

# ORIENTACIONES PARA EL DÍA DE LA CONVIVENCIA EDUCATIVA 2026

“La convivencia: un compromiso de cuidado,  
participación y bienestar”



29 de abril de 2026

# I. PRESENTACIÓN

El **Día de la Convivencia Educativa** constituye una instancia formativa de carácter nacional impulsada por el Ministerio de Educación, cuyo propósito es fortalecer el desarrollo de comunidades educativas inclusivas, participativas, seguras y respetuosas. Esta jornada se enmarca en la implementación de la Política Nacional de Convivencia Educativa y en los avances normativos recientes<sup>1</sup> que sitúan la convivencia como un eje central del sistema educativo, en coherencia con lo establecido en la **Ley N° 21.809 sobre convivencia, buen trato y bienestar de las comunidades educativas**, la cual promueve entornos educativos libres de violencia, acoso y discriminación, así como el desarrollo integral y el bienestar socioemocional de sus integrantes.

Para el año 2026, esta conmemoración adquiere especial relevancia al articularse con la nueva normativa que establece que la convivencia educativa es una condición esencial para el aprendizaje, el desarrollo integral de las personas y para y la garantía de derechos de niños y niñas. En este sentido, la ley refuerza el deber del Estado y de las comunidades educativas de promover el buen trato, la inclusión y la no discriminación, junto con la prevención de toda forma de violencia.

Desde esta perspectiva, se entiende por buena convivencia educativa *“la coexistencia armónica de los miembros de la comunidad educativa, en que se promueven relaciones e interacciones inclusivas y participativas que fomentan la solidaridad, empatía, cohesión y consenso entre todos los integrantes de la comunidad educativa, a través de prácticas y procesos de aprendizaje que se orientan a reconocer y resolver las diferencias y conflictos en forma pacífica y colaborativa, atendiendo siempre el bien común, el interés superior de niños, niñas y adolescentes, respeto por los derechos y cumplimiento de deberes de todos los integrantes de la comunidad educativa y el ejercicio de la autoridad pedagógica y directiva”*<sup>2</sup>.

Este enfoque reconoce que la convivencia se enseña y aprende en todos los espacios del establecimiento, y que cada interacción constituye una oportunidad formativa, que implica implementar estrategias pedagógicas, socioemocionales y preventivas dentro de los establecimientos educacionales.

Este enfoque reconoce que la convivencia se enseña y aprende en todos los espacios del establecimiento, y que cada interacción constituye una oportunidad formativa, que implica implementar estrategias pedagógicas, socioemocionales y preventivas dentro de los establecimientos educacionales.

En este marco, el Día de la Convivencia Educativa 2026 se propone como un espacio de reflexión y acción colectiva, orientado a fortalecer una cultura de buen trato y cuidado mutuo, reconociendo la diversidad de experiencias, identidades y trayectorias presentes en cada comunidad educativa, de acuerdo con el mandato legal de promover la igualdad, la participación y la inclusión.

Finalmente, es importante indicar que esta jornada se vincula directamente con los instrumentos de gestión institucional, especialmente con el Plan de Gestión de Convivencia Educativa, el cual, según la Ley N° 21.809, es obligatorio en todos los establecimientos educacionales y debe incluir acciones de promoción del buen trato, prevención de la violencia, participación de la comunidad y desarrollo socioemocional. De esta forma, la conmemoración refuerza su **dimensión formativa**, preventiva y participativa, contribuyendo a la mejora continua de los procesos educativos y del clima escolar.

---

<sup>1</sup> Considerar la **Ley 21.801 que prohíbe y regula el uso de dispositivos móviles electrónicos de comunicación personal en establecimientos educacionales**.

<sup>2</sup> 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. Disponible en <https://bcn.cl/QeJMIK>

## II. PLANIFICACIÓN DE LA JORNADA

En coherencia con la normativa vigente, esta jornada busca contribuir al desarrollo de una **convivencia basada en el buen trato, la prevención de la violencia, la participación activa y el bienestar socioemocional**, mediante acciones formativas que involucren a todos los integrantes de la comunidad educativa.

