



**RIDAA**  
Repositorio Institucional  
Digital de Acceso Abierto de la  
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad  
Nacional  
de Quilmes

Nicolini, Mercedes de los Milagros

# Narrativas transmedia, nuevas estrategias en el diseño de recursos educativos virtuales



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

*Cita recomendada:*

*Nicolini, M. de la M. (2020). Narrativas transmedia, nuevas estrategias en el diseño de recursos educativos virtuales. (Trabajo final integrador). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/2233>*

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

## **Narrativas transmedia, nuevas estrategias en el diseño de recursos educativos virtuales**

*Trabajo final integrador*

**Mercedes de los Milagros Nicolini**

[mercedes.nicolini@gmail.com](mailto:mercedes.nicolini@gmail.com)

### **Resumen**

Este trabajo considera el Sistema UNLVIRTUAL de la Universidad Nacional del Litoral como caso de estudio y propone un recorrido por una selección de materiales educativos y recursos digitales didácticos diseñados y desarrollados para la enseñanza en educación a distancia de la UNL. El sistema UNLVirtual es la acción académica por medios de la que la institución desarrolla la opción pedagógica a distancia para un grupo de carreras de la UNL. Se busca indagar en el impacto de la virtualización del currículum, la cultura audiovisual y los hipermedias como aspectos centrales en la producción y diseño actual de recursos educativos digitales. Para luego mirar como los nuevos lenguajes atraviesan las producciones en búsqueda de actuales maneras de producción hipermedias o transmedia a la hora de pensar propuestas virtuales dando origen a diversas experiencias a los estudiantes. De esta manera el siguiente análisis hace énfasis en tres campos: Educación, Tecnología y Diseño, atravesado por los principios que plantea Henry Jenkins (2010) sobre las narrativas transmedias en la educación.

**Plan del proyecto final de la Especialización en Docencia y Entornos Virtuales.**  
**Universidad Nacional de Quilmes.**  
Cohorte 2014

**Narrativas transmedia, nuevas estrategias en el diseño  
de recursos educativos virtuales.**

**Mercedes de los Milagros Nicolini**  
Director: Esp. Prof. Ma. Alejandra Ambrosino  
Co-director: Prof. Susana Lopez

## Índice

1. Introducción .....	pág. 04
2. Marco teórico .....	pág. 05
2.1 Ecología de los medios .....	pág. 06
2.2 Nuevos medios .....	pág. 07
2.3 Narrativas Transmedia .....	pág. 09
2.3.1 Narrativas Transmedia y Educación.....	pág. 10
2.4 Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada.....	pág. 11
3. Estado del Arte del Tema.....	pág. 13
4.1. Objetivos del Trabajo.....	pág. 15
4.2 Impronta Metodologica.....	pág. 15
5.1 Contexto de indagación.....	pág. 16
5.2 La estructura organizacional del CEMED .....	pág. 22
6. Desarrollo.....	pág. 24
6.1 Multimedia camino de la constitución .....	pág. 25
6.2 Videos educativos para carreras (FCJS) .....	pág. 29
6.3 Curso de ingreso Estudios Universitarios y Tecnologías .....	pág. 31
6.4 Recurso digital Mapeo unlvirtual .....	pág. 35
6.5 Tableros Digitales .....	pág. 38
4. Conclusiones .....	pág. 40
5. Referencias bibliográficas .....	pág. 43

## Índice de imágenes

Imagen 1. Imagen ilustrativa PDI-1998. ....	pág.16
Imagen 2. Imagen ilustrativa. Aulas Satelitales.....	pág.17
Imagen 3. Imagen ilustrativa. Iniciativa e-learning.....	pág.19
Imagen 4. Imagen ilustrativa, creación del programa 1999. ....	pág.19
Imagen 5. Imagen ilustrativa, campus virtual 3.0. ....	pág.21
Imagen 6. Organigrama Centro de Educación a distancia.....	pág.23
Imagen 7. Imagen ilustrativa, 20 años de Educación a distancia. ....	pág.24
Imagen 8. Fascículos impresos .....	pág.26

Imagen 9. Web del Bicentenario de la Ciudad de Santa Fe .....	pág.26
Imagen 10. Captura pantalla del multimedia .....	pág.27
Imagen 11. Captura de pantallas del multimedia .....	pág.27
Imagen 12. Captura de pantalla de videos de curso de posgrado .....	pág.30
Imagen 13. Captura de canal de youtube de videos de curso de posgrado .....	pág.31
Imagen 14. Materiales impresos y audiovisual .....	pág.32
Imagen 15 . Aula virtual .....	pág.32
Imagen 16. Aula virtual: pestañas superiores. ....	pág.33
Imagen 17 . Aula virtual: recursos audiovisuales.....	pág.33
Imagen 18 . Aula virtual: recurso Mapeate.....	pág.33
Imagen 19 . Aula virtual: panel de redes.....	pág.34
Imagen 20 . Recurso virtual: Mapeate.....	pág.35
Imagen 21 . Recurso virtual: Mapeate UNLVirtual ¿Cómo participo? .....	pág.37
Imagen 22. Recurso virtual: Mapeate UNLVirtual. Perfiles de participantes.....	pág.38
Imagen 23. Tableros de ejemplos con la utilización de distintos recursos.....	pág.39
Imagen 24. Tablero digital.....	pág.40

## 1. Introducción

Este trabajo considera el Sistema UNLVIRTUAL de la Universidad Nacional del Litoral como caso de estudio y propone un recorrido por una selección de materiales educativos y recursos digitales didácticos diseñados y desarrollados para la enseñanza en educación a distancia de la UNL. El sistema UNLVirtual es la acción académica por medios de la que la institución desarrolla la opción pedagógica a distancia para un grupo de carreras de la UNL. Se busca indagar en el impacto de la virtualización del currículum, la cultura audiovisual y los hipermedias como aspectos centrales en la producción y diseño actual de recursos educativos digitales. Para luego mirar como los nuevos lenguajes atraviesan las producciones en búsqueda de actuales maneras de producción hipermedias o transmedia a la hora de pensar propuestas virtuales dando origen a diversas experiencias a los estudiantes. De esta manera el siguiente análisis hace énfasis en tres campos: Educación, Tecnología y Diseño, atravesado por los principios que plantea Henry Jenkins (2010) sobre las narrativas transmedias en la educación.

La educación superior actual se encuentra atravesada por nuevas maneras de ver, entender y por consiguiente de apropiarse de las tecnologías digitales, en relación a los denominados nuevos medios (Manovich: 2006). Marcos conceptuales como el de aprendizaje invisible, propuesto por Cobo y Moravec (2011), que introducen una perspectiva sobre los entornos de aprendizaje, nos proponen una nueva tarea al diseñar recursos digitales para la educación superior en todas sus modalidades. Por lo tanto el Diseño obtiene un lugar de relevancia a la hora de pensar y producir recursos didácticos digitales y materiales didácticos analógicos.

De esta manera, nos proponemos con el siguiente trabajo indagar en cómo los nuevos lenguajes y las narrativas atraviesan las producciones en búsqueda de actuales maneras de producción transmedia a la hora de pensar propuestas virtuales dando origen a diversas experiencias de los estudiantes.

