

El docente como curador de contenidos digitales: la artesanía de orientar en tiempos de algoritmos

“La clase es algo que se da. Algo que puede considerarse como una producción artística, una obra. El resultado de un ‘saber hacer’ artesanal, en el que las y los docentes construimos o tallamos mediaciones, trazamos caminos o recorridos con la intención de ‘inquietar’ a nuestros estudiantes, de iniciarlos en un desplazamiento; un pasaje que lleva a un encuentro con un objeto cultural, un fragmento del mundo, eso que enseñamos: nuestra materia”.

(Adriana Fontana, 2021).

El maestro abre las puertas de su sala. Se sube el telón, y comienza una nueva clase. Los espectadores participan de la escena. Juntos, docente y estudiantes observan la llegada de un nuevo saber: quien enseña **“ha puesto algo sobre la mesa”** (Masschelein y Simons, 2014).

En el aula, aquello que llega aparece dispuesto de un modo. Hay una selección y una organización; una invitación a explorar y un conjunto de sugerencias respecto al modo de hacerlo. Y entonces sobrevuelan las preguntas: ¿por qué ha seleccionado ese objeto y no otro?, ¿por qué lo ha dispuesto de ese modo? En el conjunto de esas decisiones, el maestro ha hecho un trabajo curatorial: buscó materiales en diversos soportes y en diferentes lenguajes, seleccionó algunos y descartó otros, asumió

elecciones respecto al modo de montarlos, propuso sobre ellos algunas relaciones.

El trabajo curatorial es una práctica que ha sido vinculada estrechamente al arte y, particularmente, a los museos. **Hans Ulrich Obrist** (2014) menciona: “Bibliotecarios, archivólogos y profesionales de museos tienen un largo conocimiento de las prácticas de curación, lo que incluye la práctica de coleccionar, catalogar, arreglar y montar para la exhibición” (pp. 45-49).

En la actualidad, la curaduría puede definirse como “un método genuino de generación y mediación que refleja la experiencia y el conocimiento” (Sánchez Lesmes, 2014). Entendida de este modo, **los aportes y reflexiones del mundo artístico sobre la práctica de la curaduría ofrecen una interesante óptica para pensar la acción de la curaduría en el contexto educativo.**

El filósofo **Jacques Rancière** plantea, en *La méthode de la scène* (2018), que la idea de la escena nos sirve para pensar el devenir de una clase. Allí sostiene que lo esencial de la escena es la construcción de una cierta intriga en la que las nociones se ponen a trabajar y se disponen en ese espacio de encuentro. Sin embargo, lo que surge lo hace siempre dentro de un cierto modo de visibilidad y legibilidad. En esa escena, las cosas no aparecen espontáneamente: hay una producción de esa presencia, lo que el autor llama “un modo de visibilidad y legibilidad”.

Si partimos de eso, y asumimos que el rol del curador propone experiencias sensibles y cognitivas mediante una secuencia narrativa, ¿no es el docente, en algún punto, un autor-curador, alguien que propone un montaje, una escena en términos de Rancière?

Tal vez, pensarnos en términos de curaduría nos impulse a afrontar uno de los principales desafíos de la contemporaneidad: cómo gestionar y proponer

experiencias significativas frente a un inusitado flujo de contenidos, informaciones, plataformas y herramientas, donde el primer curador digital que nos imponen estos tiempos son los algoritmos.

La curaduría de objetos digitales

La revolución digital ha traído consigo una fecunda producción de objetos digitales que los buscadores de internet y las redes sociales nos ofrecen en abundancia. Los algoritmos de popularidad hacen que algunos contenidos, plataformas y aplicaciones tengan predominancia por sobre otros: advertir esto es esencial para saber navegar en las aguas del ciberespacio, donde la sobreinformación se presenta, muchas veces, de manera abrumadora.

La curación se vuelve, entonces, una dimensión vital de la alfabetización digital (Obrist, 2014). Supone una reflexión sobre las selecciones que hacemos y sobre los criterios que operan en internet para saber identificar los mecanismos o parámetros “de curación” que ya vienen predeterminados en las plataformas.

¿Cómo advertir y tensionar, por ejemplo, las lógicas que sostienen los algoritmos de popularidad de los buscadores? ¿Cómo construir nuevos criterios, nuevas búsquedas, nuevas prácticas que faciliten el abordaje de la multiplicidad de materiales en la era digital? ¿Cómo reponer, en definitiva, un criterio pedagógico en la búsqueda, selección y uso de recursos para el aula?

En palabras de **Dussel**: “El lugar de la escuela, pero más habría que decir que es el lugar del educador, de su cuerpo, de su voz y de su escucha, es el de la designación, **el de decirles, en este océano de imágenes y de textos, a sus alumnos: ‘Esto es para ti!’**”. Es en esa designación, en ese señalamiento del docente a algo del mundo que se dispone y se ofrece, que habita una acción consciente, crítica y reflexiva, que

se ofrece, a la vez, desde una resistencia a la lógica de la cultura como mercado. Pensar al docente como curador es, en este punto, promover la figura de un mediador cultural, que se detiene a pensar, seleccionar y montar una pieza, un objeto de estudio que ha sido especialmente pensado para desafiar y estimular a las y a los estudiantes.

