

# PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (REA) COMO APOYO EN CLASES PRESENCIALES UNIVERSITARIAS: EXPERIENCIAS DE UN TRABAJO INTERDISCIPLINARIO DESTINADO A ESTUDIANTES DE BIBLIOTECOLOGÍA

*Esp. Mariela Viñas*

*Lic. Camila Vallefin*

[mvinas@fahce.unlp.edu.ar](mailto:mvinas@fahce.unlp.edu.ar) , [cvallefin@fahce.unlp.edu.ar](mailto:cvallefin@fahce.unlp.edu.ar)

Dpto. de Bibliotecología. FaHCE, UNLP

*Dr. Cristian Secul Giusti*

[cristiansecul@gmail.com](mailto:cristiansecul@gmail.com)

CILE. FPYCS, UNLP

## Resumen

La curación de contenidos es un proceso mediante el cual se seleccionan, clasifican, reelaboran y presentan contenidos relevantes y de calidad, para un objeto específico del conocimiento. En este sentido, la propuesta pedagógica descrita en el presente trabajo, anclada en esa temática de actualidad para el ámbito de las bibliotecas, se destinó a estudiantes avanzados de la carrera de Licenciatura en Bibliotecología y Ciencia de la Información de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de Universidad Nacional de La Plata, dictado durante octubre de 2019. Por

tanto, mediante esta iniciativa se muestra la metodología de trabajo realizada para la producción de materiales didácticos, en consonancia con el movimiento de Recursos Educativos Abiertos (REA), como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de saberes y conocimientos, desde las dimensiones disciplinares, didácticas y tecnológicas, acerca del tema impartido. A su vez, se destaca que el reto fundamental consistió en la concreción de un trabajo coordinado, en la conformación de un equipo docente interdisciplinario y la inclusión de profesionales de la información y la comunicación. Finalmente, a modo de consideración de cierre, se brindan algunas reflexiones sobre la respuesta obtenida por parte de los/as estudiantes ante el diseño pedagógico ofrecido y sus propias producciones bajo la misma filosofía del Acceso Abierto al aprendizaje y al conocimiento.

**Palabras clave:** REA - EDUCACIÓN SUPERIOR - CURADURÍA DE CONTENIDOS - BIBLIOTECOLOGÍA

### **Abstract**

Content curation is a process by which relevant and quality content is selected, classified, reworked and presented for a specific object of knowledge. In this sense, the pedagogical proposal described in the present work, applied this current topic to the field of libraries, was destined to advanced students of Library Science and Information Science of the Faculty of Humanities and Sciences of Education of the National University of La Plata, in October 2019. Therefore, this initiative shows the methodology carried out for the production of didactic materials, in line with the Open Educational Resources movement (OER), as support in the teaching-learning process for the acquisition of knowledge from the disciplinary, didactic and technological dimensions, about the topic taught.

At the same time, it is highlighted that the fundamental challenge consisted in the concretion of a coordinated work, in the formation of an interdisciplinary teaching team and the inclusion of information and communication professionals. Finally, as a closing consideration, some reflections are provided on the response obtained by the students to the pedagogical design offered and their own productions under the same philosophy of Open Access to learning and knowledge.

**Key Words:** OER - HIGHER EDUCATION - CONTENT CURATOR - LIBRARY SCIENCE

## Introducción

En estos últimos años se han sucedido numerosos avances tecnológicos y, especialmente, iniciativas en los entornos web, posicionados como poderosa herramienta para buscar, crear y compartir información. En este contexto, surge el proceso de curaduría de contenidos, para cumplir con la importante tarea de seleccionar, clasificar, reelaborar y presentar elementos que sean relevantes y de calidad, entre la infinidad de informaciones disponibles. Dicha actividad está estrechamente relacionada con la de los/as profesionales de la bibliotecología, que continuamente seleccionan y verifican información para sus usuarios/as, identificando aquellas fuentes fiables y colaborando así en la formación de ciudadanos/as críticos, con habilidades para la búsqueda y el análisis de la información.