Para lograr la indagación se plantea una investigación descriptiva y cualitativa ya que responde a las estrategias y objetivos planteados. Primero se realizará el marco teórico del trabajo para luego comenzar con la investigación y análisis documental a partir de una selección casos relevantes diseñados para la modalidad virtual de la Universidad Nacional del

Litoral. Los mismos presentan diversidad de tecnología aplicada en el diseño, utilización de los mismos en diversos contextos como tramos formativos en las carreras o diseños para capacitaciones diversas dentro de la modalidad distancia.

## **2. Marco teórico**

En este trabajo se propone primero pensar y abordar desde un marco teórico inicial partiendo de la denominada ecología de los medios y narrativas transmedias, para luego definir categorías de análisis en el caso específico de UNLvirtual de la Universidad Nacional del Litoral (Santa Fe - Argentina). En el mismo se plantea un recorrido por la selección de recursos digitales didácticos, diseñados y desarrollados para la enseñanza en educación a distancia de la UNL. Se busca indagar en cómo los nuevos lenguajes atraviesan las producciones en búsqueda de actuales maneras de producción transmedia a la hora de pensar propuestas virtuales dando origen a diversas experiencias de los estudiantes.

Para comenzar el abordaje teórico del trabajo, se plantea el recorrido por diferentes conceptos centrales: ecología de los medios, nuevos medios y narrativas transmedia, vinculados con la educación superior y la producción de recursos educativos digitales.

Hoy, en tiempos de convergencia digital y múltiples pantallas, la educación superior virtual se encuentra llena de retos y de interrogantes, se plantean tensiones entre la permanencia y la innovación, entre lo analógico y lo digital y la necesidad de nuevas estrategias pedagógicas e innovadoras frente a los relatos clásicos. Se proponen nuevos soportes o dispositivos en dicotomía con los existentes y finalmente los recursos con múltiples lenguajes y géneros que nunca terminan de consolidarse.

Por ende la necesidad de pensar y repensar la posición de las narrativas en ambientes y recursos digitales para la enseñanza superior requiere y pide atención a todos los miembros de la comunidad en busca de nuevos conocimientos y nuevas maneras de apropiación de los mismos. Esto queda en manifiesto de la mano de Moles Castells:

“la necesidad de repensar la función y la posición de las instituciones educativas, y abordar la tensión que existe entre conocimiento académico y conocimiento cotidiano. (...) Pero proponer dar valor al aprendizaje informal y tácito, y aprovechar sus potencialidades

no implica el desprestigio de las instituciones educativas. Entender que la mayoría de lo que aprendemos lo hacemos fuera de la escuela no es lo mismo que promover la desescolarización. Ni tampoco es converger con los discursos del mercado que menosprecia la escuela o la universidad.” (Moles Castells, 2018, p. 13)

## **2.1 Ecología de los medios**

El primer concepto a desarrollar es Ecología de los Medios, y se puede decir que el mismo no centra su atención en algún medio en particular, ni en un tiempo determinado, sino que el mismo comienza con el paso de la oralidad a la escritura y continúa hasta la actualidad de la mano de los medios digitales. De esta manera, Ecología de los Medios tiene diferentes concepciones presentadas por sus padres fundadores McLuhan y Neil Postman. Ambos produjeron un gran intercambio teórico-académico generando las bases de la denominada Ecología de los Medios. Así mismo en este recorrido fueron dejando en evidencia sus visiones y un gran desarrollo teórico. Claramente se puede observar sus distintas visiones y abordajes metodológicos sobre el tema como por ejemplo en la siguiente afirmación de Scolari “Ahí donde McLuhan evitaba el discurso crítico y se limitaba a describir y reflexionar, Postman veía el avance de las nuevas formas de comunicación mediatizada audiovisual como un retroceso respecto al mundo de la escritura” (Ecología de los medios: 10 Libros. Hipermediaciones, 2017)

De manera que la conceptualización de la metáfora ecológica, fue entendida por un lado como ambiente o entorno, a pesar de diferencias, ambos autores describieron e investigaron a los medios como como ambientes propicios para las percepción de los sujetos y/o sociedad. Destacando a los ambientes como espacios sensoriales donde los sujetos se mueven naturalmente sin darse cuenta, hasta que por algún motivo pueden darse cuenta de que están en un medio y este se hace visible. Este desarrollo teórico que nos presenta Scolari evidencia la idea de considerar a la metáfora como ambiente o entorno, ya que Postman (1970) plantea que: “la palabra ‘ecología’ implica el estudio de los ambientes: su estructura, contenido e impacto sobre la gente”. No obstante para McLuhan (1964) implica los efectos de la tecnología “no se producen a nivel de las opiniones o conceptos, sino que alteran los ratios del sentido y los patrones de percepción de manera constante y sin ningún tipo de



resistencia”. (Citado en Scolari, 2015, p. 29)

Por consiguiente el desarrollo de estos precursores llevó a considerar también a los medios como especies, que se relacionan y compiten entre sí. Según McLuhan (1964) “los medios interactúan entre sí. La radio cambió la forma de las noticias tanto como alteró la imagen en las películas sonoras. La televisión causó cambios drásticos en la programación de la radio”. (Citado en Scolari, 2015, p. 30)

Continuando con esta concepción de la metáfora, se destaca la famosa frase de McLuhan (1964) ningún medio adquiere su significado o existencia solo, sino exclusivamente en interacción constante con otros medios. Esta concepción, presenta a los medios como partícipes de un ecosistema, que se relacionan entre sí, toman mayor fuerza hoy en la consolidación de las redes globales de información, los procesos de convergencia cultural, el nacimiento de nuevas maneras de comunicación de muchos a muchos y donde el receptor paso a construir nuevos mensajes de la mano de las herramientas digitales inmersos en esta nueva Ecología de los Medios.

Por lo tanto el desarrollo de la Ecología de los Medios como campo teórico, en la actualidad logró entender la revolución digital producida en lo años noventa, las transformaciones culturales, cognitivas y tecnologías retomando las líneas de pensamiento de McLuhan ya que seguían en vigencia en esta nueva revolución de los medios. De esta manera podemos pensar a los nuevos medios inmersos en los denominados medios digitales.

## **2.2 Nuevos medios**

Cuando Manovich (2006) se expresa sobre los nuevos medios plantea la apropiación de tecnologías de diversas formas en la vida y en la sociedad actual. De esta manera, no se puede dejar de pensar en el impacto que trajo aparejada la cultura digital y como consecuencia la revolución de modos de producir en relación a sus soportes y formatos. Piscitelli (2005) afirma y compara la transformación tecnocultural que vive nuestra sociedad hoy, con el descubrimiento de la imprenta del siglo XX. Con la diferencia que en el caso de las tecnologías digitales su irrupción en la sociedad ha sido muy rápida y el impacto ha marcado cambios profundos en la producción y distribución del conocimiento.

Todo lo descrito hasta el momento se hace posible por la digitalización, a lo que Manovich (2006) desarrolla como la traducción de los medios en datos numéricos, es claro que se accede a los mismos por medio de los ordenadores. De esta manera la informatización representó un cambio y auge en el uso de las tecnologías permitiendo trabajar con imágenes (fijas y en movimiento), sonido y texto con medios y formas materiales distintos.

Retomando a Manovich (2006) que en el libro principio de los nuevos medios, propone y describe cinco categorías o tendencias principales que están moldeando el desarrollo de los lenguajes a lo largo del tiempo: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación.

