



Nota:
La inscripción se realizará a través de la página Web de ESSARP. Si usted está inscripto a un curso y no podrá asistir a una de las sesiones o al curso completo, por favor avise al Centro lo antes posible. Por favor asegure un comienzo puntual planeando llegar con la debida antelación.

D1266 - Tecnología significativa en Nivel Inicial: creatividad, pensamiento computacional y cultura maker

Fechas: 13 al 19 de Abril, 27 Abril al 03 de Mayo, 04 al 10, 11 al 17 de Mayo de 13:00 hs. a 13:00 hs. del 2026
Sede: A distancia
Sesiones: 4 **Asistencia para el certificado:** 3 **Vacantes por colegio:** 2
Para: Directivos y docentes de Nivel Inicial Docentes de Tecnología

Por favor inscribirse antes de: **8 de Abril, 2026**

Capacitador(es): *Prof. Daniel Eduardo Magaldi*

Especialista en Tecnologías para la educación, profesor en informática y profesional en sistemas y gestión con Tecnologías Educativas. Asesor Académico y Técnico para certificaciones en tecnología e informática del Departamento de Exámenes de la Universidad de Cambridge. Experto en gestión de proyectos de tecnológicos en instituciones educativas. Especializado en implementación de modelos 1 to 1, y diseño curricular tecnológico educativos (escuelas y universidades). Lideró proyectos de tecnología educativa en el Ministerio de Educación (GCABA) y trabaja como capacitador y asesor para el Proyecto Ceibal (ROU).

Lic. Agustina Riera

Agustina es Licenciada y Profesora en Ciencias de la Comunicación (UBA) y Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Trabaja como coordinadora, docente y asesora en educación digital, acompaña a instituciones y equipos docentes en el desarrollo de propuestas pedagógicas con tecnología. Su trabajo se centra en la incorporación genuina de tecnologías en la educación, entendiendo que no se trata solo de sumar herramientas, sino de revisar las prácticas, los sentidos y las formas de enseñar. En ese marco, diseña e implementa propuestas curriculares y promueve el desarrollo de metodologías innovadoras, como el enfoque STEAM. También desarrolla espacios de formación docente y acompaña procesos de apropiación crítica y situada de lo digital. Le interesa especialmente pensar el cruce entre inteligencia artificial, prácticas docentes y cultura digital, desde una mirada que articula comunicación, educación y experiencia escolar.

Objetivos: Este curso propone repensar el uso de la tecnología en el Nivel Inicial desde una perspectiva pedagógica centrada en la exploración, la creatividad y el aprendizaje activo. A lo largo de cuatro semanas, los docentes recorrerán conceptos fundamentales como el pensamiento computacional temprano, la Cultura Maker, el enfoque STEAM y el aprendizaje basado en proyectos, con el objetivo de diseñar experiencias significativas para niños de 3 a 5 años. Cada módulo combina reflexión pedagógica, análisis de ejemplos y actividades prácticas aplicables al aula.

- Comprender el enfoque pedagógico de la tecnología en el Nivel Inicial.
- Reconocer las competencias que se desarrollan mediante experiencias tecnológicas en la primera infancia.
- Diseñar actividades que promuevan el pensamiento computacional en niños de 3 a 5 años.
- Integrar enfoques como cultura maker y STEAM en propuestas educativas.
- Planificar experiencias o proyectos tecnológicos significativos para el aula.

Contenidos: Módulo 1 – Tecnología en la primera infancia

- Tecnología como experiencia de exploración y creación.
- Competencias para el desarrollo tecnológico en Nivel Inicial: imaginación, exploración, pensamiento crítico, colaboración y comunicación.

Módulo 2 – Pensamiento computacional en Nivel Inicial

- Secuencias e instrucciones.
- Algoritmos, patrones y repeticiones.
- Descomposición de problemas.
- Detección y corrección de errores.
- Actividades desenchufadas y robótica inicial.

Módulo 3 – Cultura maker, creatividad y STEAM

- Cultura maker y aprendizaje basado en la creación.
- Integración STEAM en la primera infancia.
- Diseño y construcción con materiales.
- Producción digital simple.
- Documentación del proceso creativo.

Módulo 4 – Diseño de proyectos tecnológicos

- Aprendizaje basado en proyectos en Nivel Inicial.
- Fases del proyecto: disparador, exploración, diseño, construcción, comunicación y reflexión.

Bibliografía:

- Lecturas guiadas.
- Videos breves.
- Foros de intercambio entre docentes.
- Análisis de experiencias educativas.
- Actividades prácticas de diseño didáctico.
- Encuentros sincrónicos semanales.

Metodología:

El curso se desarrolla mediante una modalidad virtual combinada, que integra instancias asincrónicas en el campus Moodle con encuentros sincrónicos semanales orientados al intercambio y la reflexión colectiva. La propuesta metodológica se basa en el principio de aprender haciendo, promoviendo que los docentes experimenten y diseñen actividades similares a las que luego podrán implementar en sus aulas. A lo largo del curso se alternan momentos de lectura y reflexión conceptual con instancias de aplicación práctica