

Buenos Aires
aprende

Facilitadores Pedagógicos Digitales como referentes de la **Protección Digital Infantil y Adolescente**

Orientaciones para el acompañamiento, la
prevención y el cuidado en entornos digitales

ÍNDICE

Marco conceptual y responsabilidades del Referente de la Protección Digital Infantil y Adolescente 3

1. **Introducción: eje de trabajo según Diseño Curricular**
2. **Marco conceptual: ¿Qué entendemos por Protección Digital Infantil y Adolescente (PDlyA)?**
 - 2.1 El Facilitador Pedagógico Digital como Referente Institucional de PDlyA
 - 2.2 Responsabilidades del referente
 - 2.3 Buenas prácticas
3. **Seis estrategias institucionales ante riesgos digitales**
 - 3.1. Pérdida de la atención
 - 3.2. Riesgos de la IA y privacidad de datos
 - 3.3. Apuestas y contenidos inapropiados
 - 3.4. *Grooming*
 - 3.5. Violencia Digital
 - 3.6. Sobreexposición al uso de pantallas

Caja de herramientas: secuencias y actividades para trabajar en la Escuela según nivel o modalidad 10

1. **Nivel Inicial:** 3 actividades modelo
2. **Nivel Primario:** 3 actividades modelo
3. **Nivel Secundario:** 3 actividades modelo
4. **Especial:** 2 actividades modelo
5. **Adultos y Adolescentes:** 3 actividades modelo

Anexos

Articulación con la Prevención de Consumos Problemáticos 21

Próximamente “Compromiso familiar por los chicos sin celular” 21



Marco conceptual y responsabilidades del Referente de la Protección Digital infantil y adolescente

1. Introducción: eje de trabajo según Diseño Curricular

La **Protección Digital Infantil y Adolescente**, de ahora en más PDlyA, constituye una línea estratégica prioritaria del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires. En línea con el Plan Estratégico «Buenos Aires Aprende» (2024 - 2027), su propósito es garantizar condiciones de **seguridad, bienestar y ejercicio pleno de derechos** para niños y adolescentes dentro de los entornos digitales, tal como se establece en el Diseño Curricular para Educación Digital (2024) se promueve «el acceso y uso de las tecnologías digitales de manera crítica, responsable y segura, haciendo énfasis en la construcción de saberes propios y colectivos, desde una mirada reflexiva hacia el cuidado y bienestar personal y el de otras personas» (Diseño Curricular, Nivel Primario, 2024, p. 486).

Las transformaciones asociadas al paradigma de la digitalización forman parte de la experiencia cotidiana de la infancia y adolescencia. En este sentido, atraviesa los modos de vincularnos con otras personas, el acceso a la información, el desarrollo de la identidad y los procesos de aprendizaje. Por lo tanto, no puede ser abordado como un fenómeno externo a la escuela.

Frente a un escenario caracterizado por la ausencia de estándares claros, los modelos de negocios presentes en aplicaciones, plataformas y videojuegos, la exposición temprana a sistemas diseñados para la captura de atención y datos, y la asimetría entre el desarrollo tecnológico y las capacidades de cuidado, se vuelve necesaria una respuesta institucional sólida, sostenida pedagógicamente y con criterios compartidos.

Este documento se inscribe en la continuidad de las medidas ministeriales impulsadas por el Ministerio de Educación de GCBA, entre ellas:

- [La regulación del uso de dispositivos celulares en el ámbito escolar](#)
- [El bloqueo preventivo de plataformas con riesgo comprobado](#)
- [La producción de guías para el uso crítico y responsable de la Inteligencia Artificial](#)
- [La implementación de sistemas de alerta temprana y el protocolo escolar ante situaciones de violencia escolar](#)
- **Próximamente:** “Compromiso familiar por los chicos sin celular”

En este marco, **se reconoce el recorrido y la experiencia que los facilitadores pedagógicos digitales ya vienen desarrollando en las escuelas en relación al impacto en la vida de los estudiantes en la cultura digital y el uso pedagógico de las tecno-**



logías. La figura del Referente de Protección Digital no se plantea como un punto de partida, sino como una profundización y sistematización de acciones existentes, orientadas a priorizar el cuidado, la prevención y el acompañamiento en el contexto actual para que todos los estudiantes puedan desarrollarse integralmente.

Así, el facilitador pedagógico digital actúa como un referente clave para detectar posibles riesgos digitales, orientar la aplicación de las herramientas institucionales; así como asesorar y guiar a docentes y estudiantes en estrategias pedagógicas, asegurando mediar entre los marcos normativos y las prácticas escolares, en pos de que la tecnología potencie el aprendizaje en entornos de cuidado.

La PDlyA no constituye una acción aislada, sino una política integral que impulsa decisiones pedagógicas, organizacionales y tecnológicas, traducidas en iniciativas orientadas a fortalecer a la escuela como espacio seguro y protector, y complementando su función formativa.