A continuación, se proponen actividades de aprendizaje para la educación parvularia, básica y media, que permitan problematizar el uso responsable de las tecnologías como una forma de comprender la convivencia educativa.

Para efectos de la etapa de planificación de la jornada, es fundamental que cada establecimiento evalúe de manera rigurosa la pertinencia de las actividades propuestas, considerando su propio contexto, las características del estudiantado y las dinámicas de convivencia presentes en cada curso. En este sentido, se invita a los equipos educativos a revisar y ajustar las actividades, priorizando aquellos contenidos que resulten más relevantes, definiendo con claridad su intencionalidad pedagógica y utilizando lenguajes y formatos que favorezcan una participación activa y significativa.

Asimismo, **se recomienda que, en aquellos cursos donde existan situaciones de mayor complejidad en la convivencia o donde se aborden temáticas sensibles, se considere la participación en el aula de integrantes del equipo de convivencia educativa u otros profesionales de apoyo, a fin de resguardar un adecuado acompañamiento y contención del proceso**. Del mismo modo, los establecimientos podrán evaluar la pertinencia de realizar esta jornada en un momento distinto del calendario escolar, cuando las condiciones no permitan un desarrollo formativo adecuado, resguardando siempre el sentido pedagógico, preventivo y participativo de la instancia. De esta manera, se promueve una implementación contextualizada, flexible y responsable, coherente con las necesidades y realidades de cada comunidad educativa.

### 2.1 Objetivo general de la jornada

Promover experiencias de aprendizaje significativas que fortalezcan la convivencia educativa, a través del desarrollo de habilidades sociales y emocionales en el uso responsable de las tecnologías, dirigidas a niños, niñas y estudiantes.

### 2.2 Objetivos específicos

- Fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales (empatía, autorregulación, comunicación efectiva).
- Promover el buen trato y la no discriminación en todos los espacios educativos.
- Generar instancias de reflexión colectiva sobre prácticas de convivencia.
- Promover la participación activa y respetuosa de niños y estudiantes.

## III. METODOLOGÍA PARA EDUCACIÓN PARVULARIA

Esta propuesta se sustenta en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP) instrumento que comprende a niños y niñas como sujetos activos, con derecho a ser escuchados y a participar en decisiones que les afectan.

Los principios pedagógicos que sustentan esta actividad:

- **Principio de actividad:** niños/as protagonistas de su aprendizaje.
- **Principio de relación:** aprendizaje a través de la interacción.
- **Principio de juego:** como estrategia central.
- **Principio de bienestar:** ambientes seguros y afectivos.

<b>“El círculo de la palabra: yo opino y participo”</b>	
<b>Objetivo de la actividad</b>	Promover la identificación y expresión de las propias emociones, a través de distintas técnicas participativas presentadas por la educadora.
<b>Aprendizaje esperado</b>	Niños y niñas expresan opiniones, ideas, sentimientos y emociones en situaciones de interacción con otras personas, participando en conversaciones, respetando los turnos de habla y escuchando a sus pares.
<b>Descripción de la actividad</b>	<p>La actividad se inicia con el grupo sentado en círculo en un ambiente acogedor. La educadora presenta un “objeto de la palabra” (peluche o micrófono simbólico), explicando que quien lo tenga puede hablar y los demás deben escuchar.</p> <p>Luego, se desarrolla la actividad en tres momentos:</p> <p><b>1. Expresión de emociones</b></p> <p>Se muestran tarjetas de emociones y cada niño y niña elige una para expresar cómo se siente, apoyándose verbalmente o mediante gestos.</p> <p><b>2. Opinión guiada</b></p> <p>La educadora realiza preguntas abiertas como:</p> <p>¿Qué es tratar bien a una persona?</p> <p>¿Qué hacemos cuando alguien está triste?</p> <p>Cada niño/a comparte su opinión, promoviendo la escucha y el respeto por turnos.</p> <p><b>3. Juego de roles</b></p> <p>Se representan situaciones simples de convivencia (ej.: compartir algo, invitar a jugar a alguien, resolver un conflicto). Posteriormente, los participantes opinan sobre lo observado y proponen soluciones.</p> <p>Para finalizar, el grupo construye un acuerdo simple de convivencia (por ej.: “nos escuchamos”, “nos ayudamos”), reforzando la participación y el sentido de comunidad.</p> <p>Esta experiencia promueve el protagonismo de niños y niñas, el aprendizaje a través del juego y la interacción, en coherencia con los principios pedagógicos de las BCEP.</p>

