

Prácticas de enseñanza y gestión de recursos digitales

Nuevos desafíos para el rol docente

Silvia Graciela Insaurrealde*

Resumen

La pandemia por Covid-19 representó para los docentes un gran desafío en relación con la continuidad de las actividades, y en ese contexto el uso de tecnologías digitales para la enseñanza y aprendizaje cobró protagonismo. En medio de la urgencia por mantener el contacto con las y los estudiantes, nos vimos obligados también a aprender nuevas tareas y a analizarlas sobre la marcha. Este escrito aborda estos desafíos a partir del nuevo rol de las y los docentes en los procesos educativos mediados por tecnologías, enfocando sobre lo que significa la gestión de recursos educativos y recursos digitales en las prácticas de enseñanza.

Palabras Clave

gestión de RD - prácticas de enseñanza

* Prof. y Lic. en Letras. Especialista en Docencia Universitaria. Maestranda en Enseñanza en Escenarios Digitales. Profesora en Nivel Medio. JTP en Procesos Discursivos (Letras), profesora en Práctica Profesional III (Cs. Económicas; Historia; Letras; Portugués) y en el Taller de Lectura y Escritura Académica (PUB, FCE-QyN). Miembro del equipo PATFEs. Contacto: sginsaurrealde@fhycs.unam.edu.ar

Un punto de partida

La pandemia por Covid-19, con sus instancias de aislamiento, instauró nuevas modalidades de comunicación y de ejercicio de las más diversas actividades. Entre ellas, la actividad docente, que se vio complejizada con la superposición de nuevas tareas a las ya acostumbradas.

Si bien ya desde hacía tiempo se venía planteando desde la agenda educativa la necesidad de transversalizar el uso de las TIC y las TAC⁽¹⁾ en el currículo, este evento contribuyó a acelerar el proceso, particularmente en el ámbito de la educación superior, dotada de más recursos materiales y tecnológicos, aunque con alguna incidencia en los niveles previos de la escolaridad, según el contexto. Los docentes, consecuentemente, nos vimos en la necesidad de destinar buena parte de nuestro trabajo a planificar, desarrollar clases y revisar tareas y, además, desde la intuición en algunos casos o de manera intencionada, nos abocamos a generar contenidos y a gestionar recursos en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, todo esto mientras aprendíamos qué era todo esto.

En el contexto de la enseñanza virtual y la educación a distancia, así como en el marco de los abordajes de los procesos educativos mediados por tecnologías digitales, ya existían abordajes sobre los nuevos roles de los sujetos, desde la perspectiva de una pedagogía de la interactividad (Aparici y Silva, 2011), de las pedagogías emergentes (Adell y Castañeda, 2012), la didáctica transmedia (Kap, 2020) y el conectivismo como una nueva teoría del aprendizaje (Siemens, 2006). Desde estas perspectivas, las y los docentes nos encontramos con el desafío de agregar a nuestro rol ya consabido, el de tutorear, diseñar ecologías de aprendizaje y gestionar recursos educativos digitales, atentas y atentos a zanjar la brecha en el acceso, el uso y la apropiación de las tecnologías para el aprendizaje.

Ahora bien, ¿cuál es el fin de presentar este escueto panorama? No consiste particularmente en presentar los postulados de estas orientaciones consideradas emergentes en el campo de la educación, sino en focalizar en qué consistiría precisamente *gestionar recursos educativos digitales* y cómo toca a la tarea de enseñar. Para ello, iniciaré considerando en qué consiste esto en términos generales y desde la literatura propuesta desde el ámbito oficial, y destinado a la capacitación de las y los docentes en el periodo de la pandemia. En un segundo término, presentaré un recorrido de lo que ha implicado *gestionar recursos digitales y educativos* a lo largo de los años en mi propia práctica como docente.

(1) TAC significa Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y refiere a los usos didácticos y formativos de las TIC. Ver Granados Romero, López Fernández y otros (2014).

Qué es la gestión de recursos educativos digitales

La noción de *gestión* o de *gestionar*, en términos generales, tiene que ver con «1. tr. Llevar adelante una iniciativa o un proyecto./ 2. tr. Ocuparse de la administración, organización y funcionamiento de una empresa, actividad económica u organismo./3. tr. Manejar o conducir una situación problemática». (RAE). De estos sentidos, podemos enfocar en las acciones de *llevar adelante*, *administrar*, *organizar*, *manejar* o *conducir*, más aún si pensamos en recursos en el entorno educativo.

