

TEMAS DE EDUCACIÓN INFANTIL

Año 22. Número 41. 1º Cuatrimestre 2026

FORMACIÓN
DOCENTE
EDUCACIÓN
INFANTIL

E-ECCLESTON
Nº41



e- Eccleston. TEMAS DE EDUCACIÓN INFANTIL.

Año 22. Número 41. 1º Cuatrimestre de 2026.

ISPEI "SARA C. DE ECCLESTON". DFD. MINISTERIO DE EDUCACIÓN.GCBA. ISSN 1669-5135.



RELATOS DE EXPERIENCIAS

SALA DE EXPLORACIÓN EN EL ISPEI ECCLESTON: UN ESPACIO PARA APRENDER CREANDO, PARA CREAR APRENDIENDO

●●● POR: SUSANA DE LORENZI Y FERNANDA DEVIA

En esta experiencia se relata la creación e implementación de la Sala de Exploración —conocida coloquialmente como Sala Maker— en el ISPEI Sara C. de Eccleston, entre 2024 y 2025. La misma da cuenta de un proceso colectivo de resignificación de un espacio institucional para convertirlo en un lugar de exploración, creación y aprendizaje con tecnologías digitales. El relato aborda tanto las decisiones pedagógicas que orientan el proyecto, como los desafíos concretos de su puesta en marcha, desde el inicio hasta su inauguración.

“Todos aprendemos mejor cuando el aprendizaje forma parte de una actividad, de ‘hacer algo’, que realmente nos interesa”. Seymour Papert (1999)

Un punto de partida

Cuando se piensa en el nivel inicial, se asocia al juego, al vínculo, al primer ámbito de socialización. Es el nivel que sostiene, que acoge, que acompaña desde lo afectivo y desde la construcción de subjetividad y desarrollo, donde prevalece la ternura como una función que engendra esa subjetividad¹.

Pero ¿qué lugar ocupa lo digital en esta etapa? ¿Es relevante? Las tecnologías digitales atraviesan la vida de todos/as, incluidos los/as niños/as, muchas veces desde un lugar no problematizado e incómodo². Y es aquí donde surgen inquietudes sobre ¿cómo podemos acompañar y formar personas críticas, capaces de tomar decisiones, resolver problemas, y reflexionar sobre su entorno?

¹ "La ternura como función engendra subjetividad. Sería el primer amparo. La ternura es el primer elemento que hace del sujeto, sujeto social, porque es un dispositivo social". La ternura como contrapedagogía del desamparo. Carbón, Lucila Maité y Martínez Liss, Mariana, (2019).

² Organización Mundial de la Salud (OMS) advierte sobre los riesgos de su uso excesivo, destacando la importancia de limitar el tiempo de exposición para promover un desarrollo

saludable. Desde los jardines se pueden establecer momentos de reflexión con las familias sobre el uso de dispositivos tecnológicos, como pantallas y celulares. (Diseño Curricular Nivel Inicial Ciudad de Buenos Aires, 2025, p 13).

Serres (2013) nos recuerda que "antes de enseñar algo a alguien, es necesario al menos conocerlo" (p.13). ¿Conocemos realmente a esos "pulgarcitos" (p.15) que estamos formando? Jóvenes cuyos modos de relacionarse con el mundo y el conocimiento han sido profundamente transformados por la cultura digital.

El Profesorado en Educación Inicial Sara C. de Eccleston tiene una trayectoria en la formación de docentes desde una mirada integral. Dentro de la comunidad del Eccleston se encuentra el área de informática, donde trabajan los Ayudantes de Trabajos Prácticos de Informática (AyTP Informáticos), un equipo que tuvo un papel fundamental en el armado de experiencia. Desde el año 2019, fueron llegando al Eccleston diferentes equipamientos o recursos tecnológicos —a través de proyectos institucionales, donaciones, aportes de Cooperadora y del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (GCABA)— cuyos usos no siempre eran conocidos por la comunidad educativa, dificultando una inclusión genuina de las tecnologías (Maggio, 2012). Kits de robótica como Kibo, Codit y Bluebot, placas Makey Makey, impresoras y lápices 3D, microscopio digital, placas Microbit, sublimadora, gafas de realidad virtual y netbooks preparadas para programación por bloques esperaban ser puestos en juego en propuestas pedagógicas concretas.



