

# Gestión de la Información

## Recursos y materiales didácticos

**María Dolores Montenegro**

Secretaría de Virtualidad, FFyL - UNCuyo  
[dolores.montenegro@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:dolores.montenegro@ffyl.uncu.edu.ar)

Agosto de 2024

### La alfabetización mediática

*La alfabetización mediática e informacional es una dimensión esencial de la educación moral y cívica. También es un derecho fundamental de todos los ciudadanos, en cualquier país del mundo, y por lo tanto, permite a todos proteger su privacidad y encontrar su lugar en una sociedad cuyo entorno tecnológico está cambiando cada vez más rápido.*

Audrey Azoulay, directora general de la UNESCO

La alfabetización mediática en la era digital se refiere a la capacidad de los individuos para acceder, analizar, evaluar y crear contenidos mediáticos de manera efectiva y crítica. En un mundo donde la información se produce y distribuye a una velocidad sin precedentes, esta habilidad se ha vuelto esencial para navegar por la complejidad del entorno digital.

Desde el surgimiento de Internet hace aproximadamente 30 años, la alfabetización mediática ha evolucionado significativamente. En los años noventa, la mayor parte de la información estaba contenida en medios tradicionales como la televisión, la radio y los periódicos. Sin embargo, con la llegada de la web, se inició una era de democratización de la información.

El avance de las tecnologías digitales ha dado lugar a nuevas formas de interacción y comunicación. Plataformas como redes sociales, blogs

y wikis permiten a los usuarios no solo consumir, sino también producir y distribuir contenido, produciendo un aumento exponencial en la cantidad y variedad de información disponible. Este cambio ha puesto de relieve la necesidad de habilidades de alfabetización mediática que permitan a las personas no sólo entender y evaluar la información, sino también contribuir a la conversación global de manera responsable y ética.

En este contexto, como vimos en el capítulo anterior, los derechos digitales se han convertido en una dimensión crucial. Estos derechos incluyen el acceso equitativo a la tecnología, la protección de la privacidad, la seguridad en línea y la libertad de expresión. La alfabetización mediática debe integrarse con la comprensión de estos derechos para que los usuarios puedan ejercerlos plenamente y protegerse contra abusos. La capacidad de identificar fuentes confiables, discernir información verdadera de falsa y comprender el impacto de los algoritmos también está vinculada a la salvaguarda de estos derechos.

### ALFIN

La Alfabetización Informacional (ALFIN) es un concepto transcendental de vieja data, que desde el documento UNESCO hace parte de uno de los dos componentes de la alfabetización: por un lado, lo mediático, y por el otro, lo informacional.

Con el transcurrir de los lustros ha empezado a ser notoria la aplicabilidad de su filosofía en los entornos académicos, sin importar la geo-ubicación de los posibles consumidores y prosumidores informacionales. El manejo de la información viene tomando giros impensables, que hacen surgir nuevas preocupaciones por el gran volumen de datos, la mega velocidad con la que se intercambian de forma continua, y la falta de escrúpulos de algunos internautas para publicar información que en ocasiones es

manipulada y sesgada para confundir a los usuarios. Usuarios que no siempre están alfabetizados en la forma como acceden, localizan, transforman y comparten esa información.

Consecuentemente, la información seguirá mutando y transformando sociedades que necesitan mantenerse instruidas para tomar oportunas decisiones en la búsqueda incesante de lograr diversos objetivos. He aquí la importancia de alfabetizar en este sentido. Y de la mano del aspecto ético de la información, las personas que buscan estar actualizadas tendrán la manera de hacer procesos de filtración, contarán con las herramientas que les ayudarán a detectar la desinformación online.

Lo primordial de esta labor es que los estudiantes no se convertirán en eslabones de la cadena que masifica falsedades. Por el contrario, estarán calificados para proteger y solidificar la verdad, que es perentorio rescatar y restablecer en función de una humanidad equitativa, dinámica y floreciente.