<b>Materiales necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peluche u “objeto de la palabra”.</li> <li>• Tarjetas de emociones (caritas o imágenes),</li> <li>• Láminas o imágenes de situaciones de convivencia.</li> <li>• Espacio cómodo para trabajo en círculo.</li> <li>• Hojas y lápices (opcional, para representar acuerdos).</li> </ul>
------------------------------	--

## IV. METODOLOGÍA PARA EDUCACIÓN BÁSICA 1° a 4° básico

La siguiente actividad invita al estudiantado a reflexionar sobre el uso de la tecnología en su vida cotidiana y cómo esta influye en la forma en que se relacionan con los demás dentro y fuera del espacio educativo.

A través de la lectura de una fábula, se busca generar un espacio de diálogo, pensamiento crítico y expresión de opiniones, promoviendo actitudes de respeto, empatía y responsabilidad tanto en entornos digitales como presenciales.

<b>“La tecnología puede acercarnos o alejarnos; todo depende de cómo la usemos y de cuánto valoremos a quienes están a nuestro lado”.</b>	
<b>Objetivo de la actividad</b>	Promover en el estudiantado la reflexión sobre el uso de la tecnología y su impacto en la convivencia, a partir del análisis de una fábula, favoreciendo las habilidades del ámbito de la conciencia social y aquellas relacionales (empatía, aprecio y respeto por la dignidad humana, diálogo y participación, resolución de conflictos, entre otras).
<b>Aprendizaje esperado</b>	Que el estudiantado identifique la enseñanza propia de la fábula y logren establecer la relación con la convivencia educativa y el impacto del uso de la tecnología en la forma en la que se establecen relaciones.
<b>Descripción de la actividad</b>	<p>El o la docente lee al curso la fábula “El espejo brillante”</p> <p><b>Fábula: “El espejo brillante”</b></p> <p>En un bosque donde convivían distintos animales, llegó un día un objeto desconocido: un pequeño espejo brillante que cabía en la palma de la pata. Nadie sabía muy bien para qué servía, pero pronto descubrieron que, al tocarlo, mostraba imágenes y sonidos.</p> <p>El zorro fue el primero en usarlo constantemente. —“Con esto puedo saber todo sin moverme”, decía orgulloso.</p> <p>El mono, curioso, comenzó a imitarlo. Pasaba horas mirando el espejo, riendo solo o haciendo gestos frente a él. Poco a poco, dejó de jugar con los demás.</p> <p>Las aves, que antes cantaban juntas cada mañana, ahora permanecían en silencio, observando sus propios reflejos o escuchando sonidos que venían del objeto. Incluso el ciervo, que siempre ayudaba a los demás, comenzó a distraerse y olvidaba atender a quienes lo necesitaban.</p>

**Descripción de la actividad**

Con el paso del tiempo, el bosque cambió. Ya no se escuchaban risas compartidas ni conversaciones bajo los árboles. Cada animal estaba acompañado... pero solo frente a su espejo.

Un día, el pequeño conejo tropezó mientras corría y cayó al suelo. Se quedó quieto, esperando ayuda. Varios animales estaban cerca, pero ninguno levantó la vista de su espejo brillante. Nadie lo vio.

Solo la tortuga, que caminaba lentamente sin uno de esos objetos, se acercó y lo ayudó a levantarse.

—“¿Por qué nadie vino?” —preguntó el conejo, triste.