Imagen 1. Algunos de los dispositivos y aplicaciones disponibles en la Sala

Con la aprobación de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP)³ que incluían la Educación Digital en el Nivel Inicial, y la inclusión del eje Pensamiento Computacional, Programación y Robótica en el Diseño Curricular de Nivel Inicial para las salas de 4 y 5 años (2025)⁴, surge la inquietud sobre cómo articular el uso y vivencias de estos recursos en las prácticas de los/as estudiantes en el aula. ¿Cómo tensionar ciertas conceptualizaciones si ni siquiera las conocemos de primera mano?

Muchas de estas preguntas son las que dieron lugar a pensar esta experiencia. ¿Y si en lugar de contar, lo experimentamos? ¿Si son nuestros/as estudiantes y docentes quienes prueben estos recursos y le den sentido en una secuencia didáctica?

³ Constituyen una base común para la enseñanza en todo el país, establecida a partir de los acuerdos entre el Ministerio Nacional y las jurisdicciones, alcanzados en el Consejo Federal de Educación.

⁴ Según el Diseño Curricular para Nivel Inicial de 4 y 5 años- 2025, p. 13, la Educación Digital promueve la adquisición de habilidades y la formación para que los niños sean capaces de entender y hacer un uso crítico y creativo de las tecnologías digitales, y así favorecer una alfabetización integral, en el marco de una cultura digital.

Un marco conceptual para mirar la experiencia

Corría el 2024 cuando se empezó a pensar de qué forma se podrían socializar esos recursos con un sentido propio, de manera tal que sea la comunidad quien se apropie de ellos. Las redes, flyers y comunicaciones resultaban, pero no eran suficientes. Había que pensar en otros espacios que sean físicos. Y entró en escena un concepto que atravesó la experiencia y es el de la *Cultura Maker*⁵. Más que un concepto, se trata de una filosofía comunitaria, donde se piensa el uso de un espacio con herramientas, el cual implica un enfoque en la democratización de la tecnología y la creación de un producto tangible. La *Cultura Maker* es “hacer para aprender”, es un movimiento que impulsa a que los/as estudiantes sean creadores, hacedores y protagonistas activos de su aprendizaje. Si bien es un concepto que surgió formalmente en el ámbito estrictamente tecnológico en 2005, su precursor fue Seymour Papert, matemático sudafricano, seguidor de Piaget y pionero en inteligencia artificial, quien acuñó términos del construccionismo para describir este enfoque del “aprender haciendo”, del cual se recuperaron para esta experiencia las siguientes características:

- La actividad de estudiantes en el centro de la propuesta, y no por eso despejada de teoría. Esto es, una especie de praxis donde son creadores activos.

- A partir de las tecnologías digitales, abordar la exploración y creación colectiva libre. No es un espacio individual (a pesar de haber nacido con el “hazlo tú mismo”), así como tampoco un laboratorio.
- Los/as estudiantes no sólo exploran, sino que además enriquecen estos conocimientos a partir de su propia reflexión sobre la enseñanza, es un concepto que connota una cultura y mentalidad.
- Se valora la interacción social en encuentros y comunidades tanto virtuales como presenciales.
- Se construye conocimiento colectivo a partir de los saberes previos, promoviendo la colaboración y la divulgación abierta de aprendizajes, junto con las dificultades y errores.

A partir de esta perspectiva surgió la idea de crear una sala de exploración y experimentación inspirada en la *Cultura Maker*, y destinada a la comunidad del ISPEI Eccleston. Un espacio que buscara acompañar el pasaje de la idea a la acción a través de proyectos colectivos y situados, que no se limiten al uso de herramientas, sino que promuevan el intercambio de nuevas tecnologías, plataformas y diseños abiertos. En otras palabras, democratizar el acceso a tecnologías que permitan a cualquier persona diseñar y fabricar productos propios con un enfoque colaborativo.

⁵ El término *cultura maker* nació oficialmente en 2005 con el lanzamiento de la revista *Make Magazine* en California, que publicaba proyectos tecnológicos DIY (hazlo tú mismo) relacionados con computación, electrónica, robótica, y distintos oficios como carpintería y

metalurgia. Pero el concepto fue precedido por el autor sudafricano Seymour Papert, conocido por ser discípulo del constructivismo piagetiano, lenguaje logos y pionero en inteligencia artificial.

