



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.

D1303 - No alcanza con prohibir: ciudadanía digital en la escuela

Fechas: 08 al 14, 15 al 21, 22 al 28 de Junio, 29 Junio al 05 de Julio de 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: Docentes de nivel inicial, primario y secundario. Equipos de orientación escolar. Equipos directivos. Tutores y preceptores

Por favor inscribirse antes de: **3 de Junio, 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: El curso propone brindar herramientas conceptuales y estrategias de intervención para que docentes y equipos educativos puedan comprender, abordar y acompañar situaciones vinculadas con la convivencia digital, la exposición en redes, los consumos culturales, la circulación de discursos de odio, la presión algorítmica y los nuevos modos de interacción entre pares.
Desde una perspectiva transversal, se busca fortalecer el rol de la escuela como espacio de cuidado, mediación y construcción de ciudadanía.

- Comprender las transformaciones culturales y subjetivas que producen los entornos digitales en las infancias y adolescencias.
- Reflexionar sobre los desafíos actuales vinculados a la convivencia digital en las instituciones educativas.
- Analizar situaciones y problemáticas frecuentes relacionadas con redes sociales, videojuegos, plataformas y consumos digitales.
- Brindar herramientas pedagógicas para la intervención institucional y el acompañamiento de estudiantes.
- Diseñar estrategias de trabajo transversal sobre ciudadanía digital según cada nivel educativo.

Contenidos: Semana 1: Habitar la cultura digital
Cultura digital y transformación de las experiencias sociales.
Infancias y adolescencias en entornos virtuales.
Identidad, exposición y construcción subjetiva.
Redes, plataformas y algoritmos.
La escuela frente a las nuevas formas de socialización.

Semana 2: Vínculos, conflictos y riesgos en entornos digitales
Convivencia digital y responsabilidad afectiva.
Ciberbullying y viralización.
Grooming y estrategias de autoprotección.
Discursos de odio y dinámicas de exclusión.
Retos virales, presión social y exposición permanente.
Estereotipos, filtros e imagen corporal en redes.

Semana 3: Ciudadanía digital según cada nivel educativo
Nivel Inicial
Primeros consumos digitales.
Pantallas, juego y mediación adulta.
Límites, hábitos y acompañamiento familiar.
Nivel Primario
Videojuegos, YouTube y primeras interacciones sociales.
Huella digital y privacidad.
Empatía, convivencia y normas de participación.
Nivel Secundario
Redes sociales e identidad.
Consentimiento digital.
Apuestas online y fraudes digitales.
Economía de la atención y cultura algorítmica.

Semana 4: La escuela como espacio de cuidado e intervención
La ciudadanía digital como contenido transversal.
Estrategias de intervención institucional.
Trabajo con familias.
Acuerdos de convivencia digital.
Diseño de proyectos y acciones escolares.
Construcción de redes de cuidado y acompañamiento.

Bibliografía: --

Metodología: La propuesta combinará:
- Encuentros sincrónicos virtuales.
- Análisis de casos y situaciones reales.
- Espacios de reflexión e intercambio colectivo.
- Lectura y discusión de materiales.
- Actividades breves de aplicación pedagógica.
- Diseño de estrategias y propuestas institucionales.
Trabajo final
Se propondrá el diseño de una intervención breve, actividad institucional o secuencia pedagógica vinculada a ciudadanía digital, adaptada al contexto de trabajo de cada participante.