La tortuga miró alrededor y respondió con calma:

—“Porque a veces, cuando miramos demasiado hacia adentro de estos espejos, dejamos de ver a quienes están a nuestro lado.” Al escuchar esto, algunos animales comenzaron a levantar la vista. Por primera vez en mucho tiempo, notaron el silencio del bosque... y la distancia entre ellos.

El zorro bajó su espejo. El mono hizo lo mismo. Poco a poco, los demás los imitaron.

Ese día comprendieron que el espejo no era el problema, sino el uso que le daban. Decidieron entonces establecer momentos para usarlo, pero también tiempos para mirarse a los ojos, conversar y ayudarse.

Y así, el bosque volvió a llenarse de vida.

Moraleja: La tecnología puede acercarnos o alejarnos; todo depende de cómo la usemos y de cuánto valoremos a quienes están a nuestro lado.

**Al finalizar la lectura, el o la docente plantea las siguientes preguntas:**

- ¿Qué representa el “espejo brillante” en la vida real?
- ¿Por qué nadie ayudó al conejo en un principio?
- ¿Qué aprendieron los animales al final de la historia?
- ¿Crees que algo similar ocurre en la vida real? ¿Por qué?
- ¿Cómo influye el uso de las tecnologías, como el celular, en la convivencia con tus compañeros/as?
- ¿Qué cambios podrías hacer tú en el uso de las tecnologías, como el celular?

**Ahora, pueden crear preguntas para generar acuerdos como grupo curso:**

- ¿Cómo podemos usar la tecnología sin afectar a los demás?
- ¿Qué significa “usar las tecnologías con responsabilidad”?
- ¿Qué harías tú si vieras una situación como la del conejo?







<b>Descripción de la actividad</b>	<p><b>Síntesis en papelógrafo</b></p> <p>En conjunto con el estudiantado, se elabora un papelógrafo con acuerdos de curso, redactados en frases claras, positivas y comprensibles.</p> <p>Ejemplos de frases que pueden surgir:</p> <p>“Usamos la tecnología sin dejar de compartir con los demás”.</p> <p>“Respetamos la privacidad y no compartimos contenido sin permiso”.</p> <p>“Escuchamos y miramos a quien está hablando, sin distracciones”.</p> <p>“Si vemos a alguien en una situación difícil, ayudamos y no somos indiferentes”.</p> <p>El/la docente guía para que los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sean realistas.</li> <li>- Estén en lenguaje positivo.</li> <li>- Sean contruidos por los propios estudiantes.</li> </ul>
<b>Materiales necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto impreso de la fábula “<i>El espejo brillante</i>” (uno por estudiante o por grupo).</li> <li>• Pizarra o papelógrafo.</li> <li>• Plumones.</li> <li>• Cuaderno u hojas para registro de ideas.</li> <li>• Lápices (grafito y/o colores).</li> <li>• Proyector (opcional, para mostrar la fábula o imágenes).</li> </ul>

## V. METODOLOGÍA PARA EDUCACIÓN BÁSICA 1° a 4° básico

Cada vez que se escribe un mensaje, se reacciona a una publicación o se comparte contenido en redes, se está participando en un espacio que también es social: el entorno digital. Como en cualquier otro espacio donde convivimos, lo que hacemos ahí tiene consecuencias reales para las personas y su entorno.

Esta actividad invita a hacer una pausa y mirar con atención las propias prácticas en entornos digitales: ¿cómo nos relacionamos en las redes?, ¿qué hacemos cuando vemos algo que nos incomoda o que daña a alguien?, ¿qué tipo de comunidad estamos construyendo cada vez que publicamos, compartimos o guardamos silencio?

A lo largo de esta actividad, se propone explorar diferentes situaciones en plataformas digitales a través del juego, diálogo y creación colectiva, con el objetivo de construir colectivamente una mirada más crítica, empática y corresponsable sobre cómo nos relacionamos en línea.

