

MARCELO SÁNCHEZ

conocimiento que transforma

PROYECTO INTEGRAL DE INTERVENCIÓN EN SEGURIDAD DIGITAL

De la Vecindad del Chavo a la Vecindad Digital

Un recorrido compartido entre escuela, familias y alumnos

Institución	_____
Barrio / Comunidad	_____
Localidad / Provincia	_____
Ciclo lectivo	_____
Fecha de solicitud	_____

soydonsanchez@gmail.com | +54 9 3492 669628 | www.marcelosanchez.ar

1. Presentación del Proyecto

"De la Vecindad del Chavo a la Vecindad Digital" es un dispositivo de intervención comunitaria en seguridad digital, diseñado específicamente para escuelas primarias. No se trata de una charla aislada, sino de un recorrido pedagógico integral que involucra simultáneamente a familias, alumnos y docentes.

El proyecto parte de una premisa fundamental: los riesgos digitales que enfrentan los niños y niñas hoy no pueden abordarse solo desde la escuela ni solo desde el hogar. Requieren una respuesta comunitaria articulada, con lenguaje común y criterios compartidos entre todos los adultos de referencia.

Utilizando la metáfora de la vecindad del Chavo del 8 —un espacio afectivo compartido por varias generaciones de familias latinoamericanas— el proyecto traduce conceptos técnicos y riesgos abstractos en situaciones comprensibles, cercanas y significativas para padres e hijos.

2. Sobre el Disertante

Marcelo Sánchez es Analista de Sistemas y Licenciado en Instituciones Educativas, con más de 33 años de trayectoria como Director de Tecnología de la Información en la Municipalidad de Rafaela, Santa Fe.

Es docente universitario en UTN Rafaela (Informática) y en UNRAF (Enseñar y Aprender en Entornos Virtuales), lo que le permite combinar una sólida formación técnica con una mirada pedagógica profunda sobre el uso de la tecnología en contextos educativos.

Su proyecto "De la Vecindad del Chavo a la Vecindad Digital" ha sido implementado exitosamente en escuelas primarias de la región, con valoraciones muy positivas por parte de equipos directivos, docentes y familias participantes.

Presenta bajo el handle [@soydonsanchez](#) en todas sus redes sociales y plataformas digitales.

3. Fundamentación y Diagnóstico

Vivimos en un contexto de brecha generacional digital profunda. Mientras los niños y preadolescentes acceden tempranamente a tecnologías, redes sociales y juegos en línea, la mayoría de los adultos —padres, madres y docentes— se formaron en entornos analógicos y no cuentan con herramientas para acompañar esa experiencia.

El problema central no es la tecnología en sí misma. Es la pérdida de los límites visibles y de la supervisión comunitaria que caracterizaban a la infancia analógica. En la vecindad del Chavo, todos sabían quién era quién. Había adultos presentes, reglas compartidas, extraños que no podían entrar. La vecindad digital es infinita, anónima, permanente y mayormente sin supervisión adulta.

Frente a este escenario, resulta imprescindible trabajar de manera conjunta con familias y alumnos, desde un enfoque que no sea prohibicionista ni alarmista, sino formativo, empático y orientado a la acción concreta.

4. Enfoque Pedagógico

El proyecto se inscribe en una perspectiva de Educación Digital Integral y Preventiva. Su estrategia central es el storytelling aplicado a la educación: la narración como herramienta de comprensión y transformación.

La analogía de la vecindad del Chavo permite que adultos y niños procesen los riesgos digitales no como amenazas abstractas, sino como situaciones que reconocen emocionalmente. Esto facilita la comprensión, el recuerdo y la acción concreta posterior.

El proyecto no busca generar miedo sino conciencia. No busca prohibir sino acompañar. Su premisa es que padres, madres y docentes no necesitan ser expertos en tecnología para cuidar a sus hijos e hijas en el mundo digital. Necesitan estar presentes, dialogar y acordar.

5. Estructura del Recorrido Integral

El dispositivo se organiza en tres etapas articuladas que se desarrollan a lo largo de una a dos semanas, conformando un único recorrido educativo coherente y complementario.