En este sentido, el propósito del diseño curricular presentado en este trabajo, se centró en lograr una formación integral de los/as estudiantes y confeccionar un desarrollo de forma presencial, pero con el apoyo fundamental de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVE-A), un Aula Virtual en base *Moodle*<sup>1</sup>. Es preciso aclarar que, al hablar de aprendizaje en estos espacios, se hace referencia a un proceso de construcción, el cual implica que los/as estudiantes sean capaces, al final del recorrido, no de "reproducir" o copiar unos contenidos dados, sino de lograr una verdadera reelaboración, mediada por su propia estructura cognitiva (Onrubia, 2016). A su vez, el diseño de EVE-A brindó el espacio primordial para poner en juego saberes disciplinares específicos, didácticos y pedagógicos, por lo que se hará especial hincapié en esta parte de la formulación de la experiencia.

---

<sup>1</sup> *Moodle* es una herramienta para gestión del aprendizaje, de distribución libre. En este caso, la FaHCE-UNLP, institución en la que está inserta esta propuesta, utiliza un Campus Virtual en base a esta herramienta.

## Fundamentación de la propuesta

Tras la exposición de la perspectiva pedagógica-crítica y el carácter constructivista asumido, la interacción se piensa como otro punto central en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo un conjunto de reacciones interconectadas entre los participantes de un determinado contexto educativo, donde la actividad cognitiva es desarrollada en estrecha relación con los elementos de la naturaleza del mismo (Barberá, E; Badia, A., Monimó, J., 2001), en nuestro caso el presencial pero con fuerte apoyo virtual.

El vínculo entre los partícipes del ciclo educativo, los docentes y estudiantes, no sólo facilita el proceso, sino que se convierte en un factor clave para impulsar el debate y la generación de conocimientos compartidos y colaborativos. Asimismo, es importante mencionar la postura sostenida respecto a dos aspectos en tensión (Caldeiro, 2013): la intervención pedagógica (docente-orientador/facilitador) y la autonomía que se pretende conseguir en los/as estudiantes. Nuestro rol docente, entonces, radica en ser innovadores, creadores o propiciadores de las condiciones necesarias para que los/as estudiantes, en forma gradual, puedan actuar de la manera más autónoma y responsable posible, participando activamente en la gestión de su propio aprendizaje (Barberá, E; Badia, A., Monimó, J., 2000).

La adquisición de herramientas digitales, relacionadas por el tema a tratar con la curaduría de contenidos, pueden enriquecer notablemente las labores tradicionales de la profesión, desde la interdisciplinariedad y el uso de las TIC. Por esto mismo, el entorno donde tomarán lugar los procesos formativos, no sólo se convierte en una plataforma, sino también en una posibilidad basada en el aprender haciendo. De esta manera, el objetivo no

sólo consiste en incorporar contenidos sobre el tema objeto de estudio, sino también integrar otras “cuestiones vinculadas al trabajo que conlleva su realización” (Bongiovanni Pablo, 2016), al utilizar herramientas que luego podrán ser aplicadas en otros contextos académico-profesionales.

Por tanto, el presente trabajo busca relatar la experiencia como docentes-guías en el seminario de grado “Gestión de medios digitales y curaduría de contenidos: herramientas básicas para las bibliotecas”, destinado a estudiantes avanzados de la carrera de Licenciatura en Bibliotecología y Ciencia de la Información de la Universidad Nacional de La Plata, con modalidad intensiva, dictado durante el último cuatrimestre del año 2019.

En el abordaje del tema se realiza un énfasis en la necesidad de sorprender al usuario, ya que entendemos que es un camino para lograr la motivación inicial que permitirá a los/as estudiantes de Educación Superior navegar por los recursos y construir nuevo conocimiento, en base a lo esperado.