<b>Objetivo de la actividad</b>	Promover en el estudiantado la reflexión crítica sobre las prácticas en entornos digitales, reconociendo su impacto en la convivencia y el bienestar personal y de sus pares, y promoviendo el respeto, la corresponsabilidad y el uso adecuado de la tecnología.
<b>Aprendizaje esperado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar agresiones y situaciones de riesgo en el entorno digital.</li> <li>• Actuar corresponsablemente, cuidando el buen trato y la seguridad personal en las interacciones en entornos digitales.</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>	<p><b>Parte 1: Juego</b></p> <p>En un espacio despejado de mesas y sillas, se coloca una serie de emojis (en las paredes o suelo) que representen al menos las siguientes "reacciones": enojo, risa, tristeza, duda, apruebo y desapruebo.</p> <p>Un estudiante o docente va leyendo tarjetas con afirmaciones (Anexo 1). La persona adulta que facilite la actividad puede elegir las frases que considere más adecuadas para la edad y nivel educativo de sus estudiantes.</p> <p>Ante la lectura de cada tarjeta, las y los estudiantes se irán situando en el emoji que represente su "reacción" frente a la afirmación.</p> <p>Ejemplos de emojis:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; text-align: center;"> <div> Risa</div> <div> Enojo</div> <div> Tristeza</div> <div> Duda</div> <div> Apruebo</div> <div> Desapruebo</div> </div> <p><b>Parte 2: Diálogo</b></p> <p>Se abre un espacio de diálogo con el grupo curso donde se puedan abordar, a partir de las diferencias o coincidencias frente a las afirmaciones del juego anterior, temas éticos y de autocuidado en la convivencia digital.</p> <p>Algunas preguntas sugeridas para movilizar el diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han vivido alguna de las situaciones que señalan las tarjetas del juego anterior?</li> <li>- ¿Cuándo es necesario pedir ayuda?</li> <li>- ¿Tenemos los mismos códigos de convivencia en el espacio virtual y en el presencial?</li> <li>- ¿Qué acciones consideran inaceptables en redes sociales? ¿Cómo deberíamos enfrentarlas cuando suceden?</li> </ul> <p><b>Parte 3: Creación</b></p> <p>Crear mensajes para promover la buena convivencia. Formar grupos de estudiantes y entregarles papelógrafos y plumones. Para facilitar la creación, se puede asignar a cada grupo alguna de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hacer cuando vemos que agreden a un compañero/a en redes sociales?</p> <p>¿Qué mensaje le darían a alguien que está siendo víctima de acoso digital en su curso?</p> <p>Si pudieran poner una norma a los chats, ¿cuál sería?</p>
<b>Materiales necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emojis en tamaño grande (30 x 30 cm o más).</li> <li>• Cinta adhesiva.</li> <li>• Tarjetas con frases (Anexo 1).</li> <li>• Papelógrafos.</li> <li>• Plumones.</li> </ul>



## ANEXO 1. Afirmaciones de la dinámica de juego para 5° a 8° básico.

- Reenviar un meme que se burla de alguien del curso no es grave, porque uno no lo creó.
- Crear una cuenta falsa para hacerse pasar por otra persona es inofensivo si es solo por un rato.
- Si alguien te molesta en redes, lo mejor es bloquearlo y no decirle nada a nadie.
- Si alguien te cae mal, está bien ignorarlo en los grupos de WhatsApp del curso; total, no le estás haciendo nada.
- Un compañero publica una foto tuya sin pedirte permiso, con un comentario burlesco. Le dices que la baje, pero responde: "Era una broma, no seas tan sensible".
- Es más fácil decirle cosas pesadas a alguien por internet que en persona, porque es menos grave.
- Si alguien no cuenta que está siendo acosado/a en redes, probablemente es porque no le afecta tanto.
- Un meme que se burla de alguien puede ser gracioso si esa persona también se ríe.
- Si ves que en un grupo están hablando mal de una compañera que no está ahí, lo mejor es no decir nada para no meterse en problemas.
- Si reenvías un mensaje hiriente, pero tú no lo escribiste, no tienes ninguna responsabilidad en lo que pase.
- Cuando en un chat se burlan de alguien que no está, intervengo para que se detengan.
- Jugando en línea, un grupo se organiza en secreto para ignorar completamente a uno de los jugadores del grupo.
- Si alguien sufre acoso en redes sociales y no le cuenta a un adulto responsable, es porque algo tiene que esconder.
- Un grupo de amigos crea un chat sin incluir a un compañero del curso, solo para hablar mal de él. Te invitan al grupo. ¿Te unes?
- Cuando tengo ganas de molestar a un compañero, lo lleno de mensajes y *stickers*. A él le da lo mismo, porque no me responde ni me dice nada al día siguiente.
- Una persona de tu edad usa filtros de belleza y edita sus fotos antes de publicarlas, porque siente que de otra forma no se vería bien. Recibe muchos comentarios positivos cada vez que publica una nueva imagen.
- Si no estás en las mismas redes que tus compañeros, es normal quedarte fuera de las conversaciones del curso.
- Tus amigos te presionan para que publiques algo que tú no quieres publicar. Te dicen: Si no lo haces, eres cobarde. ¿Lo publicas?
- Cuidar la convivencia en redes sociales es una tarea de todos.