ETAPA 1 Charla-Taller para Familias — D.A.C.A.*Destinada a padres, madres y tutores*

- Se presenta el contexto digital actual con datos concretos y locales
- Se trabajan los 5 riesgos digitales mediante la metáfora de la vecindad del Chavo
- Se introduce el método D.A.C.A.: Dialogar, Acompañar, Configurar, Acordar
- Duración aproximada: 45 a 60 minutos.
- Cierre con entrega de stickers D.A.C.A. para pegar en dispositivos
- Modalidad: presencial, participativa, con proyección visual

ETAPA 2 Instancia Intermedia — Película en Familia*"Ron da Error" — puente pedagógico entre adultos y niños*

- Se propone la visualización en familia de la película "Ron da Error"
- Genera diálogo espontáneo, reflexión compartida y lenguaje común
- No se plantea como tarea escolar sino como experiencia de conexión familiar
- Activa la conversación antes de la charla con alumno

ETAPA 3 Charla-Taller para Alumnos — P.A.R.A.*Destinada a alumnos de nivel primario (especialmente 5.º, 6.º y 7.º grado)*

- Se abordan los mismos 5 riesgos desde un lenguaje lúdico y participativo
- Estética gamificada: niveles, superpoderes, misiones y medallas
- Se introduce el método P.A.R.A.: Pensar, Avisar, Revisar, Actuar
- Cierre con entrega de stickers P.A.R.A. para pegar en dispositivos
- Duración aproximada: 45 a 60 minutos

6. Los Cinco Riesgos Digitales Abordados

Cada riesgo se trabaja con nombre propio, metáfora, situación concreta y herramienta de acción. El mismo contenido se aborda en la charla de familias y en la charla de alumnos, con lenguaje y recursos adaptados a cada público.

Riesgo	Metáfora
Acceso a contenido inapropiado	"La vecindad sin Don Ramón"
Ciberacoso y humillación pública	"La burla que rebota en toda la vecindad"
Contacto con desconocidos	"El extraño que entra por la azotea"
Pérdida de privacidad	"El diario íntimo pegado en el barril"
Estafas digitales	"El Señor Barriga... pero falso"

7. Los Métodos: D.A.C.A. y P.A.R.A.

D.A.C.A. — Para Familias

El método D.A.C.A. propone cuatro acciones concretas que las familias pueden implementar desde el día siguiente a la charla, sin necesidad de conocimientos técnicos:

- **Dialogar:** abrir conversaciones honestas sobre los riesgos digitales, creando un espacio de confianza donde los hijos puedan contar lo que les pasa.
- **Acompañar:** participar activamente del mundo digital de sus hijos: conocer sus juegos, mirar sus videos, estar presentes en su experiencia cotidiana.
- **Configurar:** utilizar herramientas de control parental (como Google Family Link) para establecer límites técnicos acordes a la edad.
- **Acordar:** establecer en familia reglas claras sobre tiempos de uso, lugares de la casa, qué se comparte y qué no.

P.A.R.A. — Para Alumnos

El método P.A.R.A. entrega a los alumnos un protocolo de acción simple y memorable para situaciones de riesgo digital:

- **Pensar:** antes de publicar, compartir o hacer clic en algo, preguntarse si es privado, si puede lastimar a alguien o si es real.
- **Avisar:** si algo hace sentir mal, incómodo o con miedo, contárselo a un adulto de confianza. Reportar no es buchonear, es cuidarse.
- **Revisar:** revisar las configuraciones de privacidad de las redes sociales y juegos, con ayuda de un adulto.
- **Actuar:** bloquear, reportar y salir de situaciones digitales que no están bien. Actuar es de PRO, no de NOOB.

8. Objetivos del Proyecto

Objetivo General

Promover una convivencia digital más segura, consciente y responsable, fortaleciendo el vínculo entre escuela, familias y alumnos frente a los desafíos del entorno digital actual.