Los medios digitales y las redes sociales tuvieron y tienen un gran impacto en la sociedad, pero queda claro que son poco utilizadas para la educación y en particular para la educación superior. Como señala García Canclini (2009) “las redes virtuales cambian los modos de ver y de leer, las formas de reunirse, de hablar y de escribir, de amar y de saberse amados, o acaso imaginarlo”.

Este proceso, se ha dado en la denominada Sociedad de la Información (Castells, 1997) provocando modificaciones en las prácticas de los docentes y alumnos. Según Castells, aquello:

“que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos. (...) Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar. Los usuarios y los creadores pueden convertirse en los mismos. De este modo, los usuarios pueden tomar el control de la tecnología, como en el caso de Internet. De esto se deduce una estrecha relación entre los procesos sociales de creación y manipulación de símbolos y la capacidad de producir y distribuir bienes y servicios”.

(Castells, 1997, p. 21)

De modo que las nuevas tecnologías traen aparejados cambios en las formas de acceder a la información y el conocimiento, no siendo ajenas las universidades y particularmente la

modalidad virtual la que potenció el uso de las mismas para lograr mayor acceso a la educación mediada y por consecuencia la modalidad presencial se vio atravesada por estos cambios.

### **2.3 Narrativas Transmedia**

Hablar de narrativas transmedia nos ubica en la idea de contar una misma historia a través de diferentes medios (Moles Castells, 2018) que se potencia y abre su juego con el advenimiento de los nuevos medios (Manovich, 2006). Por lo tanto, la digitalización juega un rol central y de suma importancia para la aparición de propuestas de narrativa transmedia.

Se suma a lo expuesto hasta el momento, lo que describe a continuación Jenkins (2003) sobre las narrativas transmedias: “en las Narrativas Transmedias cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego”. Siendo las cosas así, resulta claro, que cuando se hace referencia a las Narrativas Transmedias (NT) no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro de cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. Los mundos narrativos presentan una “estructura propia que integra los espacios, los tiempos, los personajes y los eventos que configuran el relato. En el caso de la narrativa transmedia, se suele hacer referencia a mundos narrativos y no a una única narración, como una fórmula que permite explicar las historias que carecen de una presentación, un nudo y un desenlace lineal, sino que forman una telaraña de personajes y de eventos que se explican a través de diferentes medios, y que juntos forman un puzle que da sentido completo al argumento.” (Moles Castells, 2018,p.12)

“La narrativa transmedia representa el proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente cada medio hace su contribución única al desarrollo de la historia. Hoy en día las técnicas transmedia son usadas en campos como la televisión, cine, publicidad, educación, activismo, narraciones de

marca, editoriales,... y las plataformas que utilizan son tantas como medios existen: televisión, radio, internet, eventos en la vida real, apps, ARGs (juegos de realidad alternativa) entre otros”, ha destacado al respecto Henry Jenkins.

Hablar de NT significa pensar en nuevas maneras de crear, diseñar y producir narrativas ya que pasamos de relatos con características únicas de cada medio a nuevas estrategias multiplataformas de comunicación. De esta manera, podemos afirmar que se construyen relatos para transmitir mensajes, temas o historias a públicos determinados para enriquecer el valor del contenido. Asimismo esta nueva estrategia de producción que nos trae aparejada la convivencia de los nuevos medios, permite la creación de relatos múltiples, recorridos diversos para poder acceder a la información.

En relación a lo desarrollado hasta el momento surgen interrogantes que nos hacen pensar que se debe tener en cuenta a la hora de crear en un proyecto narrativo transmedial: ¿Cómo construir un universo transmedia? ¿Qué elementos o componentes son fundamentales para la creación del mismo? Todos estos interrogantes nos ponen frente a la creación de la idea y el contenido a pensar, el Storytelling Transmedia, que se define como la narración de historia/s a través del uso planificado de medios de comunicación. Como se sabe este concepto no es nuevo, pero las NT volvieron a poner en escena al mismo y como dice Scolari (2013) La publicación del libro Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear la mente de Christian Salmon (2008) puso de moda en España la cuestión de los relatos y su utilización política y comercial. Es por esto que siempre la producción está marcada por componentes y en el caso de las NT, no queda fuera de esto, por lo que los componentes más importantes a la hora de construir un universo transmedia son tres: La audiencia a la que va dirigido, La idea y los medios por los cuales viaja esa idea y llega a esa audiencia.

### **2.3.1 Narrativa Transmedia y Educación**

Las ideas expuestas hasta el momento, nos llevan a pensar en el papel de los nuevos medios y la apropiación de las NT en la educación contemporánea. Retomando las perspectivas que plantea Luciana Renó:

(...) “El conectivismo defiende la idea de que la información está en la red para todos, pero la información es utilizada de una manera individualizada. La narrativa transmedia completa la idea del conectivismo con definiciones que permiten aplicar más adecuadamente las informaciones con la tecnología”. (2012, p. 199)

Por lo tanto, se entiende por conectivismo a la evolución de las tecnologías como parte de prácticas sociales cotidianas. (Van dijck, 2016) Como se describe en el libro *La cultura de la conectividad* (...):

“las tecnologías genéricas como el teléfono y el telégrafo se popularizaron de la mano de rutinas comunicativas o prácticas culturales, como por ejemplo la conversación telefónica o la redacción de escuetos mensajes pensados para su emisión telegráfica. En su evolución conjunta con las tácticas desarrolladas por sus usuarios habituales, un medio contribuye a moldear la vida cotidiana de las personas, y al mismo tiempo esta socialidad mediada se integra al tejido institucional de la sociedad en su conjunto”. (Van dijck, 2016, p. 13)

Finalmente estos conceptos teóricos nos presentan nuevos interrogantes sobre las narrativas transmedias y su logros dentro del ecosistema cultural y de la educación, ya que el camino recorrido por las NT en otro ámbitos nos llevarían a pensar nuevas maneras de abordar contenidos, la apropiación de lenguajes y la utilización de diferentes medios para el desarrollo disciplinar.

#### **2.4 Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada.**

En este contexto de cultura digital los estudios e investigaciones de enfoque pedagógico-didáctico se originan exigencias de los estudiantes a los educadores, en búsqueda de nuevas experiencias en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Maggio, 2012) que implican el uso de tecnologías y la innovación en el aula. Por lo tanto los docentes, serán los encargados de diseñar estrategias pedagógicas y herramientas de trabajo en el aula presencial o virtual que rompan con el modelos tradicional de transmisión de la comunicación y transferencia de conocimientos en el marco de la cultura digital. Se reconocen que las denominadas

configuraciones didácticas (Litwin, 1999) de las propuestas académicas actuales en las distintas carreras, cursos y seminarios de la modalidad a distancia de la UNL deben ser pensadas en el marco de los nuevos medios (Manovich, 2006) y responder a las características transmediales de las virtualidad.

Edith Litwin (2012) destaca que “el aprendizaje no es automático, y no es una-certeza que se aprenda porque alguien nos enseñe”. En este sentido, se puede concebir a los ambientes y recursos en su dualidad, ya que es viable pensarlos como un material didáctico pasible de ser abordado como un “material digital autosuficiente” (Barbera y Rochera, 2008), pero también puede entenderse como un “conjunto de recursos didácticos que contienen toda la información, secuencia y procesos necesarios para aprender un contenido específico de forma autónoma, sin la ayuda de un docente, tutor o asesor” (Litwin, 2012).