Las competencias informacionales se definen como un conjunto de conductas, conocimientos, habilidades y disposiciones que capacitan a los individuos para reconocer cuándo necesitan información, dónde localizarla, cómo evaluar su idoneidad y utilizarla de forma adecuada de acuerdo con el problema que se les plantea" (Biblioteca De Ciències Socials "Gregori Maians", 2014). Por ello, la alfabetización informacional es una competencia básica en la vida, dentro de esta sociedad del conocimiento que nos orienta, sin peligro de "infoxicarnos" o "naufragar", para navegar por la rica y compleja cantidad de información en un entorno en constante cambio.

La alfabetización informacional se concentra en el análisis de información y, por tanto, se centra fundamentalmente en el análisis textual y en el valor investigador del hallazgo de la verdad en los documentos. Esto tiene que ver con el análisis crítico de la calidad de la información, pero no examina al público ni los efectos de dicha información.

Articulando la alfabetización informacional, esta "enfatisa la importancia del acceso a la información, la evaluación y el uso ético de dicha información"<sup>1</sup>; de igual manera, la ALFIN

es concebida como parte de las habilidades que las personas deben adquirir para ser competentes, aspectos estos relacionados con el nivel de capacidad que tienen para:

- Reconocer sus necesidades de información;
- Localizar y evaluar la calidad de la información;
- Guardar y recuperar información;
- Usar la información de una forma eficaz y ética;
- Aplicar la información para crear y comunicar conocimientos

### **Competencias Digitales del Docente Involucradas**

En este bloque nos centramos en el desarrollo de competencias digitales articuladas. En el marco de competencias digitales, las mismas son la 01 y la 02 (Figura 1). La 01 se denomina Competencia de Compromiso Profesional y es, como vimos en la introducción, una competencia que articulará el rol profesional con el rol docente. La colaboración profesional con otros educadores o colegas y el desarrollo profesional continuo a través de medios digitales.

La 02 se denomina Competencia de Contenido Digital y está íntimamente relacionada a la competencia de enseñanza y aprendizaje. Al integrar las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza, debemos seleccionar los recursos más apropiados para luego modificarlos y compartirlos de una manera correcta. Al mismo tiempo, también debemos considerar cómo pueden emplearse para crear o facilitar enfoques de evaluación innovadores.

### **Competencias a Desarrollar en su Práctica Docente**

- Emplear las tecnologías digitales para entablar colaboración con otros educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.
- Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.
- Localizar, evaluar y seleccionar recursos digitales para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de alumnos al seleccionar los recursos digitales y programar su uso

<sup>1</sup> Francisco J. Sáenz, "Alfabetización Informacional: qué es y cómo se adquiere", InVito, el blog de la Biblioteca Francisco de Vitoria: <https://diarium.usal.es/vito/2013/10/02/alfabetizacion-informacional-que-es-y-como-se-adquiere/>.

