. Dice que se acuesta temprano, pero se queda mirando el celular después de apagar la luz. Le cuesta concentrarse y está más irritable con sus compañeros.



Pregunta inicial

¿El sueño debería ser parte de los acuerdos de bienestar digital de la comunidad?
¿Cómo?



Preguntas orientadoras

- ¿Qué hábitos digitales afectan el descanso?
- ¿Qué pasa en el curso cuando muchos estudiantes duermen poco?
- ¿Cómo conversar sobre esto sin culpar ni moralizar?
- ¿Qué acuerdos realistas podrían construir escuela y familias?



Estudiantes:

¿A qué hora sueles apagar el celular por las noches? ¿Qué te cuesta más dejar cuando estás en la cama?



Familias y docentes:

¿Han podido conversar sobre el uso nocturno del celular en casa o en clases? ¿Qué dificultades encuentran?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



Tarjeta 4. Redes sociales, autoestima e identidad



Dato breve

Las redes sociales pueden ser espacios de expresión y pertenencia, pero también pueden intensificar la comparación, la búsqueda de aprobación y la presión por construir una imagen idealizada.



Caso

Una estudiante borró una foto porque no recibió suficientes reacciones. Dice que "salió mal" y la vuelve a subir con filtro. Otra compañera comenta que ya casi nadie publica sin editar, o que la mayoría ya no publica nada en sus redes.



Pregunta inicial

¿Cómo influyen las redes sociales en la forma en que niñas, niños y adolescentes se ven a sí mismos?



Preguntas orientadoras

- ¿Qué sentimos cuando una publicación recibe muchas o pocas reacciones?
- ¿Cuándo una red social ayuda a expresarse y cuándo empieza a generar presión?
- ¿Cómo hablar de imagen, autoestima y validación sin juzgar?
- ¿Qué pueden hacer pares y adultos para promover una relación más saludable con la imagen digital?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



Tarjeta 5. Videojuegos: más que tiempo de pantalla



Dato breve

Los videojuegos en línea pueden ser espacios de socialización, colaboración y entretenimiento, pero también pueden incluir hostigamiento, presión de grupo, contacto con desconocidos, compras integradas y dinámicas de competencia intensa.



Caso

Un estudiante pasa varias horas jugando en línea. Su familia cree que está "solo jugando", pero en realidad conversa por una aplicación de mensajería, voz y video, como por ejemplo Discord, coordina con amigos, recibe insultos de desconocidos y a veces se siente presionado a seguir conectado para no quedar fuera del grupo.



Pregunta inicial

¿Qué deberíamos preguntarnos sobre los videojuegos, además de "cuánto tiempo juegas"?



Preguntas orientadoras

- ¿Cómo se siente el estudiante en ese espacio?
- ¿Qué cosas positivas encuentra ahí?
- ¿Qué riesgos aparecen en chats, equipos o comunidades de juego?
- ¿Cómo puede una familia acompañar sin ridiculizar ni desconocer ese mundo?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



Tarjeta 6. Cuando pedir ayuda da miedo



Dato breve

Muchas situaciones digitales no llegan a las personas adultas porque niñas, niños y adolescentes temen ser castigados, perder el celular, ser juzgados o no ser comprendidos.



Caso

Un estudiante recibe mensajes que le incomodan, pero no se lo cuenta a su familia porque piensa: "me van a quitar el celular". Tampoco se lo dice a algún adulto en la escuela porque cree que "se va a armar un problema más grande".



Pregunta inicial

¿Qué respuestas adultas ayudan a que niñas, niños y adolescentes pidan ayuda?



Preguntas orientadoras

- ¿Qué hacemos las personas adultas cuando algo digital nos asusta?
- ¿Qué frases impiden que fluya la conversación?
- ¿Qué frases abren confianza?
- ¿Qué canales seguros existen o deberían existir en el establecimiento?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



Tarjeta 7. Inteligencia artificial y convivencia educativa



Dato breve

La inteligencia artificial generativa permite crear textos, imágenes, audios y videos de manera rápida. Esto abre oportunidades educativas, pero también desafíos relacionados con uso ético, privacidad, desinformación y daño a otras personas.



Caso

Un grupo de estudiantes usa una aplicación de inteligencia artificial para crear una imagen falsa de un compañero y la comparte como broma. Algunos se ríen, pero la persona afectada se siente humillada y no quiere volver a clases.