2. Marco conceptual: ¿Qué entendemos por Protección Digital Infantil y Adolescente?

La PDlyA es la **política prioritaria destinada a prevenir riesgos, reducir daños y habilitar experiencias pedagógicas digitales saludables desde una perspectiva de derechos.** Se define como un conjunto de estrategias de cuidado orientadas a garantizar la integridad física, psicológica y socioemocional, afectiva y ética de los estudiantes en el ecosistema virtual, centrando su enfoque en el resguardo y la seguridad ante riesgos como el acoso, la explotación o el acceso a contenidos lesivos. En este marco, se reconoce que, si bien no todos los conflictos digitales se originan o resuelven exclusivamente en el ámbito escolar, la institución posee un rol indelegable para concientizar, orientar y actuar como una red de contención y formación que permita derivar adecuadamente ante las vulnerabilidades propias de la interacción digital.

Por su parte, la **Ciudadanía Digital** trasciende la prevención para enfocarse en el desarrollo de competencias éticas, críticas y participativas que permitan a los sujetos habitar la cultura digital de manera plena y autónoma. Mientras que la protección pone el foco en minimizar la exposición al riesgo mediante marcos normativos y herramientas de mediación, la ciudadanía se centra en el ejercicio del derecho: busca formar estudiantes capaces de desarrollar su identidad, proteger su privacidad, discernir la verdad de la información y vincularse con otros desde el respeto y la responsabilidad. De este modo, ambos conceptos se complementan en una visión integral donde la seguridad no es un fin en sí mismo, sino la base necesaria para alcanzar un horizonte que posibilite el desarrollo integral de cada estudiante.



2.1 El Facilitador Pedagógico Digital como Referente Institucional de PDlyA

En el proceso de actualización y profundización del rol del facilitador pedagógico digital (FPD), la PDlyA se consolida como un eje prioritario de su intervención territorial y pedagógica. Este documento establece el marco de referencia operativa institucional para que cada FPD pueda desempeñarse como **Referente en Protección Digital Infantil y Adolescente en las escuelas que acompaña**.

Al mismo tiempo se trata de una responsabilidad compartida con toda la comunidad educativa; el FPD no actúa en soledad ni reemplaza a otros actores, sino que asesora, orienta y articula. Su tarea consiste en acompañar a la escuela en la toma de decisiones vinculadas a la Educación Digital, profundizando enfoques ya trabajados desde la Ciudadanía Digital y asegurando que cada estudiante pueda desarrollar su máximo potencial de forma integral y segura.

2.2 Responsabilidades del referente

Campo	Acciones del FPD
Diagnostica	Realiza la evaluación inicial en la escuela sobre las temáticas prioritarias.
Previene	Capacita y asesora a docentes y estudiantes según nivel y modalidad.
Regula	Acompaña la implementación de la normativa vigente acerca del uso de tecnologías digitales en la escuela.
Acompaña	Recibe consultas iniciales y orienta.
Orienta	Funciona como puente entre la institución educativa y el Ministerio.
Registra	Deja constancia básica de intervenciones realizadas y comunica a la GOED.
Deriva	Solicita la intervención según protocolos vigentes.



2.3 Buenas prácticas

Para asegurar un abordaje ético y proteger la integridad de los estudiantes, de la institución y del propio rol, el FPD orienta su desempeño según pautas que ya forman parte del encuadre profesional de su función:

- **Priorizar entornos institucionales:** El accionar del FPD se desarrolla en el marco de los dispositivos y plataformas educativas oficiales del Ministerio de Educación, respetando la esfera personal de los estudiantes.
- **Acompañar la comprensión de los entornos digitales:** Desde un enfoque pedagógico, acompaña la comprensión de por qué ciertos sitios o contenidos no son adecuados para la edad de los estudiantes, a partir de argumentos claros y fundamentos educativos, y propone alternativas que favorecen el aprendizaje, el desarrollo y el bienestar digital.
- **Resguardar la privacidad de datos:** Preservar la seguridad de la información evitando el acceso a contraseñas, chats o archivos privados de terceros.
- **Actuar en corresponsabilidad:** Coordinar toda intervención con el equipo directivo, asegurando que las acciones estén alineadas con la estrategia de la institución.
- **Mantener la vía jerárquica:** Delegar el contacto con adultos externos o terceros al equipo de conducción o las áreas pertinentes.
- **Enmarcar la intervención pedagógica:** Centrar la labor en la orientación y la derivación al directivo de la institución educativa, permitiendo que los organismos competentes gestionen e intervengan en caso de ser necesario.

3. Seis estrategias institucionales ante posibles riesgos digitales

Este marco de buenas prácticas constituye el fundamento ético necesario para profundizar y priorizar las seis estrategias institucionales definidas para el ciclo lectivo 2026, que estructuran las acciones en todas las escuelas de la Ciudad:

Riesgos Digitales	Definición	Estrategia institucional
Pérdida de la atención	Interferencia de dispositivos personales en los procesos de aprendizaje y en la calidad de los vínculos entre pares y adultos dentro del aula.	Regulación del uso de celulares en las escuelas, con estándares por nivel, condiciones de autorización, criterios de guarda y procedimientos de intervención ante incumplimientos.