Por un lado, Litwin propone dejar hablar al material”. Así, habla de *didáctica silenciosa* cuando el docente, en reconocimiento del valor didáctico del material, elimina las posibles estrategias de análisis del mismo. De esta manera, la tarea del docente queda relevada por la aparición de las tecnologías que ofrecen nuevos y diferentes usos, y se trata de no incorporar propuestas pedagógicas o actividades que podrían quitar el valor estético de lo visualizado.

Por otra parte, Litwin se refiere a la *tecnología silenciada* cuando el recurso se inserta en una planificación con diferentes actividades, consignas de trabajo y evaluaciones pensadas por los docentes para alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje. El énfasis, entonces, está puesto en el análisis posterior, las actividades y estrategias por las que opta el docente.

Proponemos, entonces, entender a los recursos digitales desde esta disyuntiva, que supone dos modos de uso y apropiación: como recurso autosuficiente, inserto en una *didáctica silenciosa* o como tecnología silenciada, cuya navegación y apropiación dependerá de lo que determine el docente.

### 3. Estado del Arte del Tema

En esta línea de investigación, se presenta un recorrido de antecedentes como relatos y publicaciones realizadas con anterioridad, que trabajan algunos puntos en común generando antecedentes a lo que se plantea en este trabajo:

- en 2016 la experiencia presentada en el 7mo. Seminario Internacional de Educación a Distancia. *“El análisis de la imagen como emergente de los nuevos medios, narrativas hipermediales y recurso didáctico: Análisis de casos de UNLVIRTUAL”*. (Nicolini, 2016) en el que se plantea a la imagen y su transformación a partir de la aparición de los denominados nuevos medios, como herramienta cultural, de comunicación y didáctica. Se abordó la temática, haciendo un recorrido teórico relacionando las diferentes categorías tomadas de diversos campos del conocimiento para luego realizar un análisis de recursos didácticos producidos desde el área de Diseño de Ambientes y Recursos Didácticos del Centro Multimedial de Educación a Distancia de la Universidad Nacional del Litoral - UNLVIRTUAL. (...) se busca poder relacionar y descubrir las potencialidades didácticas de las imágenes digitales en la educación como estrategia de enseñanza y como una nueva forma de acercar conocimientos a los jóvenes de la mano de las nuevas tecnologías.

- En el año 2016 se presentó el trabajo denominado *“Relatos audiovisuales para la construcción de narrativas transmedia en UNLVirtual”* (Nicolini y Puggi) Este trabajo se inscribe en la línea de indagación que iniciamos con el relato de la implementación de los Cursos Virtuales de Posgrado en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional del Litoral. Allí comentamos cómo se trabajó con los docentes de las propuestas en la construcción de una narrativa virtual a partir de dos lenguajes complementarios: el de la palabra y el de la imagen, instalando así una nueva práctica audiovisual en el terreno de las configuraciones didácticas de las aulas virtuales que realizan los profesores.

- en 2017 el trabajo presentado fue *“Estudios Universitarios y Tecnologías: Una propuesta narrativa virtual para los ingresantes a la modalidad a distancia de la UNL”* (Nicolini y Puggi). El mismo retoma la experiencia de revisión y rediseño del curso introductorio “Los Estudios Universitarios y las Tecnologías”, destinado a los ingresantes de las distintas

propuestas formativas que se ofrecen a través de UNLVirtual. Su objetivo es familiarizar a los estudiantes con el ambiente académico virtual, a la vez que se los introduce en la reflexión sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje universitarias en el contexto de la cultura digital. Se realiza aquí un recorrido conceptual por las decisiones que estructuraron el diseño pedagógico y visual del aula virtual, dentro del cual se integran diferentes lenguajes para abordar los contenidos y actividades del curso. En estas hibridaciones cobran relevancia las narrativas, en tanto manifestaciones de la “convergencia comunicativa” (Scolari, 2013). En esta línea de trabajo, la innovación educativa se realiza en tanto redefinición narrativa de los actores que intervienen en el proceso y también del espacio y el tiempo. De esta manera, la impronta transmedia no sólo brinda recursos para el acceso a los contenidos sino también para la comunicación y el reconocimientos de otros ambientes institucionales, sumando a la lógica del trabajo sobre un conocimiento abierto, dinámico y colaborativo.”

- y en 2018. Se presentó “*Recursos digitales interactivos para la creación de estrategias transmediales en la educación superior*” (Bellini, Nicolini, Ambrosino, Puggi) en el congreso ATICA 2018: Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas y Accesibilidad, en el que se recogen las Actas del IX Congreso Internacional sobre Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas y de la VI Conferencia Internacional sobre Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones para mejorar la Accesibilidad. Este trabajo propone el recorrido por una selección de recursos digitales didácticos diseñados y desarrollados en el marco del Sistema UNLVirtual, en búsqueda de comprender el impacto de la virtualización del currículum, la cultura audiovisual y los hipermedias como aspectos centrales en la producción y diseño actual de recursos educativos digitales; para centrarnos en cómo los nuevos lenguajes atraviesan las producciones en busca de actuales maneras de producción transmedia a la hora de pensar propuestas virtuales, dando origen a diversas experiencias de usuarios (en nuestro caso, docentes y alumnos). De esta manera, nuestro análisis hace énfasis en tres categorías: Educación, Tecnología y Diseño, vinculadas a los principios sobre las narrativas transmedia en la educación.

Estos antecedentes destacan una línea de investigación enmarcada en el contexto de la



Universidad Nacional del Litoral y la nueva realidad de educación mediada con tecnologías, en un contexto de convergencias, narrativas transmedia y de ecología de medios.

#### **4.1. Objetivos del Trabajo**

- Analizar el contexto de inclusión de las producciones educativas en el sistema UNLVirtual.
- Reconocer las narrativas transmedias en el diseño de recursos educativos en la educación virtual.
- Categorizar los lenguajes y medios que intervienen en las producciones didácticas

#### **4.2. Impronta metodológica**

El siguiente trabajo presenta un plan metodológico de investigación descriptiva y cualitativa ya que responde a los objetivos planteados. De esta manera el trabajo se estructura en dos partes: la primer parte es el marco teórico, y una segunda parte denominada desarrollo, con un fuerte trabajo basado en la investigación documental y visual (recopilar, analizar y visualizar) y análisis documental de los recursos seleccionados usadas para metodologías de diseño (Lupton, 2012).

Para el trabajo de campo se seleccionaron casos relevantes en donde se pueda reconocer el problema: el cambio del paradigma analógico-digital y su impacto en el diseño de recursos digitales para educación superior en la Universidad Nacional del Litoral. Esto trae aparejada una serie de preguntas y unidades de análisis desde las tres campos conceptuales: Educación, Tecnología y Diseño, vinculadas a las narrativas transmedias en la educación.

Para llevar adelante este análisis se seleccionaron los siguientes casos, que son escogidos por la diversidad de tecnología aplicada en el diseño, la utilización de los mismos en diversos contextos como tramos formativos en las carreras o diseños para capacitaciones diversas dentro de la modalidad distancia:

- Recurso digital Mapeo UNLVirtual, utilizado en el curso de ingreso a la modalidad distancia de la Universidad.
- Videos educativos para carreras de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la modalidad virtual.