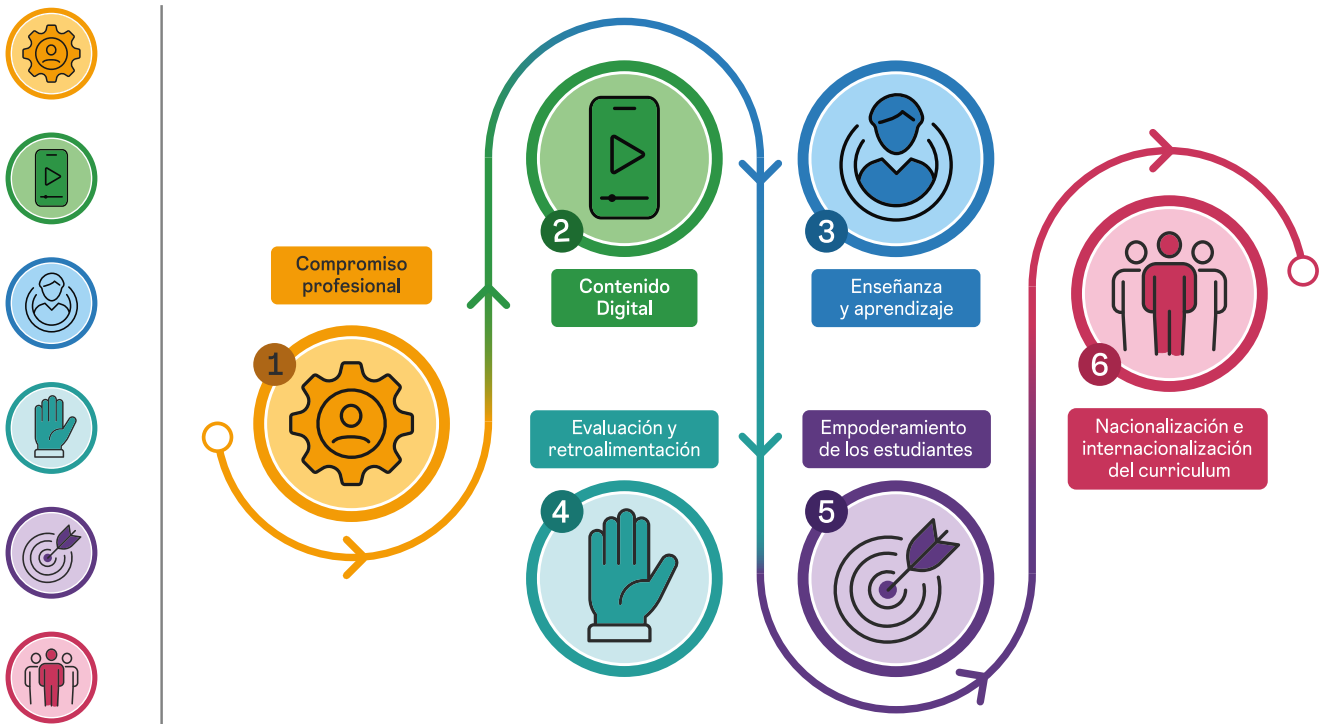


Figura 1. Esquema de Competencias Digitales

Este modelo de trabajo ha sido adaptado y ampliado en base al marco DigCompEdu para su utilización en FAD y en FfYL, de UNCuyo

- Modificar y adaptar los recursos con licencia abierta existentes y otros recursos en los que esto esté permitido. Crear, de forma individual o en colaboración con otros, nuevos recursos educativos digitales. Considerar, de modo específico, el objetivo del aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al diseñar los recursos digitales y programar su uso.
- Organizar los contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes, padres y otros educadores. Proteger eficazmente la información digital confidencial. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual. Conocer el uso y creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.
- para la enseñanza y el aprendizaje.
- Modificar, enriquecer y editar recursos digitales existentes cuando esté permitido.
- Compartir los propios repositorios de recursos con otros, administrando sus accesos y derechos según corresponda.
- Hacer referencia a las fuentes de manera apropiada cuando se compartan o publiquen recursos sujetos a derechos de autor.
- Asignar licencias (abiertas) a los recursos de creación propia.

### Desafíos de su Práctica Docente:

- Utilizar las tecnologías digitales para configurar, compartir, e intercambiar conocimientos, recursos y experiencias con colegas y compañeros.
- Utilizar redes profesionales de colaboración para examinar y reflexionar sobre nuevas prácticas y métodos pedagógicos.
- Utilizar Internet para buscar e identificar recursos digitales que contribuyan al desarrollo profesional.
- Formular estrategias de búsqueda de contenidos para localizar recursos digitales

## Los recursos y materiales didácticos

En el ámbito educativo, los recursos y materiales didácticos juegan un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilitan la transmisión de conocimientos y la adquisición de habilidades. Estos recursos pueden clasificarse en varias categorías, cada una con sus características y propósitos específicos. En términos generales, un recurso es cualquier elemento que puede ser utilizado para alcanzar un objetivo específico.

En el ámbito educativo, un recurso puede referirse a cualquier herramienta, fuente de información o medio que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos pueden ser tangibles, como libros y equipos, o intangibles, como el conocimiento y la experiencia de los docentes.

Un recurso educativo es una categoría más específica dentro del concepto general de recurso. Se refiere a aquellos recursos que están diseñados o adaptados específicamente para apoyar el proceso educativo. Estos recursos están destinados a mejorar la enseñanza y el aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos y el desarrollo de habilidades.

Los materiales didácticos son una subcategoría dentro de los recursos educativos. Se refieren a los elementos específicos utilizados directamente en el proceso de enseñanza para facilitar el aprendizaje. Los materiales didácticos tienen una función práctica y están diseñados para ser utilizados durante la instrucción y el estudio.