Riesgos Digitales	Definición	Estrategia institucional
Riesgos de la IA y privacidad de datos	Vulnerabilidades asociadas al tratamiento de datos e imágenes personales, sesgos algorítmicos y la delegación cognitiva sin mediación pedagógica.	Configuraciones mínimas, acuerdo informado, criterios de selección institucional, transparencia y uso pedagógico.
Apuestas y contenidos inapropiados	Exposición a plataformas de juegos de azar online y materiales que, por su violencia o temática, no corresponden a la madurez del estudiante.	Identificación de señales de alerta, bloqueo institucional, registro y derivación.
Grooming	Delito penal consistente en el acoso de un adulto a un menor mediante tecnología, basado en la manipulación y la asimetría de poder.	Detección temprana, conversación inicial cuidada, protección de evidencia y derivación inmediata.
Violencia digital	Acciones de hostigamiento, exclusión o agresión en entornos virtuales (redes, chats) que dañan el clima escolar y la integridad de los estudiantes.	Fortalecer y promover los valores y pautas claras que aseguren un clima escolar saludable como un medio de prevención
Sobreexposición a las pantallas	Uso excesivo o prematuro de dispositivos que afecta el pleno desarrollo, el descanso y el tiempo destinado a otras actividades.	Próximamente: “Compromiso familiar por los chicos sin celular”

Estas estrategias no operan de manera aislada, sino como un sistema integrado de protección, que requiere coherencia pedagógica, claridad de roles y trabajo articulado:



3.1. Pérdida de la atención: se centra en la regulación actual sobre el uso de celulares por nivel educativo, estableciendo pautas claras sobre las condiciones de autorización y los criterios de guarda durante la jornada. El objetivo es que la comunidad educativa conozca los procedimientos de intervención ante incumplimientos, garantizando que el dispositivo personal no interfiera con los procesos de aprendizaje y el clima escolar.

3.2. Riesgos de la IA y privacidad de datos: la estrategia aborda la integración de la IA desde un enfoque de derechos. Implica el asesoramiento en configuraciones de privacidad, la gestión ética, consentimiento informado y la curaduría de herramientas que respeten la identidad digital y la propiedad intelectual de la comunidad educativa. La IA no reemplaza el juicio pedagógico ni la autoría intelectual del estudiante.

- [IA en la escuela - Guía para un uso crítico](#)
- [Experiencias pedagógicas con inteligencia artificial en las escuelas de la Ciudad](#)
- [Marco de gobernanza y uso responsable de la inteligencia artificial - Criterios para una implementación segura y situada en el ámbito educativo](#)

3.3. Apuestas y contenidos inapropiados: se orienta a la identificación de señales de alerta vinculadas a los juegos de azar online y el acceso a material inadecuado. El foco está en el fortalecimiento del filtrado institucional y el diseño de circuitos de derivación articulados con áreas de salud, abordando el problema desde la prevención de consumos problemáticos.

3.4. Grooming: ante este riesgo, la estrategia prioriza salvaguardar la integridad psíquica y física de los estudiantes ante situaciones de acoso de adultos. El foco institucional se divide en tres pilares: Prevención (capacitando para reconocer estrategias de manipulación) Intervención (informando sobre protocolos vigentes para preservar pruebas) y Abordaje Acompañado (escucha cuidada que evite la exposición innecesaria y promueva la protección integral del estudiante).

3.5. Violencia digital: interviene sobre los conflictos originados en entornos virtuales que afectan el clima escolar y la vida de los estudiantes involucrados. Busca reparar el daño y fomentar vínculos saludables, evitando que la violencia digital se replique en el espacio físico a través de la reflexión en torno a los valores que verdaderamente contribuyen o perjudican en el crecimiento de los estudiantes de la mediación y el desarrollo de la responsabilidad digital.

3.6. Sobreexposición a las pantallas: esta estrategia se basa en el “Compromiso familiar por los chicos sin celular”. A través de la construcción de acuerdos en la comu-

En el ámbito de la educación, se busca sensibilizar a las familias sobre la importancia de retrasar la entrega de dispositivos personales, promoviendo entornos de crecimiento más saludables y una responsabilidad compartida entre el hogar y la institución.

Mapa de riesgos digitales en el entorno escolar





Caja de herramientas: secuencias y actividades para trabajar en la escuela según nivel o modalidad

Las siguientes propuestas se ofrecen a modo orientativo y tienen como objetivo acercar abordajes de la PDlyA en las escuelas. El foco está puesto en la prevención de riesgos, el desarrollo de criterios y el fortalecimiento de la formación y el bienestar digital, respetando las particularidades de cada nivel y modalidad. Todas pueden implementarse incluso sin la condición obligatoria de uso de dispositivos.

1. Nivel Inicial

El Nivel Inicial constituye la puerta de entrada al uso institucionalmente regulado de las tecnologías que forman parte de los procesos de enseñanza. Eso implica facilitar de espacios de reflexión sobre los dispositivos y entornos digitales que forman parte del contexto cotidiano de los niños.

El uso saludable de pantallas es una cuestión de interés y relevancia en la actualidad también para este nivel educativo.. Reconocer la importancia de alternar momentos con pantalla y momentos sin pantalla, así como conversar sobre cuándo, cómo y con quién se utilizan, permite sentar bases tempranas de cuidado y adecuado crecimiento.