### **Dinámica de la propuesta**

El curso mencionado tuvo una duración de 36 hs. (27 hs. presenciales y 9 no-presenciales), distribuidas en nueve encuentros, con una extensión total de dos semanas. Para cumplir con este cronograma, las cursadas fueron diarias, con el complemento de apoyaturas virtuales en el campus de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE-UNLP).

Como equipo docente, se subraya la preocupación sobre los tiempos disponibles, en relación a los contenidos obligatorios del seminario. Si bien la carga horaria total fue similar a la normal de las cursadas de materias del plan de la carrera (40 hs., contra 36 hs.), el tiempo para realizar las

lecturas y asimilar la información brindada fue bastante más reducido (tres meses contra dos semanas).

El reto mayor consistió, entonces, en realizar una adaptación de los contenidos para lograr una propuesta pedagógica más dinámica y acorde a las particularidades de los/as estudiantes. Además, la temática del seminario en sí abarcó cuestiones de actualidad, como son la curaduría de contenidos y la gestión de medios digitales y redes sociales. En este aspecto, resultó fundamental el uso práctico de distintas herramientas tecnológicas (por ejemplo, *CANVA*, para el diseño de infografías) aplicadas a las bibliotecas.

### **Anclaje del diseño pedagógico de acuerdo a los REA**

Al tratarse de un formato novedoso en torno a la planificación habitual de clase y de los objetivos pedagógicos que se habían propuesto para el curso, fue necesario no sólo incluir instancias in situ en el aula física, sino también complementar con las posibilidades brindadas por los espacios virtuales y por los principios de los Recursos Educativos Abiertos (desde ahora, REA). Por ello, el trabajo conjunto de un equipo docente interdisciplinario fue clave para la elaboración y la puesta en marcha de esta propuesta, puesto que incluyó a profesionales de la información y de la comunicación.

Al respecto, es preciso definir, en primer lugar, qué es la curación de contenidos y qué entendemos por REA, además de cuáles serían sus alcances. Bhargava (2009, citado en Godoy-Rodríguez, 2017), define a la curación de contenidos (CC) como un proceso en el que se analiza, mediante diferentes herramientas, la información compartida entre diversos usuarios sobre un tema, para su reelaboración y posterior difusión. Es decir, que hay un agregado de valor respecto al trabajo original, ya sea para su

adaptación y mejor comprensión o para resumir un gran cúmulo informativo, entre otras posibilidades.

Prosiguiendo con el vocablo REA, el mismo fue acuñado por la UNESCO en el año 2002 y hace referencia al fenómeno de compartir, en acceso abierto, recursos educativos. Butcher, Kanwar y Uvalic-Trumbic (2015, p. 9) describen como REA a cualquier tipo de recurso, sean estos mapas curriculares, materiales de un curso, libros, videos en streaming, distintas aplicaciones de carácter multimedia, podcasts y cualquier otro material, siempre que haya sido diseñado con fines pedagógicos. La única condición es que el mismo pueda, ulteriormente, estar disponible para ser utilizado en forma libre por otros/as educadores/as y estudiantes, sin necesidad de pagar derechos por la licencia. Es decir, materiales educativos digitales de acceso gratuito, con licencia *Creative Commons*.

Las características de los REA son compatibles con las propuestas para la curación de contenidos, ya que implican el respeto de las 5Rs (en el idioma inglés) para todos los que deseen utilizarlos: *Retain* (conservar o retener), *Revise* (revisar), *Remix* (remezclar), *Reuse* (reutilizar) y *Redistribute* (redistribuir) (OpenContent.org, s/f.), haciendo referencia a sus posibilidades de:

- Accesibilidad que tiene que ver con el acceso gratuito y variedad de recursos que pueden ser útiles para la atención a la diversidad.
- Reusabilidad ya que son editables y reutilizables por los usuarios.
- Adaptabilidad, porque se pueden, y deben, adaptar al contexto educativo en el que se desean emplear.
- Combinación debido a que se pueden combinar entre sí dando lugar a nuevos materiales.