En ese sentido, Dussel alude a la función del **currículum** en esta mediación curatorial. Destaca: “Frente a la proliferación de los archivos, frente a la individualización de las pantallas, frente al enorme despliegue de energías creativas, de canales de comunicación y de posibilidades de expresión, **el currículum escolar podría seguir operando como un nodo de encuentro y de organización de ese mundo**, no ya centrado en los contenidos más votados por la presión de las industrias culturales o por fugaces climas sociales, sino mediado –y asumiendo los riesgos de toda mediación– por decisiones éticas y políticas con otros plazos y otros alcances”. Para la autora, por tanto, la escuela sigue siendo uno de los pocos espacios donde la idea de “lo público” es central. Enfatiza: “Sospecho que esa idea no debería ser abandonada tan rápidamente sin tener más en claro qué viene a reemplazarla” (Dussel, 2014, p. 17).

Criterios para evaluar sitios y recursos en internet

Una vez asumido qué implica la práctica de la curación de contenidos digitales educativos, explorarlos, analizarlos y pensar su utilidad en la clase es una tarea crítica y de precisión. Para eso, resulta interesante atender a algunas recomendaciones y sugerencias que nos faciliten el trabajo de curación, en tanto nos ofrecen una serie de criterios por considerar a la hora de evaluar la pertinencia y la calidad:

Laboratorio Curaduría de Materiales Digitales

El **Laboratorio Curaduría de Materiales Digitales** forma parte de la Actualización Académica Enseñar con Herramientas Digitales, una propuesta del ISEP que busca pensar en herramientas digitales como recursos pertenecientes a las clases, dado el lugar relevante que han cobrado hoy en las prácticas escolares. En ese sentido, se establece también la reflexión acerca de cómo lo virtual (lo digital) atraviesa el vínculo pedagógico, el vínculo con el saber y las relaciones con los otros, con las y los estudiantes, con las familias y entre nosotros.

Dentro de sus espacios de cursado, el **Laboratorio** propone instancias de exploración, de conceptualización, de producción y de recapitulación mediadas por herramientas digitales. Su objetivo es presentar un recorrido experiencial y exploratorio sobre un acotado universo de propuestas curatoriales digitales que permita indagar no solo lo que miramos de esas producciones, sino también las potencialidades de la curaduría como práctica creativa generadora de experiencias con el saber.

En el formato laboratorio, la experiencia no es una consecuencia de transitar el espacio, es más bien contenido y objeto de estudio. Así, se podría afirmar que transitarlo es “jugar una versión completa del juego” (Perkins, 2010).

Tal como afirman sus autoras, **Paula Fernández** y **Eliana Arevalo**, el enfoque del laboratorio recupera el concepto de Jorge Larrosa (2009) de experiencia como aquello que nos pasa, que nos atraviesa. Señalan: “Ese ‘algo que me pasa’ al recorrer los laboratorios será siempre una experiencia propia, singular y, como tal, diferente del otro que también lo recorre; incluso, si lo transitamos en dos momentos diferentes, seguramente, la experiencia sería también distinta. Cuando este sujeto

se encuentra, por ejemplo, ante un recurso inmersivo, donde la exploración de materiales forma parte de una instalación, allí es donde ‘algo le pasa’ al interactuar, explorar, sorprenderse, probar. Ese ‘algo’ será lo que le permita pensar o repensar, sentir, elaborar ideas, pensamientos; es la experiencia en ese aquí y ahora lo que lo atraviesa y, por ende, lo que dejará una huella o marca en él”.

Los laboratorios se construyen sobre la base de cuatro paradas. La parada 1 es de exploración de las herramientas y de experimentación con ellas. La 2 repara en la conceptualización, por lo que ofrece materiales diversos e invita a reflexionar acerca de esos medios tecnológicos y aquello que posibilitan. En la parada 3, en tanto, se habilita la producción: se ponen en juego las tensiones, los saberes, las permisibilidades tecnológicas y las habilidades cognitivas y técnicas. Finalmente, la parada 4 es de recapitulación: se lleva a cabo la revisión de los propios pasos a lo largo del recorrido completo y se comparten las producciones.

Cada parada cierra con una kermés. Se trata de espacios de encuentro, de exploración y producción, que están regulados por un factor limitante: el tiempo. Los participantes disponen de 48 horas para transitar la kermés, para explorar, tomar la consigna, organizarse en grupos, cuando se trata de trabajar de forma colectiva, y producir. En estos espacios, de carácter más lúdico, se proponen la evaluación, la autoevaluación y la coevaluación como partes del proceso de aprendizaje.

Cómo citar este material

Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. (2021). *El docente como curador de contenidos digitales: la artesanía de orientar en tiempos de algoritmos*. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia *Creative Commons* ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