El bienestar digital y la prevención del uso excesivo de pantallas requiere abordajes sistémicos, que refuercen la importancia del movimiento, el juego y el contacto con otros. Además, es importante trabajar en la **prevención temprana** de riesgos y la confianza con los adultos del entorno cotidiano, así como la posibilidad de hacer lugar a la palabra frente a situaciones que generan incomodidad tanto en entornos digitales como físicos, siendo central acompañar con criterios pedagógicos claros que siempre privilegien el interés superior de los niños para el uso de tecnologías digitales adecuadas para el nivel.

1.1 Actividad: “El cofre de los juegos”

Objetivo: Promover la autorregulación y reflexionar sobre la importancia de alternar tiempos de pantalla con actividades en movimiento.

Dinámica: Se presentan tarjetas con imágenes de diferentes personas realizando actividades (jugar a la pelota, usar la tablet, dibujar, ver videos, etc). Los niños deben clasificar qué actividades necesitan “pantallas” y cuáles son “de moverse”.



1.2 Actividad : “Ventanas mágicas y la mano amiga”

Objetivo: Desarrollar la conciencia corporal, emocional y ética frente a distintos estímulos, fortalecer la posibilidad de expresar lo que sienten y consolidar la pauta de que, ante la duda o la incomodidad, siempre pueden frenar y pedir ayuda a un adulto de confianza.

Dinámica: Se instalan en la sala tres ventanas de cartón que representan el mundo digital. Cada una evoca una sensación: alegría (conocido/seguro), duda (sorpresas de desconocidos) e incomodidad (confuso).

Ventana 1 (La Ventana sonriente): “Cosas que conocemos y nos dan alegría”. (Dibujos, familia, animales).

Ventana 2 (La Ventana del ‘¿Qué será?’): “Cosas que no conocemos y nos hacen cosquillas de duda”. Aquí se explica: “Si no sabemos quién nos da el regalo, no tocamos, preguntamos a alguien de confianza”.

Ventana 3 (La Ventana del ‘¡Ay!’): “Cosas que no nos gustan o nos incomodan y nos hacen querer frenar”. (ej: mucho ruido, algo que confunde, alguien hablando fuerte)”.

Los niños recorren las ventanas y, antes de abrir cada una, se propone un gesto acordado para pedir ayuda (por ejemplo, levantar la mano, decir “necesito ayuda” o acercarse a la docente). Se fomenta el diálogo a partir de preguntas como: ¿Qué vemos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Lo conocemos o no? ¿Nos gusta o no nos gusta? ¿Es bueno para mí? ¿Y para mis compañeros?.

Luego, se reparten tarjetas con nuevas situaciones (por ejemplo: un video de canciones, un juego o mensaje llamativo que no conocemos, alguien hablando muy fuerte) para que los niños las ubiquen en la ventana que mejor represente cómo se sienten frente a eso. Acompañarlos en que aquello que molesta lo deben rechazar.

1.3 Actividad: “Los Guardianes de la Foto”

Objetivo: Iniciar la noción de privacidad y cuidado personal. Fortalecer la capacidad de los niños para identificar situaciones que les generan incomodidad y expresar la palabra para decir “esto no me gusta que se muestre”, sentando las bases del respeto por las decisiones personales en entornos digitales.

Dinámica: Se presentan fotos impresas de situaciones cotidianas (un niño durmiendo, jugando en el parque, bañándose, haciendo un berrinche o comiendo). Se invita a los



niños a imaginar que ellos son los protagonistas de esas fotos.

Se utilizan dos contenedores materiales: la Caja del Tesoro (lo que es privado, lo que guardamos con la familia en casa) y el Tablero de la Plaza (lo que es público y pueden ver personas que no conocemos).

Se reflexiona colectivamente: “¿Hay cosas que preferimos que queden solo entre nosotros?”. Se guía la charla hacia el respeto personal y las emociones de los demás: si un amigo está en una situación personal o vulnerable esa foto es un “tesoro” que debe guardarse y no mostrarse en la “plaza”.

2. Nivel Primario

En el **Nivel Primario**, el trabajo se centra en la construcción de la identidad digital, abordando la importancia de la privacidad y la comprensión de que toda acción en la red deja una huella permanente. El rol del Referente de la PDlyA es acompañar a los docentes en actividades que permitan a los estudiantes reflexionar sobre el **círculo de confianza** en entornos virtuales.

Asimismo, se prioriza la promoción de vínculos saludables y el respeto en los entornos de juego y redes sociales. Bajo un enfoque preventivo y ético, se trabaja en la identificación de situaciones de malestar para que los alumnos cuenten con las herramientas para recurrir a un adulto de referencia ante conflictos o contenidos inadecuados.

Para llevar adelante esta propuesta, es central la **estrategia de acuerdos libres de celulares y la construcción de acuerdos institucionales** basados en las normas vigentes, orientados a favorecer el aprendizaje y la convivencia. Entendiendo que los estudiantes atraviesan una etapa de **autonomía creciente**, resulta fundamental empezar a desarrollar las capacidades necesarias para su formación y para un ejercicio de la ciudadanía digital responsable y seguro.