El proceso de construcción colectiva

1. Primeras ideas. Pensar el espacio

El primer desafío fue encontrar dónde construir nuestro espacio. El Eccleston es una institución con alta demanda edilicia, y por eso la identificación de un aula disponible resultaba compleja. Desde rectorado, se habilitó un aula que había quedado en desuso y funcionaba como depósito. Comenzaba entonces el primer paso: resignificar ese espacio.

Diferentes actores de la Institución fueron contribuyendo con ideas que llevaron a transformarlo en un lugar que combine la exploración y el aprendizaje a través de recursos tecnológicos. Fue un trabajo genuinamente colectivo: cada uno/a aportó desde la concepción de la idea hasta el trabajo concreto de limpiar, diseñar y pintar las paredes, disponer el mobiliario, organizar el espacio y gestionar la compra de materiales. Esto permitió construir un lugar donde el aprendizaje, la tecnología y la exploración pudieran conjugarse, un espacio pensado para que los/as futuros/as docentes acumulen experiencias diversas con las tecnologías digitales y alcancen así un doble objetivo: formarse como profesionales capaces de habitar el mundo digital y, desde su rol docente, generar propuestas que acerquen a sus propios estudiantes a la tecnología desde el hacer.

En simultáneo el equipo de AyTP Informáticos —con diferentes perfiles como informática, sistemas, tecnología educativa, comunicación y el nivel inicial— comenzó a investigar experiencias similares en instituciones públicas y privadas. Algunas inquietudes tenían que ver con: ¿Qué encuadre pedagógico adoptaban? ¿Cómo organizaban el espacio? ¿Qué

tipo de apropiación promovían? ¿Cómo lo habían diseñado? ¿Se dividiría por sectores o directamente era un espacio con distintos recursos libres? ¿De qué equipamiento disponían en el espacio? ¿Con qué nombre hacían referencia al espacio? Ese proceso de indagación fue, en sí mismo, formativo.



Imagen 2.
Fotografía del espacio antes de la intervención

2. Planificación Armado

La construcción del espacio fue literalmente colectiva. Cada integrante del equipo, junto a docentes, auxiliares y personal de servicios generales, hizo su aporte: desde limpiar el aula y pintar las paredes —proyectando el diseño gráfico desde Canva sobre la pared para garantizar precisión— hasta seleccionar el mobiliario, organizar los recursos por islas temáticas y pensar la señalética. Cada decisión —los colores, la disposición, el nombre— fue debatida y consensuada. Este proceso fortaleció al grupo humano dispuesto a aprender.

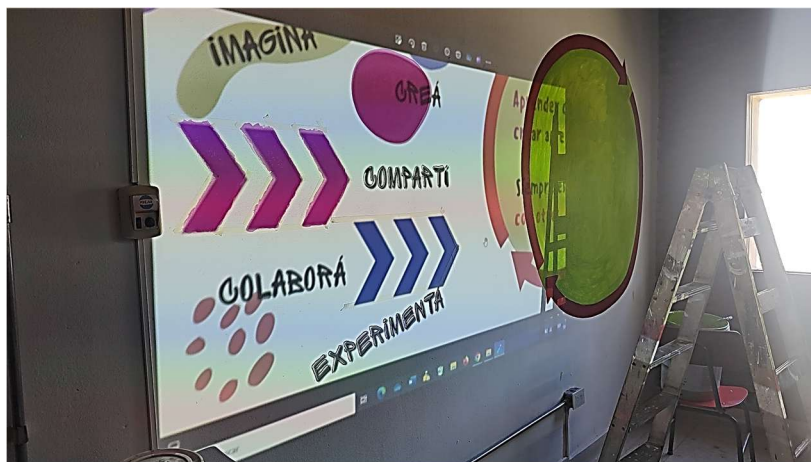


Imagen 3.

Planificación y armado del espacio. Proyección del diseño en la pared

3. Apropiarse internamente de los recursos y mobiliarios para su uso.

Como se mencionó al comienzo, la Institución está equipada con varios recursos tecnológicos, y continúa ampliándose. La primera acción fue conocer cada equipamiento, comprender su potencial pedagógico y pensar acerca de su organización dentro de la sala, considerando el cuidado que conlleva. Se contó para eso, con el aporte de docentes y de AyTP pedagógico.