En este sentido, la acción de enseñar es equiparada a la de gestionar materiales educativos, esto es, «crearlos, seleccionarlos y ponerlos a disposición» (EducAR, 2021, 172), incluso cuando estos recursos no tengan nada que ver con el mundo digital. De hecho, «Cuando un o una docente prepara una clase, distribuye un material de consulta o expone un tema, está realizando estas operaciones» (ídem, 172). De forma puntual, el documento define la «gestión de contenidos educativos como la forma en la que estos son creados, administrados, almacenados y utilizados». (ídem, 173).

A esto se agrega el componente del empleo de los soportes digitales que modelan las maneras de recuperar, producir, poner a circular y compartir recursos, de un modo diferente cómo lo analógico. Los recursos digitales brindan posibilidades muy diversas, así como una mayor flexibilidad en cuanto a los modos de acceso, circulación y puesta en común. De este modo, la gestión de estos recursos para la enseñanza implica posibilitar el acceso (propio y del estudiantado) a contenidos actualizados de múltiples características y fuentes, así como el compartirlos y resguardarlos de modo que sean de fácil recuperación.

El acceso a contenidos y recursos implica momentos de *búsqueda* y *curación* (EducAR, 174), pero también abarca otros dos momentos: la *producción* y la *distribución*, y todo esto conforma el conjunto de *buenas prácticas con recursos digitales abiertos*, propuestas en el documento de EducAr.

Ahora bien, les docentes gestionamos diferentes tipos de recursos educativos en las prácticas de enseñanza. Chiecher y otros (2017), proponen una distinción entre:

- **Recursos educativos digitales**, creados con una intención educativa, para el logro de un objetivo de aprendizaje determinado.
- **Recursos digitales abiertos**, que, básicamente, residen en el dominio público.
- **Recursos educativos didácticos**, que se relacionan con el mundo analógico.

Es importante remarcar que todas las propuestas para abordar la gestión de recursos educativos digitales apuntan a la segunda clase de las mencionadas anteriormente. Estos Recursos Digitales Abiertos (RDA) van desde objetos digitales simples hasta

llegar a secuencias didácticas complejas, aplicaciones, software e incluso plataformas, que pasan por varios grados de complejidad y granularidad. En todo caso, se trata de «abrir la posibilidad de los trabajos educativos con materiales reusables, generativos, adaptables y escalables y a una enorme circulación del saber a escala planetaria» (EducAr, 175). En realidad, involucra muchos otros aspectos, y a esto se suma la tarea de administrar los entornos virtuales, que representan no solamente medios o soportes para compartir material para el aprendizaje, sino también modos de hacer, de comunicar, de pensar, de accionar (incluso físicamente), así como representaciones particulares que solo son concebibles a partir de esos escenarios.

Pensemos por ejemplo lo que representa el verbo *escrolear*, neologismo introducido a nuestra lengua que representa no solo un nuevo concepto, sino con una acción del cuerpo y una forma de interactuar con objetos, así como una modalidad de lectura, vertical y continua, que se suma a la tradicional.

Ahora bien, ¿cuál es la importancia de plantear esta cuestión para lo que se propone este escrito?

Antes de responder a esta pregunta, primeramente, me voy a referir a cómo abordo el trabajo con los recursos digitales en mis actividades de enseñanza y volveré sobre esta pregunta al final del escrito.

Algunos modos de la gestión de recursos educativos en mi propia práctica

El trabajo de creación de materiales y recursos digitales para la enseñanza es relativamente nuevo para mí, incluso como una participante experimentada de la cultura digital. Sin embargo, los recursos educativos que he usado más se han ligado a la enunciación oral o a materiales de consulta en soporte físico. En este caso, las herramientas digitales eran vistas como «utensilios» de escritura. Los materiales eran, mayoritariamente, explicaciones y ejercicios orales, así como textos escritos a mano en la pizarra, o impresos desde la computadora, pero los dispositivos digitales no eran considerados en el momento de la planificación de mis prácticas.

De este modo, la tiza en su momento, luego las fibras, la voz, la pizarra, la impresora eran las herramientas cuyo funcionamiento y disponibilidad era necesario asegurar. Aclaro que me desempeño como docente desde hace veinticinco años, por lo que se puede ver en lo que digo una progresión en la inclusión de lo digital como algo más que un utensilio y aventuro que muchas y muchos colegas han de compartir experiencias similares.

La *creación* de recursos educativos estuvo mucho tiempo ligada a planificar exposiciones orales, apoyos visuales de la explicación, escritura de explicaciones volcadas a la pizarra y, de ahí, a las carpetas de trabajo de las y los estudiantes. De hecho, por un tiempo, los espacios y recursos para la enseñanza y el aprendizaje eran el aula, mis explicaciones, sus carpetas, la pizarra, ocasionalmente la biblioteca, los espacios de su casa donde realizar las tareas y luego, también, las impresiones de pequeños textos copiados o creados para la ocasión, al igual que fotocopias.