En el caso de redistribución, se da porque además de compartir el recurso original para que pueda llegar a más personas, los nuevos materiales generados a partir de los existentes también deberían ser publicados y vueltos a compartir.

Según la OCDE (2008), se puede incluir dentro de esta categoría a:

1. Cursos completos, software educativo, módulos de contenido, recopilaciones y publicaciones.
2. Herramientas: software para poder desarrollar, utilizar, reutilizar y entregar el contenido formativo, incluidas la búsqueda y organización del contenido, los sistemas de gestión de contenido y formación, las herramientas de desarrollo de contenidos y las comunidades educativas en línea.
3. Recursos de implementación: licencias de propiedad intelectual para promover la publicación abierta de materiales, diseño de principios de buenas prácticas y de traducción de contenidos.

### **Proceso de adaptación de la propuesta pedagógica**

Para la confección de los recursos de apoyo necesarios para la propuesta pedagógica, se requirieron una serie de pasos y acciones específicas. Estos estuvieron basados en la metodología de los autores Calderone y González (2016), que plantea tres etapas para el desarrollo de materiales didácticos: la pre-producción, la producción y la post-producción de los materiales educativos. A su vez, también se tuvieron en cuenta sus cuatro escenarios de trabajo entrecruzados: el pedagógico-didáctico; el comunicacional; el tecnológico; y el contextual (ver figura 1).

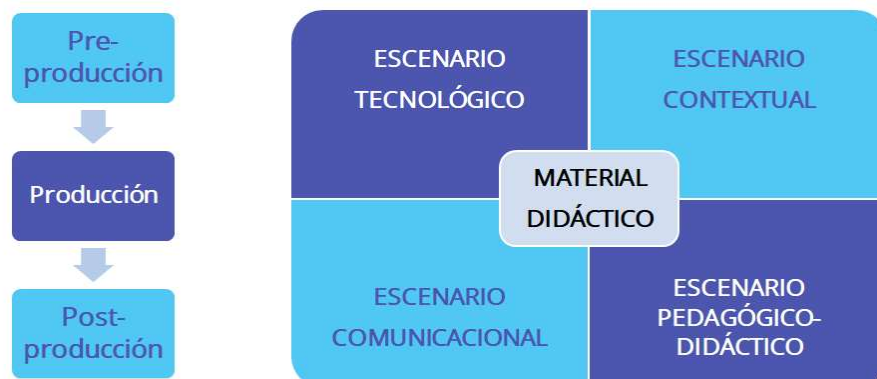


Figura 1. Tres etapas y cuatro escenarios a la confección de materiales didácticos.  
Fuente de elaboración propia basada en Calderone y González, 2016.

Cabe aclarar que, si bien se realizaron los pasos mencionados, solamente se tuvieron en cuenta aquellos aspectos que fueran de utilidad para nuestras necesidades específicas.

Dentro de la primera etapa, se realizó un documento resumen (o *brief*) donde se tuvieron en cuenta cuáles eran los objetivos pedagógicos que se buscaba alcanzar y el por qué, las características propias de nuestro estudiantado y las posibilidades tecnológicas con las que contábamos. A partir de este documento, se realizó el programa formal de la asignatura en donde se pueden encontrar los contenidos dictados divididos por módulos, bibliografía correspondiente y las características de dictado y aprobación. Respecto al escenario tecnológico en esta etapa, también se descartaron algunas herramientas técnicas, que aunque posibles de aplicación, no se ajustaban del todo a nuestras metas.

En la etapa de producción, se armó un guión de los diferentes módulos del seminario, divididos por encuentro, a partir de: la selección de los contenidos fundamentales que queríamos transmitir; el desarrollo de los textos que incluiríamos en los materiales didácticos; la determinación de las actividades y formas de evaluación de los distintos procesos del seminario;

y el análisis de herramientas y recursos digitales complementarios a los contenidos (o que sirvieran para la aplicación práctica de los mismos). También se buscaron y seleccionaron materiales gráficos de apoyo al texto, con licencias libres. Luego, se diseñaron los distintos materiales en base al trabajo realizado. Se emplearon, específicamente, instrumentos accesibles para generar una didáctica inclusiva e integrada por tener una estudiante con disminución visual.

