

Educación → Noticias y agenda → 2006 → Entrevistas → Lila Pinto: Tecnología educativa, para innovar en el trabajo pedagógico

Comentar | Imprimir

## Lila Pinto: Tecnología educativa, para innovar en el trabajo pedagógico



"El uso de video en la formación docente es muy prometedor. Hay que verlo no como una forma de representación sino como una forma de construcción."

Por [Verónica Castro](#)

**Lila Pinto** es graduada en Ciencias de la Educación y magíster en Didáctica de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Luego hizo un doctorado con especialización en tecnología educativa en la Facultad de Educación (*Teacher College*) de la Universidad de Columbia, de Nueva York; y a partir del año 2002 comienza a trabajar en el Centro de Tecnología Educativa de esa universidad: el [Columbia Center for New Media Teaching and Learning](#) (ccnmtl), de cuyas actividades habla en esta entrevista.

Se trata de un Centro en donde los tecnólogos educativos y los docentes trabajan juntos en el desarrollo de proyectos que aplican tecnología multimedia para enriquecer e innovar en las propuestas de enseñanza. La idea principal es usar la tecnología para ayudar a generar cosas nuevas en el trabajo de los docentes. "Nunca se empieza por la tecnología, siempre se empieza por lo pedagógico", dice Lila Pinto.

[Descargar archivo. Introducción de Lila Pinto](#)

—¿Qué tipo de proyectos realizaron durante el período en que estuvo trabajando en el CCNMTL?

—Hay tres proyectos que para mí son claves para entender cómo se desarrolló la tecnología en las propuestas de enseñanza de la universidad durante el período de 1999 al 2005, y para ver algunos de los cambios que tienen relación con el desarrollo tecnológico. Para entender mejor el proceso que hizo el centro voy a llamar al primer momento *Skunkworks* (concepto que viene del management) que tiene que ver con crear rápidamente prototipos de proyectos innovadores para mostrarles a los docentes qué podíamos imaginar y qué

### Ficha de la noticia

#### Metadatos

Autor: Verónica Castro

Fecha: 10-05-2006

Categoría: 2006, Entrevistas

Etiquetas:

### Últimos debates

- ❏ [Cuarta Jornada de Enseñanza de las Ciencias de la Naturaleza y la Matemática](#)

El 23 de Agosto de 2008, en Villa Bosch (Buenos...

- ❏ [REFLEXIONES SOBRE LA VIOLENCIA ESCOLAR](#)

Autor del trabajo:  
Arcidiácono Atilio José e-mail: azulgris17@yahoo.com.ar  
Otros trabajos del...

- ❏ [Mundo laptop](#)

Uruguay está llevando a cabo el Proyecto Ceibal, a través...

Ver más

### Últimas noticias

- ❏ [Comenzó un encuentro nacional de INFD de Ciencias Naturales y Matemática](#)

En el marco de las actividades previstas por el "Año...

- ❏ [Córdoba tendrá un Polo de Investigación y Desarrollo](#)

podíamos llegar a hacer con las nuevas tecnologías. El segundo momento lo llamo [CourseWorks](#) (2000-2001), y se trató de la construcción de una plataforma que usa la Universidad de Columbia para todos sus cursos, un campus. Y el tercer momento se focaliza en el trabajo con video para la formación docente.

