



ESTUDIOS HUMANÍSTICOS
ARTE, LITERATURA Y DINÁMICAS SOCIALES EN EL
CONTEXTO CULTURAL CONTEMPORÁNEO

Enseñanza literaria y la creación de contenidos a debate

Literary teaching and the creation of contents to debate

M. Sc. Cynthia Elosegui Ibañez. Universidad de Ciencias Pedagógicas: *Enrique José Varona*, Cuba. cynthiaeib90@gmail.com

Resumen:

En las dos primeras décadas del siglo XXI podríamos estar ante la paradoja de cierta ubicuidad literaria avocada a la manera en que decodificamos el mundo. En este ámbito, el campo de la enseñanza literaria presupone una adaptación a las disímiles posibilidades que desde la virtualidad se brindan a la creación de contenidos digitales que permitan desde la gestión del conocimiento vías expeditas para la autogestión del aprendizaje. Desde presupuestos tales como la reconfiguración de paradigmas y las (des)ventajas en la virtualidad, el presente trabajo propone un acercamiento al papel de la creación de contenidos desde la perspectiva de la enseñanza literaria como formas de contribuir al desarrollo de lecturas propias en el contexto contemporáneo. Desde el papel del Recurso Educativo Digital (RED) hasta el uso del podcast se someten a debate algunas reflexiones necesarias para el perfeccionamiento de la formación profesional en el área de las ciencias sociales y humanísticas desde el paradigma sostenible.

Abstract:

In the first two decades of the XXI century, we could be before the paradox from certain ubiquity literary related to the way in that we decode the world. In this environment, the field of the literary teaching presupposes an adaptation to the dissimilar possibilities that are offered to the creation of digital contents that allow from the administration of the knowledge expedite roads for the self-management of the learning from the virtualization. From such budgets as the other configuration of paradigms and those (des)advantages in the virtualization, the present work proposes an approach to the paper of the creation



of contents from the perspective of the literary teaching as forms of contributing to the development of own readings in the contemporary context. From the paper of the Digital Educational Resource (RED) until the use of the podcast the undergo debate some necessary reflections for the improvement of the professional formation in the area of the social and humanistic sciences from the sustainable paradigm.

Palabras Clave: Enseñanza literaria; Creación de contenidos

Keywords: *Literary teaching; Creation of contents*

1. Introducción

El desafío de la virtualidad es un tema a debate en las sociedades actuales y la educación no escapa a estas transformaciones. El acelerado proceso de cambios en el campo de las tecnologías de la información y las comunicaciones impulsa nuevos acercamientos a las tesis que sustentan lo que tradicionalmente se ha dado por sentado. El papel de las TIC en el ámbito educativo obliga a re pensar los actores sociales que intervienen en un proceso complejo multifactorial, eslabón base para toda sociedad.

Las TIC forman parte de las generaciones contemporáneas permeadas por los denominados “nativos digitales”. Niños y jóvenes que en una medida representativa aunque para nada absoluta, no se imaginan un mundo sin los aparatos y elementos comunes al andamiaje que incorpora el uso de internet, redes sociales y la web 2.0. El uso y abuso de estas vías de (in)comunicación impone retos y desafíos complejos a nuestras sociedades con realidades globalizadas en muchos sentidos. Ante este panorama ¿cuál es la respuesta de la educación como fenómeno complejo social multifactorial?

Las TIC constituyen exigencias en el marco educativo que abogue por un paradigma educativo sostenible que incorpore las demandas del mundo del siglo XXI, es por ello que el objetivo del presente trabajo es exponer algunos ejemplos de la creación de contenidos desde la perspectiva de la enseñanza literaria. Las potencialidades del uso del podcast como medio difusor y de retroalimentación informativa hasta la creación del Recurso Educativo Digital (RED) como instrumento interactivo digital favorecedor de una autopreparación serán aspectos a tener en cuenta en un debate signado por la aplicación de estas alternativas desde la práctica educativa en tiempos de pandemia y la



utilización de la Educación a Distancia (EaD) mediada por las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

2. Metodología

1.1 Entre generaciones, ¿de nativos y millenials a Generación C?

Hasta el arribo a la denominada reciente generación Coronavirus (Escandón, 2020), el término Gen C, o generación C, está relacionado al marketing y publicidad y el papel que desempeñan las interrelaciones entre el mundo digital y las dinámicas de vida de los individuos y sociedades desde la utilización de estos términos por la consultora Nielsen and Booz Allen Consulting, en 2010. Se hacía referencia a un grupo de consumidores que comparten ciertas características para el marketing digital, que hacen de influenciadores digitales y son grandes productores de contenidos. En otras palabras, son miembros de cualquier generación conocida anteriormente, que comparten su mentalidad y sus actividades online, donde el poder del voz a voz y la recomendación o sugerencia de una persona pesa más al momento de la decisión de compra o de vivir la experiencia de un contenido en particular porque alguien le contó o lo mencionó en las redes sociales, es así como el término boca en boca o *word of mouth* (WoM) que no es más que una recomendación personal o el paso de información de persona a persona por comunicación oral, pasa a ser un elemento diferenciador dentro del *branded content* (Restrepo, 2021).

