

LINEAMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES POR CURADURÍA DE CONTENIDOS

La *curaduría de contenidos* alude a las actividades del curador de arte, quien selecciona, integra, preserva y comparte piezas de alto valor artístico, cuyo significado es potenciado al presentarse dentro de una colección. Hoy en día, en una sociedad saturada con enormes volúmenes de información, el trabajo de los curadores de contenidos es invaluable. De manera análoga a lo que sucede en el arte, la labor de los *curadores de contenidos* es determinante en la conformación cultural actual. El compromiso de estos artesanos, no es sólo con los autores originales de las obras que deciden incorporar en sus colecciones, sino también con los usuarios que depositan en él su confianza sobre la calidad y validez de los contenidos retomados. En ese sentido, el curador de contenidos se reconoce como miembro de una comunidad digital surgida por y para el intercambio.

Mario Fernando Posada define la curaduría de contenidos como “una actividad que busca la especialización temática mediante la selección de contenido, la reinterpretación de usos del medio digital y la convergencia de medios-soporte” (Posada, 2013). Retomando esta definición, la Dirección de Educación Virtual (DEV) interpreta la curaduría de contenidos digitales como la tarea de investigar, evaluar, seleccionar, organizar, integrar, editar y difundir información para generar contenidos especializados de valor agregado para la comunidad académica.

Habitualmente, los Recursos Didácticos Digitales¹ que se promueven y evalúan en la DEV son trabajos originales, desarrollados por docentes del Instituto quienes, además de hacer el diseño instruccional, fungen como autores de los contenidos teóricos y/o prácticos que integran dichos recursos. De este modo, se asegura el logro de los aprendizajes esperados. Sin embargo, no debe descartarse la posibilidad que ofrece la curaduría de contenidos para crear materiales valiosos, dirigidos a grupos con intereses especializados. Por esta razón y con objeto de orientar el trabajo de los profesores interesados en desarrollar este tipo de proyectos, se emiten los siguientes lineamientos:

I. De los modelos de curaduría de contenidos:

Es indispensable resaltar que todo proyecto de curaduría debe constituir una aportación significativa a la información que ya se encuentra disponible en internet. Esta generación de valor es tarea de los curadores y puede realizarse directamente sobre los contenidos o bien, a través de la creación de contextos o ambientes que enriquezcan el significado y uso de los materiales. La DEV considerará como curaduría de contenidos aquellos proyectos de:

- a) **Agrupación:** Seleccionan, integran o agrupan la información más relevante de un tema específico en un entorno especialmente diseñado para el aprendizaje, la reflexión y el intercambio, aportando valor agregado a los contenidos. Por ejemplo, los *scoops*².
- b) **Síntesis:** Filtran o simplifican la información esencial de un tema para retomar y compartir, en forma depurada, las ideas principales con una integración, interpretación o análisis novedoso o significativo. Por ejemplo, los videos *Todo lo que debes saber acerca de... en tres minutos*.
- c) **Elevación:** Identifican y exponen las tendencias de la información disponible en la red, de forma síncrona, por ejemplo, las tendencias en Twitter.

¹ “Se considera material didáctico digital aquellos recursos creados con el apoyo de software, cuya finalidad es propiciar el aprendizaje de hechos, conceptos, teorías, procesos, procedimientos o principios, considerando objetivos o metas de un determinado programa de estudios o unidad de aprendizaje; programas de formación docente y actualización profesional. Se pueden presentar en el formato de conjunto de recursos u objetos informáticos organizados en torno a una aplicación web, alojados en una plataforma informática o almacenados en un soporte físico como un disco compacto, en el que se destaca la integración del medio (audio, imágenes, gráficos, texto, etc.), la adaptación del contenido al usuario final así como su finalidad formativa”. Instituto Politécnico Nacional (2010), pp. 15 y 16.

² En periodismo digital, el concepto *scoop* hace referencia a la publicación de primicias o difusión masiva de noticias, antes que otros lo hagan (Macmillan Publishers, s/f). Páginas como Scoop.it permiten retomar y compartir en la red contenidos novedosos y relevantes acerca de un tema particular. Para más información, revise el video: <https://youtu.be/BUxsrPLnOuw>

LINEAMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES POR CURADURÍA DE CONTENIDOS

- d) **Mezcla o mashup:** Retoman o integran información para crear un nuevo contenido. Por ejemplo, lo que se hace en Wikipedia u otras wikis.
- e) **Cronología:** Conjunta y organiza información con la intención de evaluar la evolución de la comprensión de un tema a lo largo del tiempo.