El primer proyecto se llama [Multimedia Study Environment](#) (1999), y se trata de un entorno de estudio multimedial donde los alumnos pueden estudiar un texto complejo. En una primera etapa se construyó un hipertexto sobre "El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado", de Fredric Jameson, ante la necesidad de un docente de trabajar sobre ese texto complejo para los alumnos (el texto tiene muchísimas referencias a universos culturales e intelectuales del autor y al docente le costaba mucho generar entradas al texto y que los alumnos lo entendieran). Entonces, junto con nosotros -los tecnólogos educativos- el profesor se sentó a ver cómo iluminar el texto de modo de generar ventanas para los alumnos. El texto tiene un tratamiento central que está anotado con links de distintos colores, que responden a distintos ítems; por ejemplo, todos los links en celeste marcan conceptos, todos los amarillos son obras de arte, etc. (luego, con los años, se van a ir desarrollando versiones mucho más sofisticadas de este entorno). Lo que es relevante de este proyecto en términos de decisión pedagógica y del diseño de este material es que el texto principal jamás desaparece: se puede ir atrás o adelante en las columnas de las anotaciones, etcétera. Hay prácticas que responden a la misma lógica del material impreso y otras que no. Por ejemplo, en el caso del trabajo de Fredric Jameson una categoría importante es la comparación que él hace de las obras de arte de [Andy Warhol](#) y [Van Gogh](#) (sobre los zapatos de Warhol y Van Gogh). Al profesor le resultaba un poco difícil llevar las dos obras de arte y compararlas, y el entorno multimedia le permitió hacerlo en pantalla; subir las dos imágenes y yuxtaponerlas, que era su estrategia de enseñanza. No quiero decir que esto no se haya podido hacer en el pizarrón, por ejemplo, pero la tecnología le facilitaba más el acceso a esa forma de pensar, a yuxtaponer las imágenes. Hay que aclarar que este proyecto se trata de un entorno de estudio, marca la diferencia del debate pedagógico alrededor de lo que significa estudiar y aprender.

### **—De allí la distinción entre el *Study Environment* y el *Learning Environment*...**

-Claro, esta distinción refiere a una conceptualización pedagógico-didáctica del lugar que ocupa la propuesta del material en las actividades y estrategias diseñadas por el docente de este curso. Al conceptualizarlo como un entorno para el estudio se está haciendo énfasis en un tipo de involucramiento particular del alumno, que tiene que ver con su recorrido por los universos que abre el material y con la puesta en juego de estrategias de comprensión e indagación en relación con el contenido del texto. Hay por supuesto todo otro plano de análisis, demasiado extenso para discutir en poco tiempo, y que tiene que ver con comprender las diferencias del estudiar y del aprender como procesos distintos, que en el mejor de los casos confluyen pero que no siempre se encuentran.

Otro ejemplo muy distinto es del proyecto "King Lear", que preparamos junto con el profesor para una clase de Literatura de *undergraduate* (la educación superior en los Estados Unidos está dividida en dos niveles: *undergraduate* y *graduate*; el primer nivel es lo que sería para nosotros el CBC y dos años más, y es la base del sistema educativo del nivel superior; y los *graduate* son los masters, por ejemplo). El propósito de este proyecto fue trabajar la relación entre la obra escrita y su puesta en escena y poder ver cómo un mismo texto es interpretado de forma distinta de acuerdo a cómo lo pone en escena el director, los actores. Los alumnos podían ver, por ejemplo, una escena de Shakespeare por Lawrence Olivier y la de Orson Welles, y las podían comparar, y como el texto que acababan de leer está interpretado de dos maneras bien

### **Biotechnológico**

La Universidad Nacional de Córdoba (UNC) y Arcor se comprometieron...

#### **Hacia una bioeconomía basada en el conocimiento**

La Argentina participó de la inauguración del Foro Bi-Regional "Hacia...

 [Ver más](#)

### **Nube de etiquetas**

arte ayuda  
económica becas  
biblioteca calidad  
educativa  
capacitación  
capacitación  
docente ciencia  
ciencia y  
tecnología  
comunicación  
curso  
convocatoria cultura  
democracia  
derechos humanos  
discriminación  
diversidad docentes  
e-learning  
educación  
educación a  
distancia educación  
superior escritura  
formación  
docente infancia  
informática  
innovación  
innovación  
tecnológica Internet  
investigación  
investigación  
científica jóvenes  
lectura libertad  
libro literatura  
medios de  
comunicación  
nuevas  
tecnologías  
premio Secyt  
solidaridad  
tecnología TIC  
UBA universidad  
universidades  
nacionales

diferentes. Realmente se convierte en una herramienta muy potente para el alumno. Además, en el video hay anotaciones de escenas del profesor.

**—Y ¿cómo manejan el tema del copyright para reproducir los videos?**

-Los utilizamos bajo el concepto de *fair use*, que fundamentalmente habilita la reproducción de este tipo de materiales siempre y cuando sean utilizados en proyectos educativos que habrán de ser usados para el trabajo en el marco de un curso o una propuesta pedagógica específica. Por eso estos trabajos no son abiertos, están publicados en la página web de la universidad, pero sólo pueden acceder a ellos los alumnos del curso.