Alrededor del año 2000, empecé con el uso de internet, desde la computadora de algún conocido que contara con conexión o desde los ciberlocutorios. En este caso, los entornos digitales servían para chatear con gente de otros lugares, usar el correo electrónico, leer información y con este uso comenzó la etapa de ver los entornos digitales como fuente de contenidos, que, con el correr del tiempo, se iban haciendo más y más inabarcables, por lo que era preciso llevar adelante un trabajo de *curación* del material tomado de allí.

La computadora de escritorio de la que ya disponía me servía para elaborar informes, monografías, escritos destinados al estudio o, como mencionaba antes, pequeños impresos con ejercicios que mis estudiantes pegaban en la carpeta o consignas destinadas a la resolución de exámenes. Luego, especialmente en el nivel superior, la introducción del uso del PowerPoint representó una instalación de lo digital en el aula, pero siempre en términos de apoyo visual de la actividad de explicar.

No fue hasta muy recientemente que los entornos digitales pasaron a ser una parte importante de la planificación de mis clases, como medio, soporte y, en gran medida, como modo de pensar en los recursos mediante los cuales llevo adelante la interacción y produzco material de consulta. Un soporte y un entorno sin costuras, como una continuidad de las actividades presenciales.

La *creación* de recursos ha funcionado para mí mediante el uso de aplicaciones, como el caso que mencionaba del *PowerPoint*, con diapositivas que siguen la progresión de la exposición oral, y que luego se transforman en archivos en pdf que se comparte en el aula virtual, como un resguardo de la información presentada. Pero también, el uso se amplió hacia la elaboración de explicaciones en video, compartidas en el aula virtual o en un canal de *YouTube*, y replicadas en grupos de *WhatsApp*. Desde hace un tiempo, poco antes de la pandemia, comienza a aparecer *Canva* para crear infografías, pósters, carteles con avisos y pequeños consejos, lo mismo que aplicaciones para generar memes, grabar y editar videos breves, y más recientemente, el uso de pizarra blanca y muros virtuales.

No obstante lo mencionado, la creación de contenidos ha sido, en cierta forma, menos frecuente que la curación de materiales diversos, algunos de los cuales eran luego destinados a la reelaboración.

En relación con este aspecto, la *creación* de recursos y materiales se trata de una acción habitual en las prácticas de enseñanza y no toca solo a los recursos digitales, sino con la selección de lo que en mi área disciplinar representan los materiales abordados en la lectura y escritura. La incursión en los entornos digitales permitió ampliar la «biblioteca» de donde tomar esos materiales, a partir de la consulta de páginas de sitios paradigmáticos o plataformas de recursos destinados a profesores de Lengua, así como el uso de fuentes de información legitimadas y repositorios.

Por mucho tiempo predominó en el área en la cual me desempeñé el prejuicio con relación a los discursos provenientes de los medios de comunicación y a los materiales presentes en la red. No obstante, la posibilidad de contar con recursos innumerables, de acceso abierto, muchos de ellos de calidad, ha representado más una oportunidad que una debilidad.

Ahora bien, tanto en lo que respecta a la creación como a la curación de recursos, por mucho tiempo estuvieron más del lado de la planificación y de la producción de materiales destinados a las y los estudiantes.

En la actualidad, las actividades son frecuentemente acordadas en el aula y, ocasionalmente, la creación de recursos pasa a manos de estudiantes, a través de herramientas y recursos que forman parte de la vida cotidiana y que funcionan como puentes que permiten conectar con modalidades más especializadas y formalizadas de la producción discursiva, por ejemplo, de los ámbitos profesionales o disciplinares.

En lo que respecta al aspecto de *poner a disposición* los recursos, el tercer aspecto que mencionaba para la gestión de recursos, los desarrollos tecnológicos constituyen una alternativa inigualable para el acceso más democrático, incluso teniendo en cuenta que no todos los estudiantes pueden acceder a los dispositivos y a conexiones a la red, así como otras cuestiones ligadas a la seguridad o la calidad del material disponible en las redes.

De igual manera, las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, para mí, se han visto enriquecidas con la posibilidad de la continuidad entre el contacto y la interacción presencial con la existencia virtual de forma ubicua. En este sentido, las aulas virtuales son actualmente no solo soportes o repositorios, sino espacios donde es posible la construcción de comunidades y de conocimientos que se generan y gestionan colectivamente más allá del aula.