Finalmente, para la post-producción, se sometió la producción, en forma "borrador" (como prototipo), al análisis conjunto y se aplicaron diferentes correcciones y aportes por parte de todo el equipo docente. Respecto a los resultados de esta experiencia, podemos separarlos según dos órdenes distintas: por un lado, el referente a la propuesta y desarrollo de la actividad docente, y por otro lado, el de la producción final del estudiantado.

Como equipo profesional, pudimos conjugar saberes y experiencias tanto de la rama de la comunicación (periodismo) como de la bibliotecología, para desarrollar recursos educativos que se adaptaran realmente a nuestras necesidades y a las del estudiantado. Un ejemplo de esto, es el aporte de distintas herramientas técnicas y/o tecnológicas que utilizamos a nivel profesional, como bases de datos especializadas (para la bibliotecología) o sitios para el *fact-checking* (en el caso del periodismo/la comunicación social). Todos estos conocimientos previos fueron recopilados para luego analizar cuáles eran los más útiles y/o factibles de aplicar (por razones económicas, complejidad, usabilidad, etc.), en base a los conceptos teóricos que nos era preciso presentar.

En relación al trabajo interno, se utilizó la herramienta de *Google Presentaciones* (ver figura 2), que nos permitió trabajar de forma colaborativa, realizando comentarios y aceptando sugerencias. De esta

manera, también se compartió dentro del grupo la bibliografía seleccionada para las distintas clases y el cronograma con los encuentros a los que cada profesor/docente debía asistir y/o presentarse mediante video-streaming.



Figura 2. Presentación de material a través de Google presentaciones. Fuente de elaboración propia.

## Resultados del diseño curricular

Como docentes, una de las principales ventajas de apropiarse de los REA, es la optimización del tiempo en la elaboración de los recursos educativos, con la posibilidad de proveer material de mayor calidad. Es conveniente

señalar que no se deja de lado el respeto a la propiedad intelectual, sino, por el contrario, se expresa que estas son características esenciales a ser tenidas en cuenta por usuarios y productores de material educativo (Ramírez Montoya y Burgos Aguilar, 2012). En este sentido, realizar materiales de licenciamiento libre, puede llevar a que otros docentes y estudiantes los reutilicen a futuro, para la complejización y creación de nuevos conocimientos.

Las actividades fruto de nuestra planificación se relacionaron estrechamente con las antes mencionadas ya que, utilizando el Campus Virtual de la Facultad (ver figura 3) como herramienta principal para la difusión de los contenidos, se incluyeron:

- Exposición de un tema especial vía streaming y video tutorial de aplicaciones específicas, en la plataforma de *YouTube*.
- Guías de cátedra realizadas mediante presentaciones de Google.
- Búsquedas en bases de datos especializadas/repositorios (*Scopus ; DOAJ; Dialnet ; Google Scholar; entre otras*) y en bancos de imágenes libres (*CCSearch ; Flickr ; Pexels ; Pixabay*).
- Utilización de aplicaciones para Curación de Contenidos y redes sociales (*Scoop.it; Feedly; Reddit*).
- Diseño de imágenes e infografías (*Canva ; Infogram; Genially*).
- Utilización y difusión del uso de Licencias Creative Commons (CC).