Cada integrante del equipo se especializó e indagó en cada recurso, su posible uso en la sala desde una mirada de las/os estudiantes como ciudadanas/os digitales. Por otro lado, el desafío era equipar el lugar con el mobiliario adecuado para estas propuestas, atendiendo a los límites del espacio que era reducido. Se colocaron *puffs* y colchonetas en el piso, mesas y sillas. La principal sorpresa fue descubrir que en ese espacio había una caja fuerte de 1 metro de alto aproximadamente, donde según quienes tienen años en la Institución, se guardaban los cheques de pago. Una verdadera reliquia que hace a la identidad institucional y que se decidió conservar como lugar de guardado, esta vez para equipamiento tecnológico.

4. Todos/as tenemos un nombre.

Surgió entonces otro desafío, el nombre del espacio. Buscábamos uno que denomine y menciona claramente lo que nuestra comunidad ya vive, produce y crea en estos entornos. Un desafío teórico pero también en términos políticos.

La posibilidad de un espacio de creación donde esto pueda ser tangible es una forma de llevar adelante este enfoque teórico y donde las/os estudiantes exploren recursos, hagan y recuperen esos saberes para crear sus propios proyectos. Mantener el término “sala maker” no era una posibilidad arbitraria, sino una forma de preservar la riqueza semántica de un concepto que abarca una filosofía, una cultura y una identidad. Pero por otro lado, se hacía necesario pensar una denominación que defina esa exploración, y promueva un aprendizaje por descubrimiento (Bruner, 1961) pero desde la perspectiva propuesta por Ausubel (1983), donde es el/la estudiante quien explore activamente para dar sentido a esos recursos. Luego de varios intercambios se decidió institucionalmente por Sala de Exploración, coloquialmente llamada Sala Maker o sala del hacedor.

5. Manos a la obra, preparar el espacio y diseñarlo entre todos/as.

Quienes participaron en el armado del espacio tenían diferentes recorridos y perfiles que permitieron poder articular diferentes acciones desde lo colectivo, cada una y una fue aportando desde su rol. Esto tampoco hubiese sido posible sin el acompañamiento de la gestión, de otros equipos docentes, Secretaria de Rectorado, AyTP Pedagógicos y Auxiliares tanto del Eccleston como del Jardín Mitre.

El armado del espacio se caracterizó por la motivación y trabajo colectivo. Se fue construyendo el proyecto con la colaboración de diferentes personas, que de lo contrario no hubiera sido posible, desde el acompañamiento de la gestión; servicios generales del Eccleston, que nos ayudó a despejar el depósito; el jardín Mitre, que nos prestó pinceles, pinceletas y pintura;



Imagen 4.
Parte del equipo en el armado de la Sala.

Paola Barbará - secretaria de rectorado - que coordinó el trabajo con Leopoldo Montero - área de servicios generales - y la gestión con el GCBA y la Profesora Natalia Vidal quien nos acompañó y pensó la idea con todo el equipo.

El trabajo edilicio fue muy relevante porque se hizo una abertura en la pared para que se comuniquen la Sala con el área de informática. Esto colaboró con la dinámica de trabajo.

Por otro lado, había que pensar el estilo que se buscaba para ese espacio. Se habían explorado diseños de otras instituciones, pero se buscaba que este espacio tuviera su propia identidad. El primer diseño fue en papel, luego se digitalizó la idea en Canva (plataforma de diseño gráfico) con colores que fueron pensados desde la acción viva, el hacer y la exploración. A esto se sumaron diferentes verbos en imperativo (probá, imaginá, creá, entre otros) con la idea de que refleje cercanía, involucramiento, que invite a la acción.

Por último, se sumó una frase que transmitiera esos conceptos “Aprender creando, crear aprendiendo. Siempre es mejor con otros y otras”.