- Tableros digitales, recursos diseñados en cursos de capacitación: Puertas de acceso a la virtualidad.
- Curso de ingreso: Estudios Universitarios y Tecnologías.
- Multimedia camino de la constitución

### 5.1 Contexto de indagación

El desarrollo del trabajo se pensó en el marco de la Universidad Nacional del Litoral, creada en 1919 siendo hija del movimiento reformista de 1918 con ideales de universidad libre y abierta, políticamente autónoma y aseguradora del carácter estatal de la enseñanza universitaria. La misma cuenta en la actualidad, con el Programa de Educación a Distancia que nace en 1998 y surge de un proceso de evaluación institucional, quedando plasmado en el PDI (Plan de Desarrollo Institucional) que se puso en marcha en el año 2000.



**Imagen 1.** Imagen ilustrativa PDI-1998. Fuente: web UNLVIRTUAL.

En la actualidad, el Proyecto de Desarrollo Institucional reconoce las maneras de enseñar, investigar y aprender, dando lugar a nuevos modos de vinculación en materia de Ciencia y Tecnología (UNL, 2010). En este contexto donde la Universidad ha realizado un camino por distintos modelos educativos y tecnologías, para el desarrollo de la Educación a Distancia (EaD), dependiendo del momento social y económico de su ámbito de intervención Argentina.

Asimismo, Ambrosino (2016) en su trabajo de Especialización las denomina Fases de proyecto, entendiendo que la UNL ha transitado por varias fases que le otorgan cierta singularidad para analizar los entornos, la dimensión audiovisual y los modos en que la institución ofrece condiciones a los docentes para desarrollar la enseñanza a distancia.

### **- Fase 1, desde 1999 a 2000:**

Las Aulas satelitales (1999), permitían la transmisión de clases desde un aula emisora en la ciudad de Santa Fe hacia la red de aulas que proyectaban la señal en distintas localidades región centro-este del país (Santa Fe y alrededores). Las aulas satelitales se pensó como herramienta favorecedora de la modalidad de enseñanza y de aprendizaje a distancia.

El sistema funcionaba:

“Por medio del sistema satelital se emitían clases por la señal de cable (no televisión abierta). Las mismas tenían una programación del estilo televisiva y si bien se grababan en general no se volvían a disponer en la grilla de televisación. La interacción entre los alumnos y el docente se realizaba en forma sincrónica utilizando la comunicación telefónica tradicional en el mismo momento de la televisación. Los intercambios que no podían hacerse en el horario previsto se transferían vía correo electrónico entre las sedes de televisación y los responsables de la Universidad que contaban con cuentas de email. Es importante destacar que la UNL contó con casillas de correo apenas en el año 1996. De este modo, la clase incorporaba cierta cuota de interactividad, permitiendo que los alumnos participaran activamente, aún cuando el profesor no se encontrara presencialmente en el aula. El recorrido por los contenidos se realizaba exclusivamente en base al material didáctico impreso y un dossier de bibliografía.” (Ambrosino, 2016)



**Imagen 2.** Imagen ilustrativa. Aulas Satelitales

### **-Fase 2, Entre 2001 y 2004:**

“Se instala la necesidad de ampliar los espacios de interacción de los actores involucrados (alumnos, docentes, tutores, asesores y coordinadores) en el PED y para ello se considera la inclusión de una plataforma e-learning.” (Ambrosino, 2016)

La Iniciativa e-learning (2002), se incorporó una plataforma e-learning como medio para gestionar las carreras y cursos a distancia, para enriquecer los espacios académicos-pedagógicos de las propuestas educativas a distancia fundamentalmente ampliando las posibilidades de interacción y diálogos entre actores (docentes y alumnos) de Educación a Distancia (EaD);

Internet y la Red Multicampus (2002), se reestructura la base tecnológica incluyendo videos VHS, cuadernillos didácticos, ante el cambio de la tecnología digital la triangulación de medios permiten potenciar la interacción entre los actores involucrados, ya que se pretende ampliar y consolidar el objetivo de extender la formación a mayor cantidad de ciudadanos;

Se incorporaron nuevos modelos educativos que integran distintas instancias y soportes (2003-2004), materiales impresos, material audiovisual y plataforma e-learning o ambiente virtual.

Citando nuevamente a Ambrosino quien explica el cambio tecnológico realizado en esta segunda fase:

“En el año 2001 la universidad no puede sostener el sistema satelital y debe acelerar los tiempos de implementación de la plataforma e-ducativa para el primer semestre de 2002. En este período de tiempo aproximadamente cursaban cursos o carreras unas 2500 personas, la universidad tienen el deber de seguir dando respuesta a esa demanda ya instalada. Al analizar las características comunicacionales de esa población, y particularmente en relación a la posesión de cuentas de correo electrónico, el dato es que sólo el 40% de esa población estudiantil contaba cuentas de e-mail y sólo el 20% con acceso a internet. Entonces se proyecta un modelo de enseñanza que integra diversas instancias y soportes: materiales impresos, producciones audiovisuales (video) y plataforma e-learning sólo para las tutorías. Este modelo captura las decisiones institucionales tomadas en la coyuntura tecnológica desarrollando paralelamente, con otro ritmo de acción, el Proyecto Iniciativa e-learning.” (2016)



**Imagen 3.** Imagen ilustrativa. Iniciativa e-learning

### ***Fase 3, entre 2004 y 2010:***

En 2004 el Programa se consolida y adquiere el nombre *UNLVirtual. La misma Universidad. Una nueva dimensión.* (Ref.: desarrollo de la virtualidad Res. CS 166/04).



**Imagen 4.** Imagen ilustrativa, creación del programa 1999. Fuente: web unlvirtual.

Desde ese momento (2004) hasta la actualidad UNLVirtual busca potenciar la tecnología web para desarrollar los espacios y ambientes de gestión de la información, comunicación y enseñanza. De esta manera, el Centro propuso en 2005 el Campus 1.0 para luego en 2009 implementar la versión 2.0, que potencia el concepto de entorno virtual para la representación y la actividad de la comunidad universitaria formada por estudiantes, docentes, tutores, directores y coordinadores, equipos de trabajo, colaboradores y administradores.

Entendiendo que el Campus virtual es central en el este momento ya que:

“Este proyecto puso el énfasis, no únicamente en la disponibilidad y potencialidades de las tecnologías, sino en su articulación simultánea con la capacitación docente, los cambios de estrategias didácticas, la investigación, la constitución de estructuras interdisciplinarias para la virtualización de propuestas educativas y de producción de material didáctico multimedial, la integración con la gestión, administración y

logística, difusión y comunicación. En el año 2005 el CEMED implementó el entorno Campus Virtual en su primera versión, que hoy identificamos -a la luz de la nueva actualización- como 1.0. El entorno Campus Virtual 1.0 se estructuró sobre una arquitectura que permitió integrar módulos de distintas plataformas informáticas, configuradas e implementadas en función de necesidades y prioridad identificadas en el período 2001-2004. A este sistema se lo denominó Sistema Integral de Gestión de Proyectos UNLVirtual para la educación a distancia. Es un entorno que integra múltiples entornos donde docentes, alumnos, personal administrativo y de gestión realizan las actividades universitarias, lo que es posible por la flexibilidad espacio-temporal de las redes digitales. En lo referido estrictamente a la enseñanza, se trabajó en la selección de una plataforma e-learning para el desarrollo de las actividades formativas que promovieran la construcción y socialización de conocimientos en los diferentes campos y disciplinas que conforman las propuestas universitarias, en un proceso que involucró a docentes y estudiantes con diferentes perfiles culturales.” (Ambrosino, 2016)

En 2014 se modifica el campus explorando nuevas formas de comunicación e intercambio. De esta manera y hasta la actualidad UNLVirtual cuenta con el Campus Virtual 3.0. que buscó la promoción de verdaderas comunidades de práctica. El mismo se modificó para adaptarse a las necesidades actuales y poder responder a mayores necesidades de intercambio entre los actores (docentes, alumnos y gestores) de la UNL. El proceso descrito fue acompañado por la actualización de la tecnología web para los ambientes y aulas virtuales pasando de la plataforma propietaria educativa a moodle 1.9, 2.5 y 3.0.