CampusFahce Español - Internacional (es)

- ▼ Página Principal
- 👤 Área personal
- > Páginas del sitio
- ▼ Mis cursos
  - > B\_AUI\_AEX\_2020
  - > B\_AUI\_2020
  - > B\_AUI\_2019
  - > B\_AUI\_2018
  - > B\_AUI\_2015
  - > B\_AUI\_2016
  - > B\_AUI\_2017
  - > B\_GUI\_AEX\_2020
  - > B\_GUI\_2020
  - > B\_GUI\_2019
  - Aún más...
- ▼ Cursos
  - ▼ Grado
    - ▼ Bibliotecología
      - > Administración de Unidades de Información
      - > Capacitaciones

**Gestión de medios digitales y curaduría de contenidos: herramientas básicas para las bibliotecas**

Programa del seminario

Cronograma

Novedades

**Días y aulas**

Lunes 7 octubre (pc-proyector)	Aula B112
Martes 8 (virtual) y 15 de octubre	Aula B212
Miércoles 9 y 16 de octubre	Aula B201
Jueves 10 y 17 de octubre	Aula B07

Figura 3. Espacio del seminario dentro del campus virtual FaHCE-UNLP. Fuente de elaboración propia.

## Resultados de la experiencia aplicada al contexto áulico

Además de los resultados propios del diseño de la propuesta, se considera necesario incluir algunos comentarios respecto a la puesta en práctica de las clases. En torno a los/as estudiantes matriculados, el 80% de los inscriptos iniciales pudieron acreditar el seminario, que fue el primero en formato intensivo en la carrera. Asimismo, durante su realización, se recibieron 5018 visitas al curso y 372 mensajes en los foros del espacio virtual del Campus (sólo contabilizando los referentes al rol de alumno). Esto da un promedio de 386 visitas y 28,6 mensajes por estudiante, números bastante considerables para la duración total de la cursada, teniendo en cuenta que la mayor cantidad de horas fue destinada a la cursada presencial. Se toman estos indicadores para dar cuenta de que los materiales de apoyo digitales resultaron en un sustento importante para el estudiantado.

Se puede mencionar, además, que todos los aprobados, al finalizar las dos semanas de clase, fueron capaces de realizar distintas producciones

comunicacionales mediante el uso de la metodología específica de curaduría de contenidos y de acuerdo a la perspectiva del acceso abierto al aprendizaje y al conocimiento. A partir de las herramientas brindadas, y en orden de confeccionar estos trabajos, lograron: buscar correctamente en bases de datos especializadas y/u en otros buscadores convencionales, según correspondiera a su público usuario-específico elegido; seleccionar material pertinente y acorde a ese público; darle sentido a la información relevada y aportar un valor añadido mediante su reelaboración (proceso de *sense-making*); y, finalmente, una vez adaptada a las lógicas del medio de comunicación para el que fue desarrollada, explicitar de qué manera sería compartida en el mismo.

En este sentido, aprendieron y aplicaron técnicas para identificar la fuente de una imagen específica descargada en la web y/o a indagar acerca de los tipos de licencias que poseían y sus alcances. Esto se manifestó claramente en la entrega de sus infografías finales (ver Figura 4), donde la mayoría de los/as alumnos/as utilizó imágenes provenientes de bancos libres, con licencias Creative Commons 4.0 (Atribución/Reconocimiento) o directamente 0 (de dominio público). Además, se los instó a emprender en el mismo tipo de licenciamiento para sus propios recursos.





Figura 4. Infografías confeccionadas por alumnos/as del seminario. Fuente de elaboración propia.

Se sostiene que estos aprendizajes realizados pueden serles de utilidad para, a futuro, poder profundizar el rol pedagógico y de curador de contenidos de los profesionales de la información en el ámbito bibliotecológico, y ampliar este proceso de creación colectiva hacia otros ámbitos (ver Figura 5).