Pregunta inicial

¿Qué cambia cuando una herramienta digital permite crear contenido falso, pero creíble?



Preguntas orientadoras

- ¿Qué usos positivos puede tener la inteligencia artificial en el aprendizaje?
- ¿Qué usos pueden afectar la convivencia o la dignidad de una persona?
- ¿Qué acuerdos éticos necesita la comunidad sobre el uso de IA?
- ¿Cómo se debería actuar si se usa IA para dañar, ridiculizar o engañar?



Estudiantes:

¿Para qué utilizas las herramientas de IA? ¿Qué cuidados tienes al usarlas?



Familias y docentes:

¿Conocen cuáles herramientas de IA usan los jóvenes hoy? ¿Qué necesitan saber para acompañar su uso?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



Tarjeta 8. Primer celular, primeros acuerdos



Dato breve

El acceso a dispositivos móviles ocurre cada vez más temprano, por lo que el acompañamiento adulto y los acuerdos familiares y escolares son claves para promover autonomía progresiva y uso responsable.



Caso

Una familia entrega el primer celular a su hijo porque necesita comunicarse después de clases. Al principio se usa para llamadas y mensajes, pero pronto aparecen redes sociales, videojuegos, grupos de curso y videos. La familia no sabe bien qué reglas poner.



Pregunta inicial

¿Qué debería aprender una niña, niño o adolescente antes de tener un dispositivo propio?



Preguntas orientadoras

- ¿Qué acuerdos mínimos deberían existir antes del primer celular?
- ¿Qué responsabilidades son de la familia, del estudiante y del establecimiento?
- ¿Cómo deberían cambiar los acuerdos entre educación básica y media?
- ¿Qué apoyos necesitan madres, padres y apoderados para acompañar mejor?



Estudiantes:

¿Cuándo crees que es buen momento para tener un celular propio? ¿Qué debería saber alguien antes de tenerlo?



Familias y docentes:

¿Qué información o apoyo necesitan del establecimiento para definir acuerdos sobre el primer dispositivo?



La mesa registra:

¿Cuál es la principal preocupación que surge en la mesa a partir de este caso?



2. Matrices de trabajo

2.1 Categorías para el análisis de preocupaciones

| Categoría | Definición | Ejemplos |
|---------------------------------|--|---|
| Convivencia digital | Forma en que las personas se relacionan y participan en entornos digitales, promoviendo el respeto, el buen trato y la seguridad en línea. Incluye la prevención de situaciones como burlas, exclusión, ciberacoso o difusión de contenido falso o dañino. | Chats, burlas, exclusión, ciberacoso, imágenes falsas, entre otras. |
| Impacto en el bienestar digital | Relación poco saludable con el uso de pantallas o dispositivos digitales, cuando estos afectan el bienestar, el descanso, las relaciones o las actividades cotidianas. Puede manifestarse en uso excesivo, ansiedad al desconectarse o conductas de riesgo en línea. | Uso nocturno, uso excesivo, ansiedad por no uso del dispositivo, adicción al uso, uso para apuestas, uso para retos virales, entre otras. |
| Uso responsable de dispositivos | Desarrollo de hábitos y acuerdos que permitan utilizar la tecnología de manera equilibrada, segura y acorde a la etapa de desarrollo, promoviendo autonomía progresiva y toma de decisiones conscientes. | Primer celular, reglas, autonomía progresiva, entre otras. |
| Riesgos emergentes | Nuevas situaciones o amenazas asociadas al entorno digital y tecnológico que pueden afectar la seguridad, privacidad o bienestar de niños, niñas y adolescentes, como el uso de IA, apuestas en línea, contacto con desconocidos o ciertas dinámicas de videojuegos. | IA, apuestas, videojuegos, contacto con desconocidos, entre otras. |

2.2 Mapa de preocupaciones

| Preocupación prioritaria | Categoría a la que pertenece | Prioridad (alta, baja o media) | ¿A quiénes afecta? | ¿Qué podemos hacer como estudiantes, padres, madres o profesores? (Acciones) |
|--------------------------|------------------------------|--------------------------------|--------------------|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

2.3 Matriz de acciones

| Preocupaciones prioritarias | Prioridad (alta, baja o media) | ¿Qué podemos hacer como estudiantes, madres, padres, apoderados/as, docentes o profesores/as (Acciones) |
|-----------------------------|--------------------------------|---|
| | | |
| | | |
| | | |