Por lo tanto Ambrosino hace énfasis sobre el impacto del campus virtual diciendo:

“(…) se lanza el Campus Virtual 2.0. La concepción que subyace es entender el entorno virtual forma de representación de las actividades de la comunidad de prácticas del Programa de Educación a Distancia. Para conformar el Campus Virtual UNL 2.0 se relevaron y analizaron acciones y actividades propias de la implementación de políticas académicas en relación a docentes y alumnos, procesos de enseñanza aprendizaje, interacción académica, representación del contenido (por medio de los materiales educativos hipermedia) y condiciones institucionales (de

gestión administrativa) que dan cuenta y validan el proceso educativo propio de la institución.” (2016)



**Imagen 5.** Imagen ilustrativa, campus virtual 3.0. Fuente: web unlvirtual.

#### ***Fase 4, desde 2010 y continúa:***

En el año 2014 se implementa el Campus Virtual 3.0. Se modifica su estructura para adaptarse a las distintas necesidades y expandir las posibilidades de interacción entre los actores de la comunidad académica de la universidad.

“Esta versión se compone de ambientes on-line. Estos se estructuran a partir de una serie de “escritorios” que reflejan las acciones y ambientes según cada uno de los usuarios. Repone en su filosofía, las potencialidades de la web 2.0 y la noción de convergencia, siendo un espacio que recentra las prácticas académicas pero que a su vez las expande en el meta-medio que es internet. Campus 3.0 da cuenta de un "nuevo entorno" en una fase o estado de desarrollo y consolidación, que recupera la experiencia transitada, las decisiones y revisiones de las mismas y los emergentes institucionales y culturales propios de la consolidación del PED. En este contexto, la tecnología recrea y entrama un ambiente académico en el que los actores y el desarrollo de sus actividades conforman uno de los modos constitutivos de ese espacio. El Campus Virtual se diseña y desarrolla como un entorno de posibilidad y de expresión de relatos y prácticas a través de interfaces digitales que posibilitan una expansión hipertextual que da sentido tanto a las prácticas académicas como a los ambientes virtuales que las contienen.” (Ambrosino, 2016)

## 5.2 La estructura organizacional del Centro Multimedia de Educación a Distancia

El Centro Multimedial de Educación a Distancia (Cemed) en sus inicios presentaba una estructura organizacional diferente a la actualidad ya que centraba “el trabajo con los docentes a través de la llamada Área de Producción de Materiales (2006-2015), cuyo enfoque se centraba en la realización de materiales didácticos para la oferta educativa a distancia (cuadernillo, CD, DVD), tomando los recursos como eje central de la propuesta de enseñanza”.

En la actualidad y frente a los desafíos planteados por la ecología de los medios, el Cemed presenta modificaciones en sus estructura organizacional para poder estar en línea con las demandas actuales en relación a la producción de recursos y ambientes transmediales. En este sentido la experiencia relatada por Ambrosino, Nicolini y Puggi (2019) reflejan los procesos de reconfiguración haciendo eje el dos áreas específicas y fundacionales del centro: Producción de Materiales y Diseño y Comunicación. Construyendo nuevas áreas en virtud de la virtualización pedagógica como estrategia de trabajo desde el centro. Las mismas fueron denominadas Diseño de Ambientes y Recursos Didácticos (2015-2017) y se configuró en su interior una Subárea que incluía funciones pertinentes al desarrollo de la docencia para la virtualidad, comprendiendo la tareas de capacitación a profesores y configuración de ambientes virtuales.

Continuando con el relato de Ambrosino, Nicolini y Puggi (2019) se plantean las modificaciones realizadas en paralelo en el Área de Comunicación y Diseño, como nueva área surgida de aquella, en virtud de la especificidad y caudal de trabajo con alumnos y sedes. El segundo momento de reestructuración fue su cambio de nombre por el de Capacitación y Comunicación (2015), el cual implicó una transformación en sus funciones, las cuales abarcaban el diseño de la imagen institucional del Programa UNLVirtual y el desarrollo de estrategias de comunicación del modelo académico-pedagógico de la modalidad de estudio virtual. Entendiendo que esta nueva Área tiene por misión diseñar, asesorar, planificar y crear ambientes, interfaces y recursos digitales para el acompañamiento de las estrategias didáctico-pedagógicas.

Por lo tanto el Cemed acompaña en la gestión de comunicaciones y producción de contenidos para la comunidad a docentes y gestores de las propuestas. Por lo que se busca, entre otras acciones, capacitar a los docentes para explorar e innovar en la producción de



recursos para la estrategias de los mismos en los ambientes virtuales de Educación a Distancia (EaD) de la UNL. De esta manera ambas áreas (Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales y Proyectos Pedagógicos Virtuales) tiene como estrategia central en la gestión de trabajo la hibridación de y con los equipos de docencia y gestión no sólo de la modalidad virtual sino también de proyectos institucionales diversos.

El área Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales se encarga de llevar adelante los prototipos de las propuestas docentes para el desarrollo de las mismas y utilización en la enseñanza, articulando de esta manera el uso de tecnologías en ambas modalidades (distancia y presencial).



**Imagen 6.** Organigrama Centro de Educación a distancia. RESFC-2019-41-APN-CONEAU#MECCYT en 2019

Entendiendo que en la actualidad el Centro Multimedia de Educación a Distancia presenta como eje principal del PDI (2017-2019) el desarrollo de la educación virtual, en términos de convergencia y transmedialidad. Por lo que el Programa de educación y tecnologías propone en su SIED (Sistemas Institucionales de Educación a Distancia, aprobado por CONEAU (número de RESFC-2019-41-APN-CONEAU#MECCYT en 2019) profundizar sus acciones en:

los ejes programáticos vinculados a la evaluación permanente para la mejora, el desarrollo de programas pedagógicos y académicos que se desarrollan en entornos y sistemas digitales, en contextos socioeducativos de influencia de la UNL y en la transferencia y generación de conocimiento para el desarrollo de buenas prácticas académicas y pedagógicas en escenarios de virtualización. (SIED-UNL; 2019)

Por la tanto la UNL mediante las estrategias plasmadas en su PDI, propone desde el sistema de educación a distancia entre otras cosas:

“la utilización de nuevos lenguajes y modos de producir información, por ello se apela en estos dispositivos no sólo a la inclusión de textos e imágenes sino que también diseñamos un espacio de diálogo entre esos lenguajes, el formato video instructivo, otros ambientes del sistema UNLVirtual y sitios externos de interés didáctico-tecnológico, generando así una verdadera narrativa virtual.”