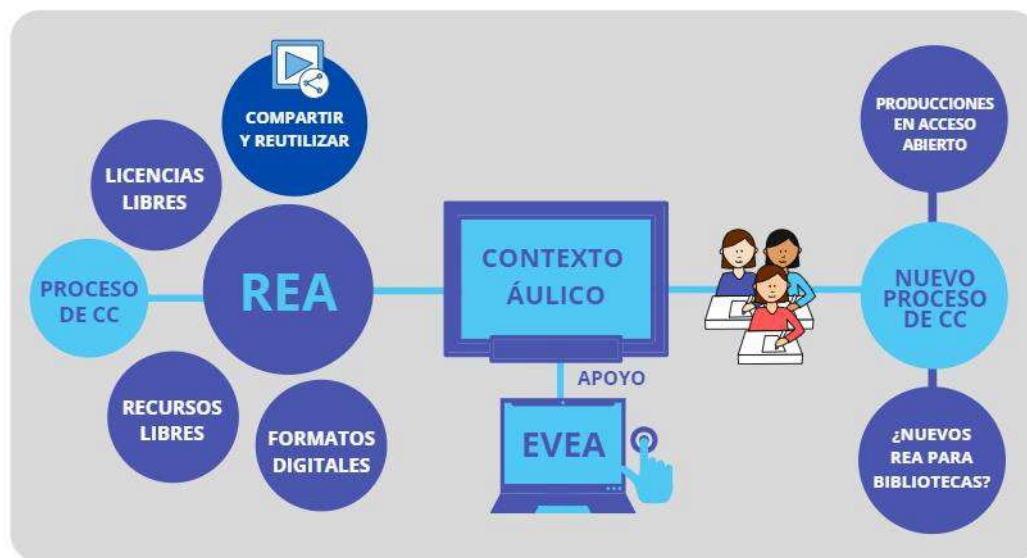


Figura 5: Proceso completo desde la creación de los REA hasta la elaboración de los/as estudiantes de sus propias producciones mediante la Curación de Contenidos (CC).

Fuente de elaboración propia.

Además, la utilización de las licencias Creative Commons, de carácter abierto, en los recursos educativos (los estudiantes realizaron trabajos desde un rol pedagógico del bibliotecario), no sólo permite su difusión, ampliando su alcance, sino también otorga la posibilidad de enriquecimiento que pueden realizar otros profesionales, a partir de su reelaboración.

## Reflexiones finales

El uso del Campus Virtual fue útil para afianzar el desempeño en conjunto y la construcción de saberes en un ámbito comunicacional universitario, "propiciando además del intercambio de saberes, la inclusión de los estudiantes en la carrera" (Viñas R; Secul Giusti; Viñas M y López, 2018). En efecto, la plataforma seleccionada es un desarrollo de la FaHCE (UNLP),

producida mediante el software libre Moodle, y ya es utilizada por la mayoría de las materias de la currícula de Bibliotecología, como un apoyo a los contenidos dictados de forma presencial.

Esta adhesión por parte de las asignaturas se dio en forma paulatina en algunas cátedras, desde los años 2006 y 2007, hasta la actualidad donde casi la totalidad la ha incorporado en sus clases (Corda, 2017). No obstante, nos parece importante resaltar, en esta ocasión, las aplicaciones y los usos particulares de este caso, donde nuestra intención no fue sólo integrar los REA para el desarrollo de la asignatura, sino también fomentar la creación de este tipo de recursos por parte de los/as estudiantes, como futuros/as profesionales de instituciones bibliotecarias.

La herramienta también fue de gran utilidad para conocer, a partir de las descargas y las visualizaciones del material ofrecido, qué recursos han sido consultados en mayor o menor medida, mostrando algunos indicios acerca de cuáles resultaron más útiles o más interesantes y cuáles se deberían reformular para próximas propuestas.

Al respecto, es menester señalar que el proceso de enseñanza/aprendizaje nunca ocurre de manera unidireccional ni tampoco tiene canales uniformes. Sin lugar a dudas, su uso fortalece la articulación y aplica una diversidad de posibilidades a la hora de poner en juego procesos de educación. Además, conjuga potencialidades y opciones para el desarrollo de propuestas pedagógicas y de recursos inclusivos que posibiliten el apoyo o enriquecimientos de la didáctica presencial.

Un desafío constante, sin embargo, consiste en poder formar y actualizar las distintas herramientas a fin de hacer posible procesos de enseñanza más dinámicos, conocimientos y aprendizajes no ajenos al avance de las tecnologías de la comunicación y la convergencia digital.