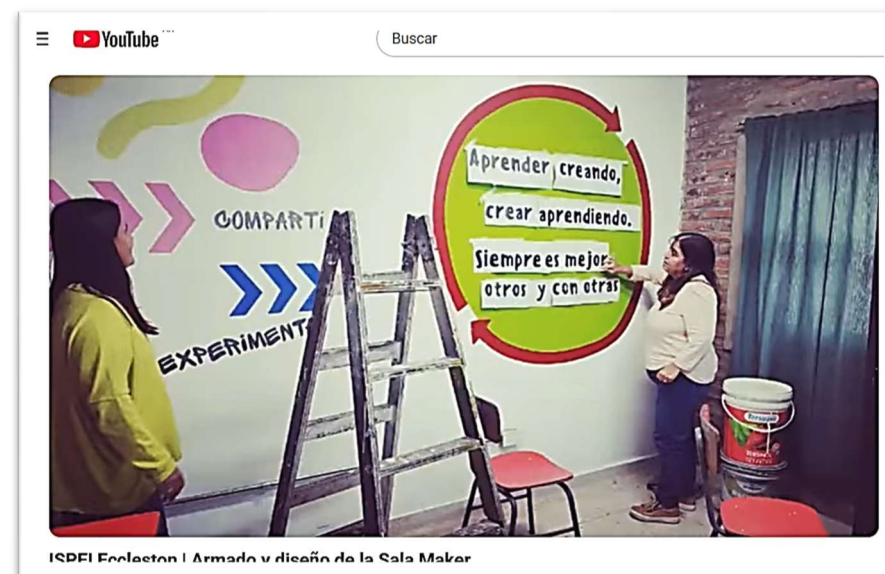


Imagen 5.

Pared intervenida con palabras claves y frase

6. Socializar con la comunidad

Se articuló en simultáneo con Gestión de la información para generar *banners*, *flyers* y distintas comunicaciones que permitiera un reconocimiento previo. Esto generó una especie de expectativa y curiosidad en cuanto a la sala de exploración, pero también al evento Exploraton. Se socializó por redes, campus virtual y otros canales formales.



Video ISPEI Eccleston | Armado y diseño de la Sala Maker
Disponible en <https://youtu.be/Qy4UbyjQTsQ>



Imagen 6. Algunas piezas de difusión.

7. El Exploraton

El 23 de septiembre de 2025 durante la mañana se realizó el “Exploraton”, un evento de presentación de nuestro espacio, donde a través de islas se pudo mostrar a docentes tanto del Eccleston como del Jardín Mitre, no docentes y estudiantes, algunos de los diferentes dispositivos tecnológicos con los que cuenta la institución. El evento se realizó en el salón de música, y en el hall central de la institución. Tuvo dos grandes momentos:

- 1. **Breve exposición y encuadre del enfoque de la educación digital** a cargo del equipo de AyTP informáticos. Desarrollo conceptual desde 3 ejes: 1) Ciudadanía digital, 2) Alfabetizaciones múltiples y 3) Pensamiento computacional. Se presentaron Marcos curriculares y el proyecto de la *Sala de Exploración*. Además, una breve aproximación sobre el pensamiento computacional, la robótica y programación en el nivel inicial.
- 2. **La exploración por diferentes islas** donde se presentaron algunos de los dispositivos: robots, placas Makey Makey, programación por bloque, trabajos de impresión 3D. Estos agrupamientos estuvieron a cargo del equipo de AyTP Informáticos: Susana De Lorenzi, Fernanda Devia, Alejandro Sigampa, July Gualterros y Diego Gentile,y Natalia Vidal como AyTP pedagógica.

El trabajo por islas tuvo tres grandes propósitos: 1) dar a conocer los recursos tecnológicos con los que se cuenta en el área, 2) socializar las funcionalidades y su posible uso pedagógico, 3) relevar intereses de la comunidad para pensar futuras capacitaciones en cada uno de estos dispositivos.