(SIED-UNL; 2019)

De esta manera y a dos décadas de recorrido el centro se consolida en un gran número de propuestas formativas virtuales, acompañando las necesidades de formación flexible y continua, en un contexto de creciente valoración del conocimiento.



**Imagen 7.** Imagen ilustrativa, 20 años de Educación a distancia. Fuente: web unlvirtual.

## 6. Desarrollo

A continuación se presentan los casos relevantes de análisis en el que se reconocen el cambio del paradigma analógico-digital, como lo denomina Manovich (2006) Nuevos Medios y se presentan un recorrido por los siete principios de Narrativa Transmedia que propone Henry Jenkins (2003) para el análisis de los recursos digitales o ambientes diseñados para educación superior virtual de la Universidad Nacional del Litoral.

Por esta razón se seleccionaron los siguientes casos, que son escogidos por la diversidad de tecnología aplicada en el diseño, la utilización de los mismos en diversos contextos como tramos formativos en las carreras o diseños para capacitaciones diversas dentro de la modalidad distancia:

- Multimedia camino de la constitución.

- Videos educativos para carreras de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la modalidad virtual.
- Curso de ingreso: Estudios Universitarios y Tecnologías.
- Recurso digital Mapeo UNLVirtual, utilizado en el curso de ingreso a la modalidad distancia de la Universidad.
- Tableros digitales, recursos diseñados en cursos de capacitación: Puertas de acceso a la virtualidad.

### **6.1 Multimedia camino de la constitución**

El multimedia educativo: “Camino de la Constitución” forma parte de un grupo de piezas gráficas y audiovisuales pesadas para la difusión y educación histórica y cultural de la ciudad de Santa Fe. Es una producción realizada en 2012 por el centro multimedial de educación a distancia y la Municipalidad, donde se conformó un equipo de trabajo de diseñadores, profesores de historia y profesores de música.

El diseño del multimedia se pensó con la estrategia de recorrer dentro del camino de la constitución marcado por los historiadores, el recorrido o camino que quiera realizar el usuario del recurso multimedia. De esta manera se propuso una navegación horizontal de derecha a izquierda y viceversa para poner al mismo nivel los puntos a conocer o recorrer. Cuando el usuario selecciona un punto o lugar de entrada, se despliegan objetos, galerías y videos que presentan relatos del lugar seleccionado. Que a la vez tienen vínculos con otros lugares del recorrido y se relacionan desde estas conexiones generando nuevos recorridos en otro nivel del recurso. Esta trama de caminos presenta como este denominado camino de la Constitución no es un único camino sino que es una trama de relatos y conexiones.

Los lenguajes utilizados para el diseño fueron la imagen fotográfica, como referencia directa a los lugares y objetos históricos a los cuales se necesitaba mostrar. Desde ahí se construyeron videos y galerías de imágenes. Todo acompañado de textos explicativos y voz en off para los relatos históricos principales.

A su vez, el recurso puede ser mirado desde las denominada Narrativas Transmedia Jenkins (2003), ya que recupera y reúne información de fascículos impresos, de la página web y otros materiales para crear sus propios lenguajes y lograr su identidad como material educativo y parte del grupo de materiales. El mismo fue pensado como un dispositivo para

bibliotecas de la provincia, ya que el tema es un eje de estudio de la currícula del nivel inicial en la provincia de Santa fe. Teniendo en cuenta que la Ciudad fue la cuna de la constitución nacional. Este grupo de piezas gráficas y audiovisuales configuran un conjunto de recursos de diversos medios, donde cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí. (Scolari, 2013)



**Imagen 8.** Fascículos impresos.



**Imagen 9.** Web del Bicentenario de la Ciudad de Santa Fe.

Frente a esto, el multimedia retoma de los demás materiales la historia: Camino de la Constitución por la ciudad de Santa Fe y narra diferentes caminos donde los usuarios (alumnos y docentes) pueden elegir cuál recorrer. Estos recorridos narrativos a partir de diferentes entradas al camino es donde se puede observar la presencia del principio de *Continuidad vs. multiplicidad* ya que los relatos son contados con distintos lenguajes (vídeo, imágenes, textos, etc) logrando reconstruir los diversos caminos, lugares o plazas que forman parte de la historia de la Constitución Nacional que estructuran el recurso logran la continuidad y la particularidad de cada objeto o lugar.



**Imagen 10.** Captura pantalla del multimedia.

Los puntos de entrada se van abriendo en el plano y permiten al usuario (docentes y estudiantes) recorrer los distintos niveles de información y diseño que responden al principio serialidad (*Seriality*) desde los fragmentos significativos para la construcción de conocimientos e interacción de los usuarios del recurso.



**Imagen 11.** Captura de pantallas del multimedia.

Continuando con el análisis se reconoce el principio de Construcción de mundos (*Worldbuilding*), observando en el diseño del recurso y el sistema de piezas visuales. Ya que

se recupera y reúne la información de fascículos impresos, la página web y otros materiales para crear sus propios lenguajes y lograr su identidad como material educativo y parte del grupo de materiales con diversos fines (difusión, comunicación, educación). Cada relato audiovisual o textual pertenece a construcciones históricas de lugares y objetos que reflejan anécdotas que dan lugar más allá de los lenguajes y los relatos a la construcción de un mundo del pasado.

No obstante, el multimedia destaca del grupo de piezas por tratarse, además de un material educativo, destinado a docentes y alumnos interesados en el uso de este tipo de herramientas en los procesos de aprendizaje. En este no se observan los siete principio que se propone Henry Jenkins (2010), pero si lo asociamos a estos la dualidad teórica presentada por Edith Litwin (2012) que supone dos modos de uso y apropiación: como recurso autosuficiente, inserto en una *didáctica silenciosa* o como tecnología silenciada, cuya navegación y usos dependerá de lo que determine el docente.

Por ende, podemos encontrar los principios de Inmersión y extracción. Ya que el docente mediante actividades propone recorridos e inmersión en todos los mundos que forman parte del universo transmedia como ser los fascículos, la web y el recorrido del camino en la Ciudad de Santa Fe, para usar o extraer la información necesaria y resolver la actividad planificada por el docente.

Se suman también el principio de Subjetividad ya que en los relatos producidos por los estudiantes se ponen en manifiesto diversas formas de relatos caracterizadas por subjetividades múltiples donde se cruzan las miradas, perspectivas y voces de los estudiantes y docentes. Las estrategias docentes pueden utilizar el principio de expansión poniendo la atención en la expansión de contenidos mediante redes sociales y otros medios en la producción a partir del recursos educativo.

Finalmente, aparece el principio de ejecución donde la acción de los espectadores y/o usuarios es fundamental en las narrativas transmedia. Los mismos se convierten en prosumidores que no dudan en producir nuevos contenidos (textos, imágenes y nuevos textos e introducirlos en la red para enriquecer las narrativas existentes y convierten en este caso al Camino de la Constitución en grandes historias y relatos desde una mirada actual y contemporánea.