## Bibliografía

- Butcher, N., Kanwar, A., Uvalic-Trumbic, S.(2015). *Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos* (REA). Francia: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232986>
- Calderone, M. y González, A. (2016). Materiales didácticos. Una metodología para su producción en la era de las TIC. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 7 (13). La Plata: Dirección de Educación a Distancia, Innovación en el aula y TIC (EAD). Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/16204>
- Corda, M. C. y Medina, M. C. (2017). La adopción del campus virtual a la enseñanza presencial de bibliotecología: la experiencia del Departamento de Bibliotecología de la Universidad Nacional de La Plata. *Prefacio*, 1(1): 53-60. La Plata. Recuperado de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.7959/pr.7959.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.7959/pr.7959.pdf)
- Godoy-Rodríguez, C. (2017). Curación de Contenidos digitales: una nueva competencia para el docente del siglo XXI. *Conference I Congreso Latinoamericano de Investigación y Postgrado*. Lima, Perú. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/319333482\\_Curacion\\_de\\_Contenidos\\_digitales\\_una\\_nueva\\_competencia\\_para\\_el\\_docente\\_del\\_siglo\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/319333482_Curacion_de_Contenidos_digitales_una_nueva_competencia_para_el_docente_del_siglo_XXI)
- OCDE (2008). El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos. Coordina Centro de nuevas iniciativas. Serie *Sociedad de la información*. Junta de Extremadura. Capítulo 2: REA Aspectos

- conceptuales. Recuperado de <http://www.oecd.org/spain/42281358.pdf>
- Ramírez Montoya, M. S. y Burgos Aguilar, J. V. (Coords.) *Movimiento educativo abierto: acceso, colaboración y movilización de recursos educativos abiertos*. México Recuperado de <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/577938>
- Viñas, M. (2017). La importancia del uso de plataformas educativas. *Letras*, 1 (6):157-169. Recuperado de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.8497/pr.8497.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8497/pr.8497.pdf)
- Viñas, M.; Vallefin, C. y Secul Giusti, C. *Programa Gestión de medios digitales y curaduría de contenidos: herramientas básicas para las bibliotecas*. (Seminario de grado). Departamento de Bibliotecología. FaHCE-UNLP. Recuperado de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/programas/pp.11589/pp.11589.pdf>
- Viñas, R.; Secul Giusti, C.; Viñas, M.; López, Y. (2018). Nuevas herramientas digitales para la enseñanza en la universidad. *2das Jornadas sobre las prácticas docentes en la Universidad Pública*, 19 y 20 de abril, La Plata. Recuperado de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.10443/ev.10443.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10443/ev.10443.pdf)

## Webgrafía

- CCSearch. Recuperado de <https://ccsearch.creativecommons.org/>
- Campus FaHCE (Moodle). Recuperado de <https://campus.fahce.unlp.edu.ar/>
- Canva. Recuperado de <https://www.canva.com/>
- Creative Commons. Recuperado de <https://creativecommons.org/>

Dialnet. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/>  
DOAJ. Recuperado de <https://doaj.org/>  
Feedly. Recuperado de <https://feedly.com/>  
Flickr. Recuperado de <https://www.flickr.com/>  
Genially. Recuperado de <https://www.genial.ly/es>  
Google presentaciones. Recuperado de [https://www.google.com/intl/es-419\\_ar/slides/about/](https://www.google.com/intl/es-419_ar/slides/about/)  
Google Scholar. Recuperado de <https://scholar.google.com/>  
Infogram. Recuperado de <https://infogram.com/>  
OpenContent.org (s.f). Defining the "Open" in Open Content and Open Educational Resources. Recuperado de [www.opencontent.org](http://www.opencontent.org)  
Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com/>  
Pixabay. Recuperado de <https://pixabay.com/es/>  
Reddit. Recuperado de <https://www.reddit.com/>  
Scoop.it. Recuperado de <https://www.scoop.it/>  
Scopus. Recuperado de <https://www.scopus.com/>  
YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/>