### **Los recursos educativos en la educación superior**

Históricamente, el libro de texto ha sido el material didáctico predominante en la educación formal. Desde los manuales escolares en la educación básica hasta los libros y artículos en la educación superior, el formato textual ha desempeñado un papel crucial en la estructuración de estos materiales. No solo se trataba de un recurso semiótico privilegiado, sino que estos textos constituían el núcleo de la propuesta pedagógica. En la educación básica, el "manual" establecía la secuencia didáctica anual, mientras que, en la educación superior, el conjunto de textos determinaba el contenido de la "materia". En este contexto, los estudiantes no solo consumían texto, sino que interactúan con actividades escritas diseñadas para consolidar su aprendizaje. Según un estudio de la UNESCO, hasta un 75% del material didáctico utilizado a nivel global en la educación primaria y secundaria está compuesto principalmente por textos escritos, reflejando su rol central en los sistemas educativos tradicionales (UNESCO, 2017).

Sin embargo, el avance de la tecnología, el crecimiento de la educación en línea en el nivel superior y las políticas públicas que fomentan el uso de la tecnología en la educación básica están impulsando una revisión crítica de estos enfoques tradicionales. En palabras de Schwartzman y Odetti (2010): "El texto escrito ha sido durante mucho tiempo el pilar fundamental de la educación, pero el entorno digital contemporáneo está generando nuevas formas de interacción y aprendizaje que cuestionan su hegemonía".

Esta transformación es especialmente evidente en la educación de posgrado, donde el uso de modalidades a distancia ha crecido exponencialmente. De acuerdo con el informe de la Asociación de Educación a Distancia de Estados Unidos (2019), más del 70% de los estudiantes de posgrado en programas en línea reportan utilizar recursos educativos digitales, como videoconferencias, simulaciones y plataformas colaborativas, en lugar de depender exclusivamente de textos escritos. Esta tendencia se alinea con las demandas de estudiantes de posgrado que, en muchos casos, combinan trabajo y estudio, lo que requiere una mayor flexibilidad y personalización en el acceso al conocimiento.

En comparación, la educación no formal también ha adoptado un enfoque más diverso y multimodal en el uso de recursos educativos. A diferencia de los programas formales de educación básica y superior, la educación no formal, que incluye capacitaciones, talleres y cursos en línea independientes, a menudo se basa en recursos interactivos y prácticos. Según datos de la OCDE (2020), el 85% de los programas de educación no formal a distancia dependen de tecnologías como vídeos, foros de discusión y recursos audiovisuales, a menudo sin el uso centralizado de textos escritos. Esto destaca una diferencia clave: mientras que la educación formal ha dependido históricamente del texto escrito como principal medio de transmisión de conocimiento, la educación no formal ha priorizado el uso de recursos más dinámicos que responden a las necesidades inmediatas de los estudiantes.

Esta convergencia de factores plantea preguntas importantes sobre el diseño y uso de materiales didácticos en la educación actual. En un entorno donde la actividad del estudiante se coloca en el centro del proceso educativo, surge la necesidad de repensar el rol de los materiales tradicionales. Según un informe de la OCDE, más del 60% de los docentes en países desarrollados ya están experimentando con métodos de enseñanza que integran recursos tecnológicos, dejando de depender exclusivamente de los textos escritos (OCDE, 2019). Entonces, ¿cómo diseñar materiales didácticos que promuevan la interacción y la actividad del estudiante como ejes fundamentales en lugar de centrarse únicamente en la transmisión de contenido textual?

Durante los últimos dos años, la Secretaría de Virtualidad ha evaluado la competencia de contenido digital en las aulas del pregrado y grado de la FFyL. Los resultados indican que:

- Se utiliza una gran variedad de recursos digitales, pero siempre el recurso textual es el más utilizado.
- Los programas o propuestas pedagógicas sólo hacen referencia a la bibliografía, pero no a la webgrafía.
- Los recursos digitales utilizados por lo general no tienen referencia de la autoría y no siempre son de uso libre.
- Aunque los docentes pertenecen a redes de especialistas, no se hace mención de sus aportes a la investigación y/o educación.
- Se utilizan pocos repositorios institucionales para seleccionar y compartir recursos.
- Los docentes usan muchos materiales didácticos propios, pero sin licencias.