2.1 Actividad “El Club de los Mensajes Secretos y los Desconocidos”

Objetivo: Fortalecer la consigna de no establecer contacto con personas desconocidas y promover la confianza para reportar de manera temprana situaciones que resulten incómodas o preocupantes.

Contexto: En esta edad, muchos niños comienzan a utilizar servicios de mensajería o juegos en línea compartidos para comunicarse o jugar con otros como Roblox.

Dinámica: Se simula un “chat” en un afiche de papel. El docente escribe mensajes que



un “Avatar Desconocido” envía al grupo (Ej: *“Hola, soy amigo de tu primo, ¿me decís cómo te llamas?”* o *“Te regalo una skin si me pasas una foto tuya”*)

Se colocan en el piso tres tarjetas de acción y el docente lee los mensajes del afiche y los chicos tienen que elegir una opción y ubicarse sobre la opción elegida y luego se toman unos minutos para contar su elección mientras que el docente guía la conversación (CONTESTAR, DUDAR o AVISAR). Se trabaja la técnica del “Freno de Mano Digital”: si alguien que no conozco en persona me habla de forma privada, pongo el freno y busco al adulto referente.

2.2 Actividad “El Muro de la Privacidad: ¿Quién tiene la llave?”

Objetivo: Diferenciar entre información pública, privada y sensible, comprendiendo que el cuidado de la privacidad es fundamental para el crecimiento y desarrollo de los niños y que se gestiona a partir de criterios claros y orientaciones compartidas, más allá de decisiones individuales.

Dinámica: se crea un “perfil de red social” gigante en el pizarrón. Los estudiantes reciben tarjetas con datos (ej: ubicación en tiempo real, nombre de la escuela, foto con el uniforme, opinión sobre un profesor, mail, contraseña). Deben clasificar las tarjetas en tres zonas: Zona Abierta (público), Zona con Llave (solo amigos reales) y Caja Fuerte (solo familia/nadie).

Se introduce un conflicto: *“Alguien que no conocés le da ‘Me gusta’ a tu foto de la escuela. ¿En qué zona estaba esa foto? ¿Podemos volver atrás?”*.

2.3 Actividad: “Cazadores de Trucos”

Objetivo: Desnaturalizar la lógica de las apuestas online y comprender que estas plataformas están diseñadas para captar la atención y los datos personales de las personas usuarias. El objetivo es que puedan identificar por qué estas prácticas resultan perjudiciales para ellos, ellas y sus familias, y reconocer la existencia de múltiples alternativas positivas para el uso del tiempo libre.

Dinámica: se presentan capturas de pantalla o impresiones de “ventanas emergentes” (pop-ups) de juegos populares y sitios de apuestas. Se organiza un taller para descubrir los engaños y peligros donde los alumnos deben detectar los tres trucos clásicos:

- La Urgencia: (Ejm: *“¡Solo quedan 5 minutos para tu premio!”*).
- El Falso Regalo: (Ejm: *“Ganá 1000 monedas gratis”*).



- El Peaje de Datos: (Ejm: “Para jugar, ingresa tu mail, fecha de nacimiento y número de teléfono”).

3. Nivel Secundario

En el Nivel Secundario, el abordaje de la Protección Digital se desplaza hacia la gestión de la identidad digital pública y la formación ética para el ejercicio de una ciudadanía crítica y responsable. El trabajo se centra en que los estudiantes comprendan la importancia del cuidado de su privacidad, analizando cómo los algoritmos y la Inteligencia Artificial recolectan y procesan sus datos personales. El rol del Referente de la PDIyA es promover espacios de debate que permitan a los jóvenes evaluar el impacto y la permanencia de la huella digital en sus trayectorias presentes y futuras.

Asimismo, se prioriza el abordaje de la **violencia digital y la responsabilidad** en la red. Bajo un enfoque ciudadano y ético, se trabaja sobre problemáticas complejas como el ciberacoso, la difusión no consentida de imágenes y los riesgos legales asociados. Es fundamental que los alumnos reconozcan la importancia del consentimiento y conozcan los protocolos institucionales de actuación y los canales de denuncia ante situaciones de vulneración de derechos.

Para consolidar este enfoque, resulta clave la **estrategia de escuela libres de celulares** no solo como una norma de convivencia, sino como una oportunidad para desarrollar la autorregulación y el criterio pedagógico en el aula. Entendiendo que los estudiantes poseen una autonomía plena, la labor del Referente busca fortalecer las capacidades que les permitan navegar de forma segura y reflexiva en el ecosistema digital actual, desarrollando criterios para discernir y tomar decisiones informadas.

3.1 Actividad: IA y Ética: ¿Quién es el autor?

Objetivo: Reflexionar sobre la autonomía en los procesos de pensamiento y toma de decisiones, el sesgo de los algoritmos y la protección de los datos personales en el uso de herramientas de Inteligencia Artificial, comprendiendo que la información que estas tecnologías ofrecen no siempre es verdadera ni correcta y requiere ser evaluada.