Al papel de las denominadas noveles generaciones C se une el acercamiento al término *E-learning educativo* como proceso que encuentra en la WEB la infraestructura básica para una mejor calidad del aprendizaje. Permite el aprovechamiento de los recursos de Internet y las TIC para la planificación, diseño, orientación y evaluación de diversas modalidades de actividades. Tiene como ventajas el carácter multimediatóico de la información; las premisas para un entorno colaborativo sin demeritar el aprendizaje individualizado; la retroalimentación continua de saberes producto de la interactividad y el uso del amplio acceso a la información en pos de un aprendizaje significativo a partir de la producción de contenidos. Más allá de complemento a la labor docente, se erige como necesidad en la re conceptualización de los paradigmas para sistemas educativos sostenibles en el presente siglo, donde el uso de las TIC centra gran parte de las competencias profesionales en las sociedades contemporáneas, por ende, la educación



debe servir de marco convergente ante las realidades complejas y contradictorias desde todos los escenarios posibles, de ahí la incorporación del *E-learning educativo* como una realidad necesaria en nuestros contextos, más allá de una posibilidad.

Más allá del básico uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) como medios o herramientas para el intercambio y transferencia de información, las nuevas dinámicas desde las perspectiva de la virtualidad exigen una re conceptualización en función de las necesidades sociales de acuerdo al desarrollo de competencias digitales necesarias en una realidad que recurre en mayor medida a la virtualidad.

Las TIC son una herramienta para el PEA que permite el uso de recursos y actividades desde la perspectiva de un amplio acceso a la información y una interacción continua a partir de una infraestructura básica en la web. Para una incursión provechosa se deben tener en cuenta diversos aspectos desde la perspectiva del docente que se enfrenta a este proceso.

Algunas pautas necesarias pueden ser:

- Diagnóstico inicial y continuo de los estudiantes en función del uso adecuado de la propuesta de actividades y recursos auxiliada en las TIC.
- Selección y verificación correcta de la información que se presente de acuerdo a un carácter científico y actualizado que permita la interacción de nuevos saberes adquiridos.
- Planificación, organización, diseño, orientación, seguimiento y evaluación de las actividades que se definan, así como alternativas de aplicación y resolución en relación a las TIC.
- Retroalimentación y adecuación de las actividades de acuerdo al desempeño y necesidades de los estudiantes.

Unido a las pautas enunciadas se encuentra el carácter ambivalente en el uso de las TIC, lo que se convierte en una especie de ventaja/desventaja si se tienen en cuenta que como herramientas, al final, responden a diversos objetivos, fines e intereses. En primer lugar se podría valorar el acceso desde el aparato tecnológico hasta la conectividad, lo que incurre en otros disímiles factores que responden a realidades sociales y culturales de diversa matriz e índole. En segundo lugar, la cultura tecnológica relacionada al uso de las TIC, porque no es solamente tener la tecnología sino hacer una correcta utilización en función de la adquisición de un conocimiento provechoso para el desarrollo cultural del



individuo, por citar ejemplos ligados al binomio (des)ventajas que pueden acarrear el uso de las TIC que al mismo tiempo no demeritan la necesidad de la incorporación necesaria de estas tecnologías en el ámbito educativo como premisa frecuente en el PEA para contribuir al desarrollo de competencias digitales que permitan un proceso formativo adecuado a los diversos escenarios por la amplia gama de actividades y recursos que ofrecen en consonancia con una realidad de la que directa e indirectamente somos partícipes.

3. Resultados y discusión

1.2 Creación de contenidos...de los RED hasta el podcast en perspectiva

La UNESCO, en su documento *A Basic Guide To Open Educational Resources(OER)*, define los Recursos Educativos Abiertos, como: cualquier tipo de recurso (incluyendo planes curriculares, materiales de los cursos, libros de texto, vídeo, aplicaciones multimedia, secuencias de audio, y cualquier otro material que se haya diseñado para su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje) que están plenamente disponibles para ser utilizados por parte de educadores y estudiantes, sin la necesidad de pago alguno por derechos o licencias para su uso (UNESCO, 2011).