## VI. METODOLOGÍA PARA EDUCACIÓN MEDIA

La actividad invita a los y las estudiantes a reflexionar críticamente sobre la convivencia digital, comprendiendo cómo sus acciones en entornos virtuales (redes sociales, mensajería, uso del celular) impactan a otros. A través del diálogo, la identificación de prácticas cotidianas y la construcción de acuerdos, se promueve una ciudadanía digital responsable, ética y respetuosa.

<b>“Conectados con respeto: el uso de la tecnología y el impacto en nuestra convivencia”</b>	
<b>Objetivo de la actividad</b>	Promover en el estudiantado la reflexión crítica sobre sus prácticas en entornos digitales, reconociendo su impacto en la convivencia, y favoreciendo la construcción de acuerdos que promuevan el respeto, la corresponsabilidad y el uso consciente de la tecnología.
<b>Aprendizaje esperado</b>	Que los estudiantes sean capaces de analizar situaciones de convivencia digital, identificando sus efectos en las relaciones interpersonales y reconociendo su propio rol en ellas (como participantes, observadores o agentes activos). Asimismo, que elaboren acuerdos de curso orientados a un uso respetuoso, responsable y consciente de las tecnologías digitales.
<b>Descripción de la actividad</b>	<p><b>Activación: ¿Cómo convivimos en lo digital? (10-15 minutos)</b></p> <p>El/la docente presenta tarjetas con afirmaciones para recoger percepciones iniciales. Los estudiantes responden levantando la mano o posicionándose en la sala (de acuerdo / en desacuerdo) <b>para visibilizar creencias y experiencias reales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Lo que pasa en redes sociales no afecta la convivencia en el curso”.</li> <li>• “Es distinto molestar a alguien en persona que por redes sociales”.</li> <li>• “Si algo pasa en un grupo de WhatsApp, no es mi problema”.</li> <li>• “Compartir algo como ‘broma’ no siempre hace daño”.</li> </ul> <p>Se genera un breve diálogo a partir de sus respuestas.</p> <p><b>Análisis de situaciones: lo que hacemos y sus efectos (20 minutos)</b></p> <p>Se presentan 2 o 3 situaciones breves (pueden ser leídas por el/la docente o entregadas impresas) <b>para desarrollar conciencia crítica y visibilizar la corresponsabilidad:</b></p> <p><b>Ejemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comparte en un grupo una imagen de un/a compañero/a sin su consentimiento.</li> <li>• Un estudiante es excluido de un grupo digital del curso.</li> <li>• Se difunde un comentario ofensivo como “broma”.</li> </ul> <p>En grupos pequeños, los y las estudiantes reflexionan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué ocurre en esta situación?</li> <li>• ¿Quiénes participan directa e indirectamente?</li> <li>• ¿A quién afecta y de qué manera?</li> <li>• ¿Qué otras formas de actuar eran posibles?</li> <li>• ¿Qué rol sueles tener tú en situaciones como esta?</li> </ul> <p>Luego, se realiza una puesta en común.</p>