Imagen 7. Exploraton. Inicio del encuentro

Impresión 3D	Kit de Robótica
Producciones realizadas en la Institución, diseño y usos pedagógicos.	Presentación de las funciones, componentes y usos pedagógicos del kit, a partir de una experiencia diseñada y realizada en el Jardín Mitre.
Makey Makey	Programación por bloque
Exploración de los componentes y posibilidades, con ejemplos de cómo transformar objetos cotidianos en dispositivos interactivos. Noción básica de electricidad, experimentando cómo al “cerrar el circuito” se producen acciones en la netbook.	Funciones de la programación por bloque, sus componentes y la posibilidad de hacer in situ una pequeña animación narrativa para una primera aproximación al trabajo con estas dinámicas en la sala

Tabla 1. Descripción de las islas temáticas del Exploraton (septiembre 2025)



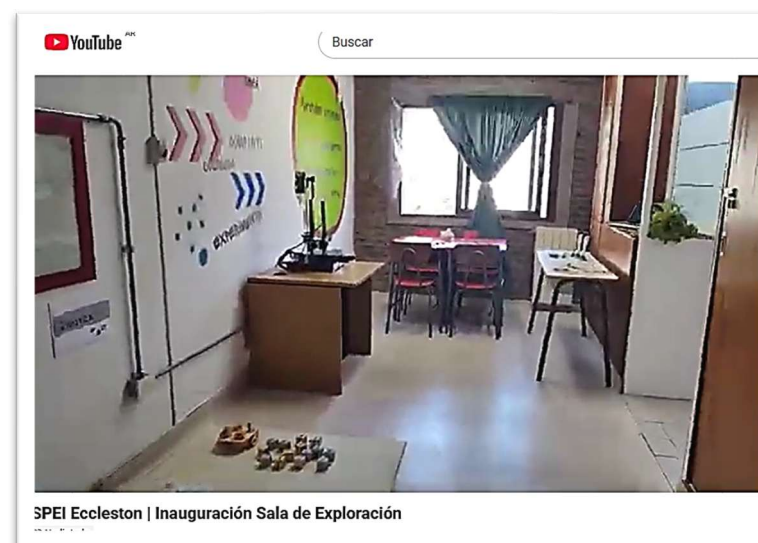
Imagen 8. Exploraton | Momento de exploración por islas

El Exploraton fue un momento de intercambio, de asombro y de curiosidad despertada. Las preguntas de las y los participantes —“¿esto está en los jardines? ¿es para niños?”— revelaban que, cuando la experiencia no pasa por el cuerpo y la vivencia, los recursos tecnológicos permanecen ajenos. También se utilizó un QR para relevar, mediante un formulario, los intereses y necesidades de formación de la comunidad, información que orientaría el diseño de futuras capacitaciones 2026.

8. La inauguración

Llegó el día esperado...la inauguración. El 25 de septiembre de 2025, se inaugura un querido espacio que llevaba más de un año de planificación. Asistieron y acompañaron muchas estudiantes, personal docente y no docente, equipo directivo del Eccleston y del Jardín Mitre. Se pudo apreciar el antes y el después de la transformación de un espacio, finalmente destinado a la formación en entornos digitales y presenciales.

Participaron de este proyecto: María Pía Barbará y todo el equipo directivo, Natalia Vidal, María Paola Barbará, equipo de servicios generales, Leopoldo Montero, Alejandro Sigampa, July Gualterros, Diego Gentili, Fernanda Devia y Susana De Lorenzi, entre otros/as. Sin el apoyo de toda la comunidad del Eccleston - Mitre, no hubiese sido posible este espacio.



Video ISPEI Eccleston | Inauguración Sala Maker
Disponible en <https://youtu.be/mQQhRTrSBhY>

Un camino en construcción. Desafíos a futuro.

La Sala de Exploración del Eccleston es un proyecto vivo, no un punto de llegada. El recorrido que aquí describimos —de la idea al espacio, del espacio a la comunidad, de la comunidad de vuelta al espacio— sigue abierto. En el futuro, la aspiración es que el espacio se convierta en un recurso de toda la comunidad del Eccleston y del Jardín Mitre, y que se abra a otros Institutos de Formación Docente a través de talleres y cursos.