**—Y ¿la herramienta es read only para los alumnos o ellos también pueden anotar las escenas, por ejemplo?**

-Sí, por ahora es *read only*. Este es nuestro debate desde siempre, porque para mí no debería serlo. Nosotros como tecnólogos educativos aprendemos más de las disciplinas al hacer estas herramientas, en los debates que tenemos para construir las distintas anotaciones o la categorización de los temas.

**— ¿Las herramientas tecnológicas que desarrollan son genéricas?  
¿Cómo es el nivel de uso?**

-La realidad es que cada tema a abordar es diferente y necesita un tratamiento diferente. Al sistematizar el tratamiento de un texto se pierde la posibilidad de hacer anotaciones específicas para el texto. Los docentes usan mucho este tipo de herramientas tecnológicas en las aulas, pero no desarrollamos herramientas tecnológicas genéricas, desarrollamos proyectos pedagógicos para cada materia y para cada docente. De todas formas, ahora el centro está viendo la posibilidad de trabajar con la biblioteca de la universidad (la Columbia Libraries), una de las más importantes de los EE.UU., para catalogar todos estos recursos para que sean accesibles para mayor cantidad de estudiantes.

De todas formas, a partir de este segundo momento, que llamé *CourseWorks* (2000-2001), el Centro trabajaba en ayudar a construir páginas web para los docentes, y subirles los materiales a la Web, pero como nos llevaba mucho tiempo, muchas horas hombre haciendo páginas web (había mucha demanda) decidimos hacer una plataforma que nos ayude a todos a agilizar el proceso. Y optamos por un modelo de software comunitario, para poder tener nosotros el acceso al código. Tenía las mismas funciones que en general tienen todas las plataformas, pero lo que me parece importante de esto no es la plataforma en sí, sino el uso que el centro le da al campus; aunque le podría dar un uso que fuera sólo para ofrecer servicios lo que hace es dar el campus como una oportunidad: está planteado como un espacio no sólo para que las materias tengan sus contenidos on line sino como una forma para que tanto docentes como alumnos interactúen con la tecnología desde el punto de vista de mejorar el uso pedagógico de la información, para replantearse cómo categorizarla o recategorizarla. Y esto es lo que nosotros los llamamos las herramientas que ayudan a generar el tercer espacio: el de la imaginación pedagógica. Porque con la tecnología se puede seguir reproduciendo lo que se hace en las clases presenciales o se puede replantearlas y organizar la información por temas o por ejes, que le dan una perspectiva más integradora a la materia, y no por fechas o semanas como en general deben plantearlas en las clases presenciales, por ejemplo.

—¿El campus y los demás proyectos del **Columbia Center for New Media Teaching and Learning (ccnmtl)** son complemento de la educación presencial o forman parte de proyectos de capacitación a distancia?

-Todo forma parte de un complemento para la educación presencial.

—¿Y los proyectos de capacitación docente a través de videos?

-Un proyecto es **Vital** (*Video interacción for teaching and learning*). Surge a partir de las necesidades de un profesor de psicología cognitiva que trabaja en temas de matemáticas para maestros de nivel inicial, y que intenta ayudarlos a que puedan hacer mejores actividades en sus clases. Porque es muy importante que los maestros de jardín de infantes entiendan cómo los chicos desarrollan ideas matemáticas. Este profesor trabaja desde hace años con el método clínico con chicos y tiene una colección de videos con entrevistas a chicos de nivel inicial. Antes de que surja este proyecto lo que hacía era llevar a las clases con los maestros estos videos. Ahora este proyecto le implicó digitalizar los videos, pero no para hacer lo mismo que le permitían los videos antes, sino para tener mayores posibilidades. Y allí surge Vital, que es un proyecto que tiene toda la colección de los videos on line, a los que además se les agregó un *workspace* que permite a los alumnos anotar el video y explicar en el video mismo las evidencias de lo que creen que está pasando. Esto cambia el modo anterior en varios sentidos; por un lado, los alumnos tienen acceso siempre al material, porque está on line (el video se convierte en un recurso de estudio, pueden manipular el video para confeccionar sus respuestas, volver a verlo, retroceder mil veces, etc.). Por otro, les permite enviarle al docente los videos con las escenas anotadas, como respuesta de su trabajo. Además, en la etapa final, los alumnos del curso tuvieron que hacer sus propios videos.