<p><b>Descripción de la actividad</b></p>	<p><b>Construcción de acuerdos: ¿Cómo queremos convivir? (15-20 minutos)</b></p> <p>A partir de la reflexión, el curso construye acuerdos de convivencia digital <b>para promover un mejor manejo y compromiso colectivo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientaciones para los y las estudiantes:</li> <li>• redactados en positivo</li> <li>• realistas y aplicables</li> <li>• vinculados a su experiencia cotidiana (redes, chats, juegos en línea, etc.)</li> </ul> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “No compartimos contenido de otros sin su consentimiento”.</li> <li>• “Evitamos comentarios que puedan dañar a otros, incluso en tono de broma”.</li> <li>• “Intervenimos o pedimos ayuda cuando vemos situaciones de falta de respeto”.</li> <li>• “Cuidamos los espacios digitales del curso”.</li> </ul> <p>El/la docente registra los acuerdos en la pizarra o papelógrafo.</p> <p><b>Cierre reflexivo: compromiso personal (5 minutos)</b></p> <p>Cada estudiante responde de manera individual (oral o escrita) para <b>movilizar compromiso personal:</b> ¿Qué cambio concreto puedo hacer desde hoy en mi forma de usar la tecnología? Se invita a compartir voluntariamente algunas respuestas y a firmar un compromiso simbólico.</p>
<p><b>Materiales necesarios</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra o papelógrafo.</li> <li>• Plumones.</li> <li>• Hojas o cuaderno.</li> <li>• Fichas o lectura de situaciones (opcional).</li> <li>• Reloj para monitorear tiempo de actividades.</li> <li>• Hoja para registro de firmas de estudiantes.</li> </ul>

## VII. CONCLUSIÓN

Por último, es importante relevar que, en contextos donde las interacciones digitales forman parte constitutiva de la vida cotidiana del estudiantado, las comunidades educativas requieren contar con criterios claros, compartidos y formalizados para abordar situaciones de conflicto que se originan o escalan en estos espacios. Lejos de ser fenómenos aislados o externos al ámbito escolar, estas dinámicas inciden directamente en la convivencia, el clima educativo y el bienestar socioemocional de quienes integran la comunidad.

En este escenario, cuando emergen episodios de agresión vinculados a redes sociales o mensajería, el rol docente no se limita a contener la situación inmediata, sino también a reconocer su complejidad, resguardar a las y los estudiantes involucrados y generar condiciones para su abordaje pedagógico, evitando minimizar lo ocurrido por su origen digital. Estas situaciones demandan una respuesta que combine resguardo, escucha activa y criterio formativo, junto con la articulación oportuna de los apoyos institucionales disponibles, tales como equipos de convivencia escolar, orientación u otros actores relevantes.

Asimismo, **es necesario considerar que, si durante el desarrollo de la jornada se presentan situaciones de conflicto o vulneración que requieran una intervención más especializada, los equipos educativos deberán activar oportunamente los protocolos establecidos en el Reglamento Interno, resguardando el debido proceso, la protección de los estudiantes involucrados y la adecuada gestión institucional de la situación.** Pues resulta fundamental que los establecimientos incorporen en sus protocolos orientaciones específicas para este tipo de situaciones, que incluyan procedimientos claros de actuación frente a conflictos digitales, mecanismos de derivación y acompañamiento, resguardos para las personas afectadas y acciones formativas orientadas a la reparación y a la prevención de nuevas situaciones.

De igual manera, se hace necesario que **dichos protocolos dialoguen con las prácticas pedagógicas y con los instrumentos de gestión institucional, como el Plan de Gestión de Convivencia Educativa, de modo de asegurar coherencia, oportunidad y pertinencia en la respuesta educativa.** De este modo, no solo se favorece una gestión adecuada de los conflictos, sino que se fortalece una cultura escolar y digital basada en el respeto, el cuidado mutuo, la participación y la convivencia democrática, en coherencia con los principios que orientan la convivencia educativa y con el compromiso de las comunidades escolares con el bienestar integral del estudiantado.