Dinámica: Se organiza un “Laboratorio de Inteligencia Artificial”. donde se presentan tres textos o imágenes sobre un tema de actualidad: uno creado por un estudiante, otro por una IA y otro por un experto.

Los alumnos deben debatir: ¿Qué hace que un trabajo sea “propio”? ¿Qué sucede con nuestra capacidad de pensar si delegamos todo en un algoritmo? ¿Cómo podemos re-



conocer si la información que recibimos es correcta, confiable o necesita ser verificada? Se analiza la Privacidad de Datos: Se leen (en versión resumida) las condiciones de uso de una IA generativa popular para descubrir qué hacen con la información que los usuarios “regalan” al entrenar al modelo.

3.2 Actividad: “Tribunal de Convivencia: La Violencia Digital”

Objetivo: Visibilizar que lo digital es real y tiene consecuencias personales - psicológicas y emocionales- así como implicancias jurídicas, promoviendo en primer lugar la responsabilidad personal y los valores que orientan las acciones individuales, y que hacen posible una responsabilidad grupal para sostener un clima escolar y social favorable, basado en el compañerismo y el cuidado mutuo.

Dinámica: Se presenta un caso ficticio (pero realista) de difusión de material íntimo sin consentimiento o de un hostigamiento sistemático en un grupo de WhatsApp que afecta, en primer lugar, la vida de la persona implicada y luego la de sus compañeros en el ámbito escolar. Se divide a la clase en grupos que representan diferentes roles: los involucrados directos, los “espectadores” que dan me gusta, los que comparten el contenido y la institución.

Se analizan, en primer lugar, los daños y el impacto emocional que estas situaciones generan en la persona afectada, así como las consecuencias que también tienen para quienes participan como “espectadores” o cómplices. Luego, se abordan las consecuencias legales vinculadas a las leyes vigentes sobre violencia digital. Finalmente, se guía la construcción de un “Acuerdo de convivencia y reparación”.

3.3 Actividad: “La Arquitectura de la Apuesta”

Objetivo: Desmitificar la “ganancia fácil” y comprender la lógica económica detrás de la ludopatía, enmarcado dentro de las múltiples consecuencias negativas psicológicas y personales que genera en las personas y sus familias, y fomentando el hábito de “frenar y analizar” antes de ingresar a entornos de riesgo financiero.

Dinámica: Se realiza un taller de análisis sobre el diseño de interfaces (UX/UI) de las plataformas de apuestas y casinos online. Los estudiantes identifican mecanismos de manipulación psicológica, como el uso de colores, sonidos de victoria aun cuando se pierde dinero, los bonos de bienvenida y el rol de los influencers. Se debate la “ilusión de control” y se promueve una reflexión sobre la libertad y la toma de decisiones, reconociendo cómo ciertas elecciones pueden derivar en situaciones de atrapamiento que limitan la posibilidad de elegir.



4. Modalidad Especial

En esta modalidad se requiere que la PDlyA no se limite a la protección, sino que se constituya como un **punto hacia la autonomía**. El desafío central radica en que las barreras en la comunicación o en el procesamiento cognitivo no se transformen en vulnerabilidades digitales.

Por ello, la labor en esta modalidad se centra en el diseño de arquitecturas de experiencia segura, donde la tecnología sea un apoyo para la participación y no un factor de riesgo por falta de soportes adecuados.

El abordaje debe priorizar la construcción de un lenguaje de seguridad adaptado, que permita al estudiante expresar incomodidad o riesgo incluso cuando no existe la lectoescritura o el lenguaje oral fluido. Proteger y educar significa brindar herramientas, en este caso, de comunicación para que el alumno pueda dar a conocer cuando algo le molesta o le genera incomodidad.

Asimismo, es vital trabajar en la configuración de entornos controlados que minimicen la sobreestimulación y garanticen que la exploración digital ocurra siempre en un marco de previsibilidad y confianza vincular.

4.1 Actividad: “Semáforo de Bienestar Digital”

Dinámica y desarrollo: Se presentan situaciones mediante pictogramas o tarjetas visuales de alta escala con algunos ejemplos de la cotidianeidad:

- usar una computadora o tablet acompañado por un adulto
- mirar un video educativo en la escuela
- recibir un mensaje de una persona conocida
- aparecer una ventana inesperada o que solicita datos
- alguien pide información personal o insiste en continuar una conversación (ejemplo: un mensaje de un desconocido, un video de un personaje conocido, una ventana emergente que pide datos).

Los alumnos con la guía y acompañamiento del docente y el FPD, clasifican las tarjetas en un semáforo físico o digital. El color verde representa contenido conocido; el amarillo, dudas (frenar y preguntar); y el rojo, situaciones de incomodidad (cerrar y buscar al adulto). Utilizando consignas simples y accesibles, como por ejemplo: ¿Cómo me hace sentir esto?(tranquilo y seguro, confusión o duda, triste o duda) ¿Qué hago si no conozco a esa persona, personaje o juego? (a quien o donde recurrir para pedir asistencia) ¿Qué seña-



les nos avisa que algo no está bien con lo que vemos en la pantalla? (detectar situaciones de peligro posible o riesgo)

4.2 Actividad: “Más comunicación para la protección”

Brindar autonomía comunicativa para que cada estudiante pueda expresarse a través de diferentes medios, lo cual es fundamental para su formación y desarrollo, y para el ejercicio de la protección digital sin depender exclusivamente de la lectoescritura como forma de comunicación. En este sentido, se busca fortalecer recursos expresivos alternativos y eliminar barreras que puedan dificultar la comunicación y el pedido de ayuda.