Conexiones finales

Todas las acciones que acabo de comentar tienen injerencia sobre la naturaleza de los recursos gestionados sino sobre los modos como se instaura la interacción en las prácticas de enseñanza. La dimensión de las decisiones desde el rol docente, y también por parte de las y los estudiantes, responde al objetivo principal de construir aprendizajes en comunidad, así que el trasfondo es el trabajo colaborativo y de igual manera cobra importancia el objetivo pedagógico en cada situación. Sin embargo, no es menos importante el lugar que ocupa la forma de usar los recursos como una parte importante de las decisiones metodológicas y didácticas, ya que, si la misma es limitada en sus recursos, el alcance de los objetivos también se modifica. Y en este sentido, lo plantean Scorians y Vernet, «El desafío para los docentes es, entonces, transformar y adaptar nuestras estrategias pedagógicas para un nuevo ámbito de intercambio, mediado, como dijimos, por la tecnología». (2015).

En esta misma línea, para cerrar, me gustaría retomar el ejemplo que planteaba antes sobre el uso del verbo *escrolear* y relacionarlo con aquello que planteaba Walter Ong sobre cómo la escritura tecnológica de la palabra significó para las formas de pensar en el conocimiento y de compartimentarlo, de espacializar la palabra, de textualizar y de interactuar con otros. De manera análoga, la forma de concebir y gestionar los recursos digitales tiene que partir de la conciencia de que su uso frecuente también habilita nuevas acciones físicas e intelectuales y conlleva modos particulares de interacción entre los sujetos. Pensemos, por ejemplo, cómo cuando escribimos en computadora desearíamos que hubiera un teclado predictivo que autocomplete las palabras, o autocorrija, o cómo al escribir algo a mano desearíamos tener un Ctrl+z que deshaga aquello en lo que nos equivocamos. O cómo los estudiantes resaltan lo escrito con las mayúsculas (tal y como lo hacen en los celulares) o, quizás, cómo, en un movimiento inconsciente, intentamos deslizar la página de un libro en papel como si escroleáramos en una pantalla.

De manera similar, a medida que más nos encontramos inmersos en situaciones donde las herramientas tecnológicas digitales formen parte de nuestra práctica docente, se suman nuevas dimensiones y modalidades de pensar nuestros proyectos de clase. Sin embargo, la tarea de gestionar recursos educativos digitales no puede divorciarse de aspectos centrales como los objetivos pedagógicos, los contenidos y, por sobre todo, las y los participantes y las posibilidades que les brinda su contexto.

Bibliografía

- Adell, Jordi** (2014, septiembre 24) *Entornos personales de aprendizaje*. [EduLand.es].
<https://www.youtube.com/watch?v=xKUxBD6Ckmg&feature=youtu.be>
- Adell, Jordi y Castañeda, Linda** (2012) «Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?» en J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Asociación Espiral, Educación y Tecnología. Barcelona.
- Aparici, Roberto y Silva, Marco** (2012) «Pedagogía de la interactividad» en *Comunicar*, nº 38, v. XIX, Revista Científica de Educomunicación.
- Area Moreira, Manuel** (2022) *La transformación digital en educación superior. Hacia la enseñanza híbrida*. Conferencia inaugural de la 3era. cohorte de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales. Universidad Nacional del Comahue. Neuquén.
- Chiecher, A.; Ricaurte, A.; Doria, H. y Bossolasco, M.** (2017, noviembre 7). *Creación y gestión de recursos educativos digitales -EC2- ¿Qué son los recursos educativos?* [E-learning UCC] Recuperado de <https://youtu.be/mrGpV-gWHojs>
- EducAr** (2021) *Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas*. Educ.ar S.E. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/155488/>
- Granados-Romero John; López-Fernández, Raúl y otros** (2014) «Las tecnologías de la información y las comunicaciones, las del aprendizaje y del conocimiento y las tecnologías para el empoderamiento y la participación como instrumentos de apoyo al docente de la universidad del siglo XXI» en *Medisur* [revista en Internet].
- Gros, Begoña** (2015) «La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes» en *Education in the Knowledge Society*, vol. 16, núm. 1.
- Kap, Miriam** (2020) «Una didáctica transmedia: derivas sobre mutaciones y nuevas mediaciones en el campo de la didáctica» en *RAC 2020*, Año 8 N.º 11.
- Ong, Walter** (2006) *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.

Scorians, Elena y Vernet, Mercedes (2015) «Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, ¿cómo favorecen nuestra labor docente? Parte I» en *Docentes en línea*. Blog. Junio de 2015. Disponible en <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/didacticaytic/2015/06/08/entornos-virtuales-de-ensenanza-y-aprendizaje-como-favorecen-nuestra-labor-docente-parte-i/>

Siemens, George (2006) *Conociendo el conocimiento*. Nodosele Editorial.