También se busca que aquellas/os estudiantes que están cursando las prácticas puedan encontrar un lugar donde experimentar e implementar con tecnología digital. En la Sala Maker pueden probar las actividades pensadas antes de ir a la sala para ganar más confianza y seguridad con los dispositivos. El equipo de AyTP informáticos está disponible para escuchar dudas, responder preguntas y dar sugerencias sobre el uso de esos dispositivos, sin perder de vista que la mirada integral sobre la enseñanza la tiene el/la docente

Por otro lado, este espacio puede contribuir a abordar la problemática de la brecha digital, teniendo en cuenta que no alcanza solo con el acceso a estos dispositivos. Según Cabello (2017) la exclusión digital conlleva también un empobrecimiento cultural y simbólico: la distancia que separa a quienes meramente consumen contenidos de quienes logran apropiarse de las herramientas tecnológicas para producir, participar y transformar su entorno. En esta línea, Morduchowicz (2021) piensa la ciudadanía digital como posibilidad de hacer un uso reflexivo y advierte que el acceso limitado a la tecnología obstaculiza el ejercicio de una ciudadanía plena y actúa como un factor de exclusión. Esto lleva a seguir pensando respuestas a

interrogantes que atraviesan la propuesta: ¿qué implica pensar una sala de exploración desde la inclusión digital? ¿quiénes son aquellos excluidos que necesitan de estos puentes, de estos lazos?

Lo que esta experiencia dejó como aprendizaje más profundo es que el cambio pedagógico genuino requiere, ante todo, una resignificación en la experiencia de quienes enseñan. Si los/as docentes no han vivido el asombro, la incomodidad y la satisfacción de crear algo con tecnología, difícilmente puedan tensionarlo y/o propiciar en otros. La Sala Maker es, en ese sentido, un espacio de formación en el sentido más amplio y humano del término: un lugar donde se aprende haciendo, y donde haciendo, se aprende a enseñar.

DESAFÍO A FUTURO: CONSTITUIRSE EN UN ESPACIO ABIERTO A TODA LA COMUNIDAD DEL ECCLESTON/MITRE, EN EL CUAL PUEDAN CONTAR PARA ENRIQUECER SUS PROPIAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE, DONDE EXPLORAR, PRACTICAR, LLEVAR ADELANTE ACTIVIDADES, CREAR Y PRODUCIR.

Bibliografía

Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2.ª ed.). Trillas. Material de cátedra Psicología del Desarrollo. Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico – Universidad Tecnológica Nacional.

Blikstein, P. (2013). Digital fabrication and ‘making’ in education: The democratization of invention. En J. Walter-Herrmann & C. Büching (Eds.), *FabLabs: Of machines, makers and inventors* (pp. 203–222). Transcript Publishers.

Cabello, R. & López, A. (Eds.). (2017). Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías. Del Gato Gris / RIAT.

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2025). *Diseño Curricular para el Nivel Inicial: salas de 4 y 5 años*. GCBA.

Ministerio de Educación de la Nación Argentina. (2018). *Núcleos de Aprendizajes Prioritarios: Educación Digital, Programación y Robótica*.

Morduchowicz, R. (2021). *Adolescentes, participación y ciudadanía digital*. Fondo de Cultura Económica.

Papert, S. (1999). Eight big ideas behind the constructionist learning lab (G. Stager, Ed.). *The Daily Papert*. (reeditado 26 de enero de 2017). <https://dailypapert.com/eight-big-ideas-behind-the-constructionist-learning-lab/>

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books.

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Fondo de Cultura Económica.

Susana De Lorenzi es Especialista en Ciencias Sociales con mención en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO), Licenciada en Comunicación Social (UNR) y Profesora en Docencia Superior (UTN). Se desempeña en distintos establecimientos de formación docente en CABA, en el área de informática, tecnologías digitales, comunicación y educación en línea. En el ámbito de educación secundaria preuniversitaria, es docente de medios digitales. Coordinó diferentes propuestas de posgrado como la diplomatura en educación en línea y entornos virtuales multiplataforma (FLACSO) y una sede del Programa “Nuestra Escuela”. Forma parte del equipo de AyTP informático del ISPEI Eccleston.

Su mail: susana.delorenzi@bue.edu.ar

Fernanda Devia es Maestranda en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (UNC), Licenciada en Enseñanza con Tecnologías Digitales (UdelaCiudad) y Profesora de Educación Inicial (ENS N.º 11). Se desempeña como docente de nivel inicial en escuelas públicas desde hace más de diez años. Actualmente es Ayudante de Trabajos Prácticos de Informática en el Instituto Superior del Profesorado de Educación Inicial Sara C. de Eccleston, donde acompaña espacios curriculares vinculados a la integración de tecnologías digitales en la enseñanza y la formación docente.

Su mail: paola.devias@bue.edu.ar