Este proyecto fue un éxito y luego ganó un subsidio del National Science Foundation. Es decir que además fue una inversión que hizo el Centro, porque ahora el proyecto se está autofinanciando.

Luego este mismo entorno del *Vital* lo usamos para una materia de terapia de pareja dentro de la carrera de Trabajo Social, pero le agregamos la simulación. Teníamos videos del terapeuta con la pareja que iba a la sesión y usamos el entorno para simular. Ahora no sólo se les pedía a los alumnos que buscaran evidencias sino que sacábamos del video al terapeuta y se abría una ventana con la pregunta: ¿Cómo le parece que el terapeuta debería responder?

Lo que es más interesante es que se trata de un proyecto con un desarrollo incipiente, que surge de una necesidad genuina de los docentes, y que la tecnología les está ofreciendo ese "tercer espacio" que mejora lo que venían haciendo y les abre nuevas alternativas. Es en este proyecto donde surge el concepto de "tercer espacio", porque era el espacio en el medio del trabajo de campo, la clínica terapéutica y la clase. En la clase son alumnos, en el trabajo de campo son profesionales y acá se había generado un espacio en el medio donde se mezcla y se permite el riesgo y el encuentro desde la formación profesional.

—¿Qué panorama augura para el uso video en la formación docente?

-El uso de video en general en la formación profesional es muy prometedor, y hay mucho para hacer en formación docente, en trabajo de campo, y en ayudar a los docentes a armar portafolios en video. Hay que ver el video no como forma de representación sino como forma de construcción.

Yo sé que, en nuestro país, aún estamos lejos de este uso masivo por un tema de baja conexión -la gran mayoría de los usuarios tiene conexión dial up-, pero en breve esto dejará de ser así y es bueno aprovechar las oportunidades para la capacitación que brindan las nuevas tecnologías en videos digitales.

En el Centro ya comenzamos a producir nuestros propios videos para capacitación y también a utilizar el video para proyectos, como por ejemplo el *Film Glossary*, que hicimos en conjunto con el profesor de la carrera de Cine y la bibliotecaria multimedia de la Universidad. Se trata de un glosario de términos cinematográficos donde, por ejemplo, se explica el término *deep focus* que en cine significa hacer foco profundo, y se dan ejemplos en dos películas diferentes. Además se puede ver con el comentario anotado del profesor o sin el comentario del profesor. La idea fue trabajar sobre el film como elemento de ejemplificación de los términos cinematográficos, y también fue interesante la posibilidad de superponer audio y video.

### — ¿Qué otros proyectos de formación docente desarrollaron?

-Hicimos otro proyecto junto con el Centro pedagógico del MIT llamado *Task* (*Teaching Assistants Strategy Kit*), porque la mayoría de las clases masivas de *undergraduate* están dictadas por *teaching assistants* (alumnos graduados en la universidad con muy poca formación docente) y hay muchos problemas con esto; ante la necesidad de formarlos surge este proyecto. El tema principal sobre el que está montado es tratar de que los *teaching assistants* aprendan a fomentar la participación en la clase. Para ello contratamos actores y armamos nosotros hipotéticas escenas y videos alrededor de problemas que pueden surgir en el aula. Como, por ejemplo: ¿qué hay que hacer si nadie contesta tu pregunta? ¿O si un alumno domina la discusión?

### —¿ Cómo ve el panorama futuro para este Centro? ¿Qué es lo que viene, qué es lo más sofisticado que están pensando?

-Como se trata de una variable institucional, hay muchas dimensiones que deberíamos tomar en cuenta para la respuesta. Por ejemplo, el desarrollo tecnológico que se dirige hacia el software social, wikis y todo lo que tenga que ver con empezar a ofrecer herramientas de colaboración de calidad. Porque lo que ofrecíamos hasta ahora eran herramientas muy banalizadas. Por otro lado, hay que tener en cuenta la escala, el crecimiento de los proyectos, cuando se llega a mucha gente.