Objetivos Específicos

- Concientizar a las familias sobre los principales riesgos digitales que enfrentan sus hijos e hijas, brindándoles herramientas concretas de acompañamiento.
- Empoderar a los alumnos con un protocolo de acción simple, memorable y aplicable ante situaciones de riesgo digital.
- Reducir la brecha generacional digital mediante un lenguaje común compartido entre adultos y niños.
- Fomentar el diálogo intrafamiliar sobre el uso responsable de la tecnología.
- Prevenir situaciones de riesgo digital mediante la formación preventiva y el trabajo comunitario articulado.
- Construir un lenguaje compartido entre escuela, familia y alumnos que fortalezca la convivencia digital.

9. Articulación del Proyecto

La coherencia entre las tres instancias es lo que distingue a este dispositivo de una charla aislada. Cada etapa prepara el terreno para la siguiente y refuerza lo aprendido en la anterior.

Los padres que participaron de la charla familiar llegan a la película con preguntas abiertas. La película genera conversación espontánea en el hogar. Los alumnos que llegan a su charla ya tienen un contexto familiar activado. Y los stickers que reciben al finalizar instalan el D.A.C.A. y el P.A.R.A. en los propios dispositivos, donde viven los riesgos.

Este recorrido no termina con la última charla. Termina cuando una familia usa esos conceptos en una conversación real, cuando un alumno avisa en lugar de quedarse callado, cuando un docente detecta una señal de alerta a tiempo.

10. Alcances y Límites del Proyecto

El proyecto incluye

- Tres instancias articuladas: charla de familias, película en familia y charla de alumnos.
- Material visual profesional adaptado a cada público (presentaciones, imágenes generadas con IA).
- Espacios de reflexión y participación activa en cada instancia.
- Entrega de stickers D.A.C.A. y P.A.R.A. para los alumnos.
- Acompañamiento del disertante para la planificación y coordinación con el equipo escolar.

El proyecto no incluye

- Intervenciones clínicas ni abordaje terapéutico de situaciones individuales.
- Configuraciones técnicas individuales en dispositivos de familias o alumnos.
- Abordaje de casos particulares de vulneración de derechos (que deben derivarse a organismos competentes).
- Seguimiento posterior de casos detectados durante las charlas.

11. Cronograma Sugerido

Momento	Instancia	Destinatarios
Semana 1	Charla-taller D.A.C.A.	Familias (padres, madres y tutores)
Semana 1-2	Visualización de "Ron da Error"	Familias (en el hogar, propuesta por la escuela)
Semana 2-3	Charla-taller P.A.R.A.	Alumnos de nivel primario

12. Recursos Necesarios

- Espacio físico con capacidad para el grupo de familias o alumnos convocados.
- Proyector o pantalla para la presentación visual.
- Conexión a internet para la actividad en tiempo real con familias (formulario de dispositivos).
- El disertante aporta todo el material visual, las presentaciones y los stickers para los alumnos.

13. Presupuesto

El presente presupuesto corresponde a la implementación completa del dispositivo de intervención en la institución solicitante, incluyendo las tres instancias articuladas detalladas en este documento.

Concepto	Importe
Charla-taller para familias — D.A.C.A.	\$ _____
Charla-taller para alumnos — P.A.R.A.	\$ _____
Stickers D.A.C.A. y P.A.R.A. para alumnos	Incluido
Material visual y presentaciones	Incluido
TOTAL DEL PROYECTO	\$ _____

Forma de pago: _____

Observaciones: _____

*"La infancia sigue siendo una vecindad.
Sólo cambió la dirección.
Y es momento de mudarnos con ellos."*

Acompañar a niños y niñas en la vecindad digital es una responsabilidad educativa compartida. Este proyecto propone una herramienta concreta para que escuela y familia puedan asumirla juntas, con criterios comunes, lenguaje compartido y vocación de cuidado.

Contacto y Solicitudes

Correo electrónico soydonsanchez@gmail.com	WhatsApp +54 9 3492 669628
Web www.marcelosanchez.ar	Redes sociales @soydonsanchez

MARCELO SÁNCHEZ

conocimiento que transforma

Dispositivos de intervención comunitaria en seguridad digital para escuelas y empresas.