Dinámica y desarrollo: Crear un tablero de comunicación específico (físico o en tablet) que permita al estudiante expresar si algo en la pantalla le asustó o le generó rechazo. Para la realización de las actividades es importante configurar previamente los dispositivos digitales si fueran a ser usados, con herramientas de accesibilidad y bloqueadores de contenido para asegurar que la exploración sea en un entorno controlado.

La selección debe ser **acompañada y flexible:** no se busca una única respuesta correcta, sino habilitar la expresión emocional y el reconocimiento de señales de alerta básicas, a la vez que se forma en la identificación de situaciones que resultan positivas o negativas, comprendiendo por qué ciertas conductas no son adecuadas. Por ello, es importante observar las reacciones no verbales de los alumnos ante las imágenes propuestas.

- En ambas actividades se busca reforzar mensajes simples y consistentes:
- Cuando algo no me gusta, puedo comunicarlo (habilitando otros canales de comunicación no verbal)
- Siempre puedo solicitar asistencia de un adulto.
- Es importante atender a la emocionalidad.

5. Modalidad de Adultos y Adolescentes

En esta modalidad, la PDlyA se inscribe en una perspectiva de educación digital integral, propia de la educación de personas jóvenes y adultas, que ofrece una valiosa oportunidad para fortalecer la conciencia sobre el alcance que lo digital tiene en la vida personal y social. Desde este enfoque, se promueve que las y los estudiantes reconozcan cómo el uso de las tecnologías puede convertirse en un vehículo de crecimiento, esparcimiento y comunicación, tanto en su trayectoria personal como en los entornos familiares y comunitarios en los que participan.

Por lo tanto, el abordaje pedagógico debe contemplar tanto el cuidado de su integridad y seguridad —especialmente frente a estafas financieras y la desinformación— como el



fortalecimiento de su desarrollo personal y social en entornos digitales, y, simultáneamente, dotarlo de herramientas para acompañar a menores a cargo, si los hubiera.

La fundamentación se orienta a que la persona adulta, con libertad y responsabilidad, realice un uso consciente de las herramientas digitales, comprendiendo las características y consecuencias de su utilización y los mecanismos que operan detrás de las plataformas y aplicaciones —como los algoritmos, la economía de la atención y la recolección de datos— para tomar decisiones informadas.

En este marco, la PDlyA se orienta a fortalecer el desarrollo de un criterio propio, fundado en razones que permitan reconocer los beneficios y perjuicios de las prácticas digitales, y a acompañar a los estudiantes para que puedan asumir un rol activo y protagónico en la construcción de prácticas digitales conscientes y responsables en sus entornos sociales y familiares, en coherencia con su formación integral como personas autónomas y ciudadanos comprometidos.

5.1 Actividad : “Laboratorio de Prevención, estafas y desinformación”

Enfoque: Seguridad financiera y juicio crítico.

Objetivo: Reflexionar e informar sobre los posibles engaños digitales para que cuenten con herramientas válidas como primera defensa.

Dinámica y desarrollo: A partir de casos reales de mensajes de phishing y publicidad de apuestas en línea, los alumnos analizan los mecanismos de engaño y la urgencia que proponen estos contenidos.

Preguntas orientadoras de ejemplo: ¿Por qué este mensaje me pide una clave con tanta urgencia? ¿Qué elementos me hacen dudar de la veracidad de este sitio web? ¿Cómo puedo proteger mis datos personales?

Durante el intercambio, el docente y el FPD refuerzan la idea de que la seguridad digital requiere:

- Pausa y verificación de la información.
- Protección de datos personales y bancarios.
- Uso de herramientas de seguridad (ej: segundo factor de autenticación).
- Denuncia y bloqueo de contactos maliciosos.
- Para el cierre se puede llevar a cabo una configuración práctica en los dispositivos de los alumnos, activando niveles de privacidad y seguridad en sus cuentas principales.

5.2 Actividad “Acompañar sin invadir: Decisiones digitales en familia”



Enfoque: Rol de cuidado y acuerdos en el hogar.

Objetivo: Identificar que la protección digital es producto de informarse, dialogar y llevar adelante medidas de resguardo.

Dinámica y desarrollo: Taller de análisis de dilemas a través de tres situaciones cotidianas: por ejemplo: 1-El pedido del primer celular a edad temprana. 2-El conflicto por el exceso de tiempo de conexión. 3- El hallazgo de aplicaciones desconocidas en dispositivos de menores.