Dado que la curaduría exige respetar los derechos de autor, así como los formatos de citación y referencia, cualquier omisión sobre la autoría de una cita textual será invariablemente considerada como plagio y, consecuentemente, el proyecto será rechazado por la DEV.

II. De la elaboración de Recursos Didácticos Digitales por curaduría de contenidos: Al momento de elaborar un Recurso Didáctico Digital deberá considerarse que:

- a) Los recursos digitales seleccionados para curaduría deberán estar escritos en español y provenir de instituciones u organismos, reconocidos en el campo del conocimiento sobre el que trata el material, para así asegurar su pertinencia y calidad académica.
- b) Si el carácter de la asignatura lo requiere, será posible incluir materiales en otro idioma, siempre y cuando su uso se justifique mediante una adecuada planeación didáctica.
- c) Deberán verificarse y respetarse los formatos de licencia de derechos de autor.
- d) Únicamente será posible utilizar recursos educativos abiertos (REA³) para curaduría, por lo que de ningún modo podrán retomarse los contenidos de unidades de aprendizaje para trabajar con este modelo.

III. De la evaluación de Recursos Didácticos Digitales por curaduría de contenidos:

Únicamente serán objeto de evaluación por parte del DEV, aquellos Recursos Didácticos Digitales elaborados por curaduría de contenidos que:

- a) Su contenido abarque unidades de aprendizaje completas y constituyan recursos de tratamiento educativo conforme a la clasificación establecida por la DEV para RDD.
- b) Su elaboración esté sustentada en una planeación didáctica validada por la Dirección de Coordinación correspondiente.
- c) En caso de conformar una colección, se cuente con estándares claros para la organización y consultade contenidos (metadatos), los cuales deberán explicitarse en un documento guía.
- d) Se encuentren albergados en un software o plataforma abierta, que asegure el acceso, uso, reúso y transformación de la información.
- e) Hagan una clara distinción entre los elementos de autoría propia y los contenidos de curaduría, mediante los lineamientos de citación y referencia.
- f) Incluyan enlaces directos a los materiales originales, mismos que deberán de provenir de organismos o instituciones reconocidos y estar vigentes al momento de la evaluación.
- g) Especifiquen qué tipo de licencia de autoría ha sido conferida al recurso por parte del autor.
- h) Cumplan con los documentos y formatos requeridos por la DEV para solicitar una Evaluación Técnico Pedagógica.

Una vez verificados los criterios anteriores, la evaluación del Recurso Didáctico Digital elaborado por curaduría de contenidos se aplicará conforme a los Criterios para la Evaluación Técnico Pedagógica de RDD disponibles en la página de internet:

³ Según la UNESCO (2012), los REA son “materiales de enseñanza, aprendizaje o investigación que pertenecen al dominio público o que están publicados con una licencia abierta, para ser utilizados, adaptados y distribuidos gratuitamente”

LINEAMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES POR CURADURÍA DE CONTENIDOS

Referencias

Bhargava, R. (2011). The 5 Models of Content Curation. *IMG*. Recuperado el 22 de febrero de 2017 de:
<http://www.rohitbhargava.com/2011/03/the-5-models-of-content-curation.html>

Instituto Politécnico Nacional. (2010). Reglamento de Promoción Docente del Instituto Politécnico Nacional. *Gaceta Politécnica (número extraordinario)*, 13, (828). Recuperado el 17 de febrero de 2016 de:
<http://www.aplicaciones.abogadogeneral.ipn.mx/reglamentos/EXT828.pdf>

Macmillan Publishers. (s/f). Definición de scoop. *McMillan Dictionary*. Recuperado de:
http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/scoop_1

Posada, M. (2013). Curaduría de contenidos digitales: Un potencial para la Educación y el Aprendizaje. En: *XIV Encuentro Internacional Virtual Educa Colombia 2013*. Recuperado el 22 de febrero de:
<http://www.virtualeduca.info/ponencias2013/428/MarioPosadaPonenicaVE2013.doc>

UNESCO. (2012). Democratización de la educación y Recursos Educativos abiertos: calidad para todos y todas. Recuperado el 22 de febrero de 2016 de:
http://portal.unesco.org/geography/es/ev.phpURL_ID=15763&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html