La idea con la que empezamos tiene que ver con que los docentes comiencen a incorporar la tecnología y se puedan incorporar a esta nueva forma de conocimiento, que usa la tecnología no de forma reproductiva sino para construir, y cuando alcanzamos un nivel de éxito con esto y se empezó a extender la cultura de uso de la tecnología nos empezamos a preguntar ¿y ahora qué? Este es el desafío nuestro ahora, ¿cómo construir proyectos significativos para los docentes?, ¿adónde me lleva la tecnología mañana? Al principio nos conformábamos con que aprendieran a usarla, ahora queremos que la utilicen con algún sentido pedagógico, con posibilidades de construcción de cosas nuevas, con transformación. Y también seguir explorando para que los propios docentes puedan construir sus herramientas tecnológicas.

Cuando comencé a trabajar en el Centro trabajé mucho con el *framework* de diseño que se dirigía a esta idea que intento transmitirles. El [design research](#) lo utilizamos para diseñar con los docentes a modo de formalizar y poner en concreto nuestras ideas y dar un marco en la conversación con los docentes (también es importante, en un primer momento, trabajar con prototipo de

papel para empezar a involucrar a los docentes en la tecnología). La idea es muy sencilla -aunque compleja de llevar a cabo-: nunca se empieza por la tecnología, siempre se empieza por lo pedagógico.

**Fecha:** Febrero de 2006

### 3 Comentarios

#### 1. Yonaici Mejias. Noviembre 15, 2007 09:36

Muy Buenos dias profesora, la presente comunicacion es para primero presentarme, mi Nombre es Yonaici Mejias Vargas, actualmente me encuentro cursando el tercer término en tecnologia Educativa, en la ( UNEFA ) Universidad Nacional Experimental Politecnica de Fuerza Armada- Caracas Venezuela, cabe destacar que tenemos una actividad academica asignada por el profesor Angel Davila, la actividad es la siguiente: contactar cinco Tecnologos Educativos para que ellos puedan hablarnos de sus experiencias e-Learning, y informacion de una sisntesis curricular.

agradeciendo de antemano la colaboracion a bien pueda prestarme

atte,  
Yonaici Mejias

#### 2. David. Diciembre 20, 2007 21:11

Muy buenas tardes Maestra. Es primera vez que leo sobre la tecnología educativa, ya que empezaré mi maestría en Tecnología Educativa en el Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey . Por lo que estoy empezando a conocer más sobre esto y al leer su presentación me parece muy importante que al emplear la tecnología al dar clases no solo sea para reproducir sino para construir, porque efectivamente la utilizamos para reproducir. Así mismo seguiré sus artículos  
Gracias.  
Atte: Ing. Industrial David Cote Sánchez

#### 3. Juan Carrieri. Abril 6, 2008 00:18

Soy Juan Carrieri y estoy cursando la Lic en Tecnología Educativa (UTN - FRCU) Me parece muy interesante el uso de la plataforma e-learning. Promete muchas posibilidades para la educación de los próximos años. Como docentes, debemos impulsar el uso de la Tecnología en el aula, pues el mundo se direcciona hacia eso. No podemos quedar aislados del progreso científico-tecnológico.  
Saludos

## Agregar un comentario...

Nombre:

 \*

E-mail:

 \*

Comentario

### Atención:

Para poder enviar un comentario, deberá ingresar el código que aparece en la imagen y luego oprimir el botón Enviar:

367492

ENVIAR



Recomendar



Suscripción RSS

[Acerca de educ.ar](#)

[Miembro de RELPE](#)

[info@educ.gov.ar](mailto:info@educ.gov.ar)

[Información para  
proveedores](#)

### Privacidad y condiciones de uso

© educ.ar. Todos los derechos reservados

Educ.ar S.E. - Saavedra 789 - Ciudad de Buenos Aires - C1229ACE

Tel / Fax: 54-11-5129-6500 (rot.) - Argentina



Ministerio de  
Educación  
Presidencia de la Nación