### **Selección, creación e intercambio**

Uno de los principales desafíos en la educación superior es la selección y curaduría de recursos educativos adecuados. Dada la vasta cantidad de información disponible, los docentes deben discernir qué materiales realmente enriquecen el aprendizaje y cuáles pueden saturar o desviar la atención de los estudiantes. Es crucial seleccionar recursos que sean pertinentes, actuales y que se alineen con los objetivos pedagógicos. Además, la curaduría implica no solo seleccionar contenido, sino también garantizar su calidad y accesibilidad. Un mal manejo de este proceso puede generar confusión, afectar la comprensión y limitar el desarrollo crítico en los estudiantes.

Les proponemos comenzar a pensar los recursos más apropiados para la propuesta formativa que diseñaron en el bloque anterior, a partir de los siguientes cuatro pasos:

#### **1. Selección de recursos digitales: busco, evalúo, elijo e identifico...**

El desarrollo de la competencia docente para localizar, evaluar y seleccionar recursos digitales es fundamental en la enseñanza de posgrado, ya que los educadores deben ser capaces de identificar herramientas que no solo mejoren la experiencia de aprendizaje, sino que también se ajusten a las necesidades específicas de los estudiantes y el contexto educativo en el que se encuentran. En esta

primera etapa deben tener en cuenta que del universo de recursos debemos delimitar la extensión y profundidad de los mismos, teniendo en cuenta:

- **El objetivo de aprendizaje y el contexto:** Uno de los primeros pasos en la selección de recursos digitales es tener claro el objetivo de aprendizaje (revisa el módulo anterior). Cada recurso debe responder a este objetivo, facilitando el entendimiento de los conceptos clave que se quieren trabajar. El contexto también es crucial. En el caso de propuestas de posgrado híbridas o a distancia, los recursos interactivos y colaborativos pueden tener un mayor impacto.
- **El tiempo:** cada recurso que incorporamos en nuestras propuestas educativas precisa de un tiempo de exploración, apropiación y uso por parte de los estudiantes. Es importante que revisemos si los recursos que hemos seleccionado pueden utilizarse en los tiempos que dispone cada propuesta o actividad. Por ejemplo, si proponemos que observen una película en particular, debemos contemplar que el tiempo de visualizarla no exceda el tiempo de trabajo autónomo del estudiante. Revisaremos este aspecto en el último bloque del curso.
- **Licencias y derechos de uso:** Al seleccionar recursos digitales, es fundamental prestar atención a las licencias y derechos de uso. No todos los recursos son de acceso libre o reutilizables sin restricciones. Los docentes deben asegurarse de que los recursos que elijan estén cubiertos por licencias que permitan su uso educativo, como las licencias Creative Commons, que especifican si un recurso puede ser modificado, distribuido o utilizado para fines comerciales. De lo contrario, pueden enfrentar limitaciones legales o éticas que afecten la implementación de esos recursos en el aula.

#### **2. Curaduría**

La competencia docente de modificar y adaptar recursos con licencia abierta, así como la capacidad de crear nuevos recursos educativos digitales, es esencial en la enseñanza de posgrado. En un entorno educativo donde la tecnología juega un papel central, los docentes deben no solo ser consumidores de contenido digital, sino también creadores activos, capaces de personalizar y generar recursos que

respondan a las necesidades específicas de sus estudiantes y contextos educativos.

La curaduría de recursos educativos es el proceso mediante el cual un docente o especialista selecciona, organiza y adapta de manera estratégica materiales educativos, generalmente digitales, para apoyar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proceso no se limita a la mera recopilación de recursos, sino que implica una evaluación crítica de su relevancia, calidad, accesibilidad y pertinencia en relación con los objetivos pedagógicos y el contexto educativo. El proceso de curaduría puede involucrar la adaptación o modificación de los recursos seleccionados para ajustarlos mejor al contexto específico, así como la combinación de diferentes tipos de materiales (videos, artículos, simulaciones, actividades interactivas, etc.) para crear experiencias de aprendizaje más completas y significativas.