En ese sentido, Mallea (2020) plantea que en nuestro entorno un DLO y un RED son la misma cosa. La producción actual de contenidos educativos digitales tiene como referencia el modelo de Objeto Digital Educativo (DLO del inglés *Digital Learning Object*) entendido como un contenido sobre soporte digital que tiene tres características básicas:

- Su finalidad es facilitar un cierto aprendizaje del usuario.
- Es independiente de los demás porque tiene significado propio por sí mismo.
- Admite una integración modular de jerarquía creciente, es decir, se puede integrar con otros objetos para dar lugar a otro más complejo.

Entre las principales características de los RED declaradas por Mallea (2020) se encuentran:

- Multimedia: además del texto y la imagen, el audio, vídeo y la animación son elementos que añaden una dimensión multisensorial a la información



Enseñanza literaria y la creación de contenidos a debate Convención 2021
Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas
ENSEÑANZA LITERARIA Y LA CREACIÓN DE CONTENIDOS A DEBATE

- Interactividad: se asegura una motivación intrínseca al contemplar la posibilidad de tomar decisiones, realizar acciones y recibir una retroalimentación inmediata de las mismas
- Accesibilidad: accesible a personas con necesidades educativas especiales; información comprensible y usable; las tecnologías no pueden ser un impedimento
- Portabilidad: deben ser elaborados atendiendo a estándares de desarrollo y empaquetado, de esta forma se incrementará considerablemente su difusión
- Interoperabilidad: deben tener una ficha de metadatos para su catalogación en los repositorios y la posterior recuperación
- Modularidad: el diseño modular facilita la separación de sus partes y su reutilización
- Flexibilidad: posibilidad de utilizarlo en múltiples situaciones de aprendizaje (clases ordinarias, a distancia, de apoyo o autoaprendizaje)
- Reusabilidad: el diseño personalizable permite la adaptación y reutilización en distintas situaciones

En el caso del diseño y producción de un RED relacionado a la enseñanza-aprendizaje de la literatura un ejemplo lo constituye el titulado *La palabra conducente en los inicios del siglo XXI* (Elosegui, 2020) creado para el curso de invierno a distancia *Diseño y producción de recursos educativos digitales* de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) en diciembre de 2020 como evaluación final (Figura 1).

Figura 1. RED *La palabra conducente en los inicios del siglo XXI*. Fuente: captura de pantalla



Entre los aspectos pedagógicos más importantes del RED *La palabra conducente en los inicios del siglo XXI* se encuentran:

- Área del conocimiento: educación
- Sub-área del conocimiento: formación para docentes con asignaturas de especialización
- Audiencia: estudiantes de la educación superior
- Herramientas informáticas utilizadas para su elaboración: eXelearning, slidescarnival, CyberLink PowerDirector
- Licenciamiento: CreativeCommons con las siguientes condiciones: Reconocimiento, No Comercial, Compartir Igual.

A su vez se establecen premisas para el trabajo con la enseñanza-aprendizaje de la literatura mediadas por las TIC a partir de los recursos y actividades propios de las herramientas informáticas utilizadas como son: las actividades interactivas, preguntas, tareas y ficheros que permiten el aprovechamiento por parte del usuario a través del contenido creado (Figura 2).

La palabra conducente en los inicios del siglo XXI

Anterior Siguiete

Autoevaluaciones

Menú

¿Qué tanto sabes de literatura?

Las preguntas que aparecen a continuación servirán para autoevaluar tus conocimientos generales sobre literatura universal.

Lista desordenada

Pregunta de Elección Múltiple

Pregunta de Elección Múltiple

Pregunta Verdadero-Falso

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

Figura 2. Actividades variadas de autoevaluación en el RED *La palabra conducente en los inicios del siglo XXI*. Fuente: captura de pantalla



Enseñanza literaria y la creación de contenidos a debate Convención 2021
Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas
ENSEÑANZA LITERARIA Y LA CREACIÓN DE CONTENIDOS A DEBATE

Desde la práctica socializadora de la Educación a Distancia en el periodo Covid-19, fueron planteados diversos desafíos. La confluencia de los resultados alcanzados permitió arribar a conclusiones parciales a partir del trabajo metodológico desarrollado en la etapa. Se determinan para la creación de contenidos científico-literarios que puedan ser utilizados como medios de enseñanza-aprendizaje de la ciencia literaria, en la virtualización de procesos, los siguientes elementos a tener en cuenta:

- Forma organizativa
- Tipología de actividad
- Selección y diversificación de recursos a utilizar
- Duración
- Grado de interactividad
- Presentación de los contenidos

A partir de las experiencias prácticas observadas en el periodo se recomienda para la enseñanza literaria la creación de:

- Recursos Educativos Digitales
- Videos interactivos
- Podcast

En el caso específico del podcast, requiere un estudio y análisis mediato que permita la creación de alternativas a incorporar en la práctica profesional. Como los blogs y los wikis, los podcast forman parte de la Web 2.0 y de la noción de colectividad inteligente de las que nos hablaron autores como De Kerckhove (1999), de Vicente (2005), de la Torre (2006), Santamaría (2006), Bryant (2007) y Downes (2007). Las aplicaciones de la Web 2.0 están orientadas a generar y permitir la colaboración, interacción y creación de redes sociales. El podcast resulta una herramienta muy flexible para la educación porque nos permite elaborar guiones adaptados a nuestra realidad educativa. Podríamos definir el podcast educativo, como un medio didáctico que supone la existencia de un archivo sonoro con contenidos educativos y que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica. Puede ser elaborado por un docente, por un alumno, por una empresa o institución (Solano Fernández & Sanchez Vera, 2010).



A su vez de gran utilidad podría ser la creación y difusión de este medio en el ámbito educativo entendido el podcast como un audio producido para Internet (no necesita de la antena para su transmisión) que brinda la posibilidad de que los usuarios se suscriban a determinado canal de emisión, descarguen el archivo y lo consuman de manera asíncrona, en el espacio, horario y dispositivo que desee. Los podcasts se pueden agrupar según categorías distintas y sus clasificaciones dependerán de la intencionalidad del productor. Otro elemento llamativo del fenómeno es que no solo periodistas y grandes medios emprenden su realización, sino que los “prosumidores” (productores-consumidores de contenido de Internet) también se han adueñado del formato para transmitir sus propias experiencias (Rodríguez & Barbosa, 2020).

Resulta evidente que el uso de podcasts educativos puede ser una temática a tener en cuenta para futuras incorporaciones al ámbito académico a partir de las potencialidades identificadas y en su posterior implementación se podrá valorar sus ventajas en el caso de la enseñanza literaria.

4. Conclusiones

La educación virtual es un paradigma en construcción que pone a debate la enseñanza tradicional y el uso de las TIC como herramientas necesarias en la re configuración de los sistemas educativos sostenibles del siglo XXI.

El PEA ha evolucionado a lo largo de la historia de la educación, desde la preponderancia del criterio del profesor en un escenario unidireccional hasta las concepciones de avanzada donde la paridad de voces protagónicas en el proceso jerarquiza los objetivos, métodos y enfoques desde la premisa del aprendizaje significativo para toda la vida. Sin lugar a dudas, una ventaja indiscutible de la educación es la combinación de lo mejor de la enseñanza tradicional y las nuevas herramientas de las TIC para una mejor calidad del PEA en función del aprendizaje significativo de los estudiantes. Las dinámicas actuales precisan re combinar lo ya aprendido y ponerlo en función de las nuevas y complejas realidades. La educación es un derecho universal que no escapa a las contradicciones, por ende, aparte de las limitaciones conocidas, debe tomarse en cuenta el paradigma educativo desde la virtualidad como una posibilidad de equiparar, hasta donde es posible, las oportunidades y posibilidades para los estudiantes por las diversas ventajas.



5. Referencias bibliográficas

- Bernal, A. I. (2020). *Storytelling para e-learning: herramientas y claves*. Andalucía: Webinars sobre TIC y herramientas de las web social para innovar.
- Cacheiro González, M. L. (2011). Recursos educativos TIC de información, comunicación y aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 69-81.
- Elosegui, C. (2020). *La palabra conducente en los inicios del siglo XXI*. La Habana: CreativeCommons 4.0.
- Escandón, E. (2020). *La Re-evolución educativa en la 4ta Revolución Industrial*. Lisboa.
- Mallea, I. (2020). *Diseño y producción de Recursos Educativos Digitales*. La Habana: Centro Nacional de Educación a Distancia.
- MES. (2016). *Modelo de Educación a Distancia de la Educación Superior Cubana*. La Habana.
- Mora, F. (2012). Objetos de aprendizaje: importancia de su uso en la educación virtual. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 104-118.
- Restrepo, A. Á. (2021). ¿Cómo es la experiencia de consumo de contenidos digitales en la Generación C? Bogotá: Universidad EAFIT Escuela de Administración Maestría en Mercadeo.
- Rivera, P. E. (s.f.). El podcast como herramienta para las actividades preformativas: una experiencia de formación docente. En S. R. (comp.), *Innovación para la formación integral* (págs. 118-123). Puebla: Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla .
- Rodríguez, Y., & Barbosa, M. (9 de julio de 2020). *Podcast ¿qué es eso?* Recuperado el 23 de Agosto de 2021, de cubaperiodistas: <https://www.cubaperiodistas.cu/index.php/2020/07/titulo-podcast-que-es-eso/>
- Solano Fernández, I. M., & Sanchez Vera, M. M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 125-139.
- Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales. Conceptos Básicos*. Universidad de Antioquia.