Preguntas orientadoras para la reflexión: ¿Qué decisiones de configuración técnica corresponden a la persona adulta responsable, en función de la edad y el desarrollo del niño o la niña? ¿Cómo establecer límites claros que acompañen, cuiden y orienten, sin romper el diálogo ni la confianza?

Durante el intercambio, el docente y el FPD refuerzan la idea de que acompañar no es vigilar, y que la protección digital se construye a partir de límites adecuados a cada etapa, asumidos por la persona adulta como parte de su responsabilidad educativa, y sostenidos desde una presencia atenta, afectiva y disponible al diálogo.

Durante el intercambio, el docente y el FPD refuerzan la idea de que educar y acompañar en lo digital va mucho más allá de vigilar, y que la protección digital se construye con:

- presencia
- diálogo sostenido
- límites claros y explicados
- coherencia entre lo que se dice y lo que se hace

Para el cierre se invita a cada participante a formular una decisión concreta que podría aplicar o revisar en su entorno familiar (por ejemplo: acordar horarios, retrasar un acceso, conversar antes de habilitar una app).

5.3 Actividad: “Identidad Digital y Proyección Laboral”

Enfoque: Huella digital, privacidad y responsabilidad en la red.

Objetivo: Reconocer el impacto de las acciones y las publicaciones en el ámbito digital, comprendiendo cómo afectan en primer lugar a la persona y, posteriormente, al entorno social en general.

Dinámica y desarrollo: Ejercicio de “auto búsqueda” y reflexión sobre la permanencia de la información en internet.



- Rastreo de la información pública asociada al nombre propio.
- Análisis de perfiles en redes sociales desde una perspectiva profesional o ciudadana.
- Impacto de las publicaciones actuales en las oportunidades futuras.

Preguntas orientadoras de ejemplo: ¿Qué imagen de mí proyecta internet si alguien me busca por primera vez? ¿Cómo puedo gestionar lo que otros ven sobre mi vida privada? Durante el intercambio, el docente y el FPD refuerzan la idea de que la identidad digital se construye con:

- Conciencia sobre la perdurabilidad de lo publicado.
- Configuración adecuada de perfiles privados y públicos.
- Respeto por la propia imagen y la de los terceros.
- Ejercicio del derecho al olvido y rectificación de datos.

A modo de cierre, se puede proceder a revisar los ajustes de privacidad de sus perfiles personales, decidiendo qué información desean mantener pública y cuál restringir al ámbito privado.

La implementación de estas dimensiones de formación y ejercicio ciudadano se inscriben en los documentos curriculares de la Ciudad de Buenos Aires, donde se establece la Educación Digital como área transversal y un derecho fundamental.

Esta formación ética y crítica es la herramienta principal para dar cumplimiento a los **Protocolos de Actuación frente a situaciones de Violencia Digital**, permitiendo que los docentes y los equipos directivos intervengan de manera temprana, eficaz y reparadora ante los conflictos que emergen en la red.

Asimismo, este enfoque integral otorga sentido pedagógico a las recientes **regulaciones sobre el uso de celulares en las escuelas**. Lejos de ser una medida meramente restrictiva, la regulación busca revalorizar el espacio escolar como un ámbito de aprendizaje profundo y construcción de vínculos saludables, donde el uso de la tecnología sea intencional, mediado y guiado. En este escenario, su uso se transforma en una práctica reflexiva, mediada y con un propósito pedagógico claro.

En este marco la protección y la ciudadanía digital, como parte de la formación integral de los estudiantes, se consolidan como ejes estratégicos que permiten transformar la norma en una cultura institucional cotidiana. El rol del Referente PDlyA es, precisamente, el de acompañar y sostener que esta transición ocurra, garantizando que cada escuela de la Ciudad sea un **entorno formativo y protegido** donde la innovación tecnológica



potencie el bienestar y la calidad educativa de todos los estudiantes.

Anexos

Articulación con la Prevención de Consumos Problemáticos

Entendiendo que la protección digital es una dimensión integral del bienestar de los alumnos, el rol del Referente PDlyA se articula de manera directa con las estrategias de prevención de consumos problemáticos. El entorno digital es, en la actualidad, un escenario clave donde se manifiestan conductas que requieren una intervención pedagógica preventiva y sostenida.

A tal efecto, se ponen a disposición las secuencias didácticas desarrolladas para la **Semana de Sensibilización de Consumos Problemáticos** realizadas en 2025. Estos materiales ofrecen herramientas situadas para abordar los riesgos vinculados al uso de plataformas digitales y el impacto de los consumos en los estudiantes.

Acceso a recursos por nivel:

[Nivel Primario | ambos ciclos -1° semana Agenda Educativa 2025](#)

[Nivel Primario | Primer Ciclo -2° semana Agenda Educativa 2025](#)

[Nivel Primario | Segundo Ciclo -2° semana Agenda Educativa 2025](#)

[Nivel Secundario | 1° semana Agenda Educativa 2025](#)

[Nivel Secundario | 2° semana Agenda Educativa 2025](#)

[Nivel Secundario | 3° semana Agenda Educativa 2025](#)

[Nivel Secundario | 4° semana Agenda Educativa 2025](#)

Próximamente: “Compromiso familiar por los chicos sin celular”