Cuando realizamos una curaduría de un recurso, podemos realizar un remixado, es una acción que permite generar una obra nueva a partir de otra ya existente. Toma los elementos centrales del material o la obra original y los enriquece o reestructura en función de una mirada propia. Por ejemplo: tomando la línea narrativa de un recurso textual, podemos generar un recurso multimodal (usando otros lenguajes como el sonoro, imágenes, etc.) para generar un nuevo material didáctico.

Cuando la curaduría selecciona los recursos o parte de ellos y mezcla sus partes y crea una totalmente nueva, esta acción es un mashup. Generalmente los docentes realizan estas acciones cuando diseñan presentaciones visuales (como PowerPoint o Prezi) para sus propuestas educativas. Responden a un guión que articula cada una de sus partes y recursos y los integra de manera fluida en el proceso de enseñanza, permitiendo a los estudiantes avanzar en la consecución de sus metas educativas de forma coherente y progresiva.

### 3. Protección

La competencia docente de proteger eficazmente la información digital y los recursos educativos de autoría propia, así como respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual, es cada vez más crucial en un entorno educativo digitalizado. En un mundo donde el acceso a la información es casi ilimitado, y donde la creación de contenidos digitales se ha vuelto parte fundamental de la

enseñanza, los docentes deben desarrollar habilidades no solo para crear y compartir, sino también para proteger sus creaciones y garantizar el respeto a las leyes que rigen la propiedad intelectual y la privacidad de los datos. Una vez que se han seleccionado los recursos y materiales didácticos, se ha realizado una curaduría de los mismos, el docente debe gestionar los recursos teniendo en cuenta:

- **Protección de la información digital y los recursos educativos de autoría propia:** implica asegurarse de que estos materiales sean gestionados y resguardados adecuadamente para evitar el mal uso, la distribución no autorizada o la alteración sin permiso. Esto se refiere tanto a la protección técnica (usando contraseñas seguras, cifrado o almacenamiento en plataformas seguras) como a la protección legal, es decir, asegurar que el material esté amparado por las licencias adecuadas que regulen su uso y distribución. Además, en el contexto digital, donde es fácil que los recursos se copien o se compartan sin control, los docentes deben estar conscientes de cómo proteger su propiedad intelectual. Esto no solo tiene que ver con el reconocimiento del esfuerzo creativo, sino también con el mantenimiento de la calidad y la integridad de los recursos.

### 1. Gestión e Intercambio

La gestión e intercambio de recursos educativos en propuestas de posgrado es clave para enriquecer la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en niveles avanzados. En este contexto, los estudiantes de posgrado requieren acceso a materiales actualizados, especializados y adaptados a sus necesidades académicas. Al compartir y gestionar de manera eficiente estos recursos, los docentes y estudiantes fomentan una cultura de colaboración académica que potencia el desarrollo de investigaciones más profundas y originales. El intercambio de recursos facilita el acceso a conocimientos diversos y globales, lo que enriquece las discusiones y el análisis crítico. Además, la gestión adecuada de estos materiales garantiza que se utilicen fuentes confiables, legalmente protegidas y relevantes, contribuyendo a un entorno educativo de alta calidad y ética profesional. Esto no solo optimiza el proceso de aprendizaje, sino que también impulsa la creación de nuevas propuestas académicas y el desarrollo de competencias avanzadas en el uso de herramientas y materiales digitales.

- **Uso y creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos:** En el contexto de la educación abierta, los recursos educativos abiertos (REA) y las licencias abiertas han ganado un protagonismo significativo. Las licencias como Creative Commons permiten a los autores compartir sus trabajos de forma más flexible, especificando cómo otros pueden usarlos, modificarlos o distribuirlos.
- **Atribución correcta de los recursos:** La atribución correcta es un aspecto fundamental al utilizar y compartir recursos educativos abiertos. Los docentes deben enseñar y practicar la importancia de dar crédito a los autores originales, cumpliendo con las indicaciones de cada licencia, lo que puede incluir el reconocimiento del autor, la indicación de si el recurso ha sido modificado, y la especificación de la licencia bajo la cual se redistribuye. La atribución no solo es una cuestión de legalidad, sino también de respeto y reconocimiento del trabajo creativo e intelectual de otros.
- **El copyright o derechos de copia regula los aspectos patrimoniales del derecho de autor:** es decir, pone el acento en los beneficios y derechos sobre la obra (y sus distintas formas de circulación) más que en quien la ha realizado. Muchos artistas usualmente ceden sus derechos de copia de forma completa a intermediarios tales como: los editores, las compañías discográficas, etc. Esto se concreta a través de acuerdos legales (contratos) por medio de los cuales los autores ceden sus derechos patrimoniales, y los beneficiarios pasan a ser los "titulares de los derechos". Cuando los derechos han sido cedidos, el autor ya no puede disponer de la obra de modo independiente fuera de los términos que fija el contrato firmado con los titulares de los derechos sobre esa obra. En muchos casos, los titulares de los derechos de copia se han "reservado todos los derechos". Esto significa que no es posible hacer ningún tipo de uso de esa obra -más allá del disfrute privado- sin una autorización por escrito del titular de los derechos.
- **Repositorios institucionales:** El uso de repositorios institucionales juega un papel fundamental en este proceso, ya que estos repositorios ofrecen una plataforma centralizada para almacenar,

compartir y acceder a materiales educativos, investigaciones y publicaciones académicas. La visibilidad que proporcionan estos repositorios no solo facilita el acceso a materiales relevantes, sino que también aumenta el impacto de las investigaciones y creaciones académicas al hacerlas accesibles a una audiencia más amplia. Al utilizar repositorios institucionales, los docentes y estudiantes tienen la oportunidad de consolidar su presencia académica y de ampliar su red de contactos dentro de la comunidad académica. Esta visibilidad es esencial para la promoción de su trabajo, la obtención de reconocimiento y la contribución al avance del conocimiento en su campo de estudio. Además, tener una presencia en repositorios institucionales asegura que los materiales sean preservados de manera adecuada y accesible a largo plazo, lo que beneficia tanto a los autores como a la comunidad académica en general.

## Reflexión final

La educación superior en el contexto de la era digital plantea preguntas importantes sobre el diseño y uso de materiales didácticos en la educación actual. En un entorno donde la actividad del estudiante se coloca en el centro del proceso educativo, surge la necesidad de repensar el rol de los materiales tradicionales. Según un informe de la OCDE, más del 60% de los docentes en países desarrollados ya están experimentando con métodos de enseñanza que integran recursos tecnológicos, dejando de depender exclusivamente de los textos escritos (OCDE, 2019).

Entonces, **¿cómo diseñar materiales didácticos que promuevan la interacción y la actividad del estudiante como ejes fundamentales en lugar de centrarse únicamente en la transmisión de contenido textual?**

La capacidad de modificar y adaptar recursos, así como de crear nuevos materiales educativos digitales, no es solo una cuestión técnica; es una **\*\*habilidad pedagógica crítica\*\*** en la educación digital. Un docente competente en esta área es capaz de generar experiencias de aprendizaje altamente personalizadas y relevantes para su grupo de estudiantes. Además, la atención a las licencias de uso, la accesibilidad, el enfoque pedagógico y la

colaboración son factores clave para asegurar que estos recursos cumplan con los más altos estándares éticos y educativos. Al desarrollar esta competencia, los docentes no solo mejoran su práctica, sino que también contribuyen a un ecosistema de aprendizaje más inclusivo, flexible y adaptado a las demandas del siglo XXI.

## Bibliografía

- Mendez, Adrián (2023) Competencias informacionales. Secretaría de Virtualidad. Facultad de Filosofía y Letras. UNCuyo. Mendoza; Argentina
- Tomás Carrasquilla, para la celebración del dominio público en Colombia. <https://wikimediacolombia.org/2021/01/dia-del-dominio-publico-2021/>
- SCHWARTZMAN, Gisela y ODETTI Valeria (2011) Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencias. Ponencia presentada en la
- Conferencia Internacional ICDE – UNQ 2011. Disponible en <http://congresoicde.uvq.edu.ar/sites/default/files/navegable/ponencias/049.pdf>
- Zó, Ramiro. (2023) Derechos de Autor. Secretaría de Virtualidad Facultad de Filosofía y Letras. UNCuyo. Mendoza; Argentina