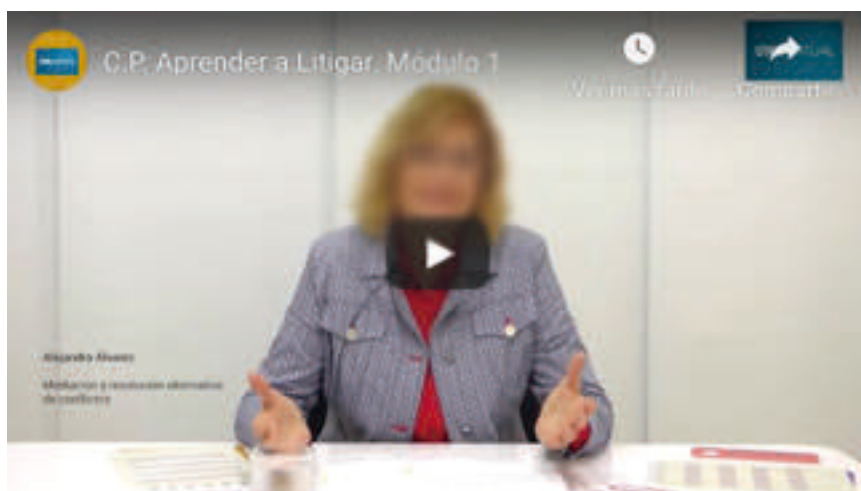
## **6.2 Videos educativos para carreras de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la modalidad virtual.**

Los videos educativos diseñados para la implementación de los Cursos Virtuales de Posgrado en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional del Litoral conforman un conjunto de recursos audiovisuales que surgen como respuesta a una necesidad de producir recursos que trasladen la naturaleza de la oralidad en las clases de los profesores de Ciencias Jurídicas. Por esto se trabajó con los docentes de las propuestas en la construcción de una narrativa virtual a partir de dos lenguajes complementarios: el de la palabra y el de la imagen, instalando así una nueva práctica audiovisual en el terreno de las configuraciones didácticas de las aulas virtuales que realizan los profesores. (Nicolini y Puggi, 2016)

El diseño de los videos educativos, se trabajo desde la estrategia de recursos audiovisuales cortos en los que se podían intervenir con capas de lenguajes visuales (textos, imágenes e infografías) para acompañar el relato de los docentes. En este sentido se pauto tiempo a los videos para que puedan se vistos por los estudiantes en las aulas virtuales. Además se diseño otra capa de información con los elementos institucionales como marcas y nombre del curso y de los docentes. De esta manera son luego colgados en el canal en la lista de reproducción de cada curso y tener la continuidad de relatos.

La decisión de integrar diferentes lenguajes en las aulas virtuales, entendiendo a los mismos como “códigos lingüísticos (Royo, 2004) que pueden dividirse en dos tipos: por un lado, los códigos visuales (la escritura alfabética y no alfabética, y las imágenes fijas); y , por otro lados, los códigos secuenciales (la imagen en movimiento y la hipertextualidad), parte de la preocupación por generar experiencias de aprendizaje enriquecidas con los recursos que pueden aportar los diferentes medios digitales en que la información y el conocimiento circulan en nuestra sociedad. De este modo, consideramos que las comunidades universitarias, especialmente en la modalidad virtual, no debieran mantenerse al margen de los avances tecnológicos que inciden en nuestras maneras de comunicarnos, de conocer y de crear nuevos contenidos. Retomaremos entonces aquí los fundamentos de las estrategias de capacitación docente implementadas en UNLVirtual para llevar adelante las propuestas académicas y analizaremos los resultados obtenidos con este nuevo impulso que el lenguaje

audiovisual ha significado para el diseño didáctico de la narrativa de los ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje.

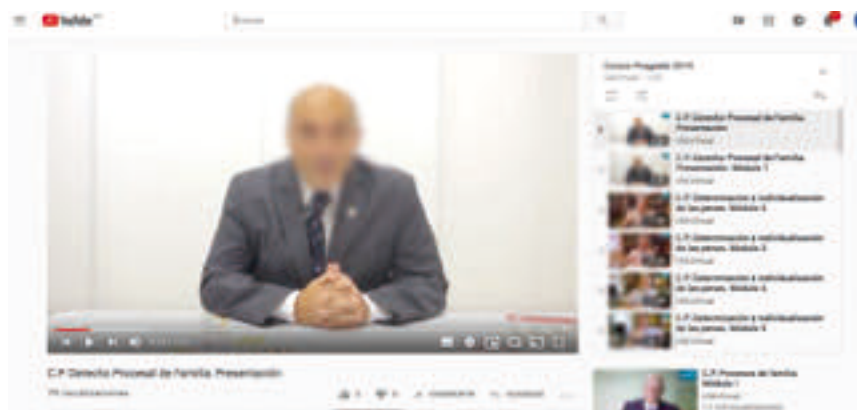


**Imagen 12.** Captura de pantalla de videos de curso de posgrado.

Entendemos que, los recursos audiovisuales (videos) conforman un recurso que responde al principio de Serialidad, ya que su construcción de serie está basada en la secuencia de videos que presentan fragmento secuenciales de contenidos disciplinares para ser visualizados en un tiempo determinado y uno de tras de otro. Se trata de una construcción capaz de acompañar y guiar los procesos de aprendizaje desde los recursos audiovisuales donde el relato docente abre el juego al diálogo con otras voces e interpelar verdaderamente a los estudiantes. Es por esto que los videos forman parte de recorridos narrativos en donde se puede observar la presencia en este diseño del principio de *Continuidad vs. multiplicidad* ya que los relatos de los diferentes docentes en los ejes temáticos de cada curso estructuran o logran la continuidad teórica y de visualización y lectura de cada video en particular.

Lo descrito hasta el momento nos pone frente al principio de Construcción de mundos narrativos donde cada construcción audiovisual pertenece a construcciones teóricas o enciclopédicas que dan lugar mas allá de los lenguajes y los relatos didácticos a la construcción teórica del curso. Estas construcciones responden a la subjetividad (*subjectivity*) del docente que diseñe cada audiovisual y el curso en particular.





**Imagen 13.** Captura de canal de youtube de videos de curso de posgrado.

De esta manera también se hace visible el principio de inmersión vs. extracción (*Immersion vs. Extractability*) de los estudiantes pueden acceder al canal de youtube desde cada video y además de recorrer desde el diseño pautado buscar otras producciones de la unidad académica. De esta manera extrae elementos que le son necesarios o le interesa de la red donde se comparten las producciones audiovisuales académicas, entendiendo que la misma red es utilizada para otras acciones de la vida diaria de cada estudiante.

Entendiendo a los videos como recursos educativos y pensando en la dicotomía presentada por Litwin de *didáctica silenciosa - tecnología silenciada*, los videos forman parte de la estrategia de la tecnología silenciada ya que el docente se expresa en el misma dejando ver o diciendo directamente sus recorridos conceptuales o propone los pautas o ejercicios dentro de cada videos que estructuran el curso y reflejan la estrategia de enseñanza de cada docente.

### **6.3 Curso de ingreso Los Estudios Universitarios y Tecnologías**

El cursos “Los Estudios Universitarios y las Tecnologías”, es el primer contacto que realizan los ingresantes de las distintas propuestas formativas que se ofrecen a través de UNLVirtual de la Universidad Nacional del litoral. La propuesta fue tomando diferentes formas a lo largo de la historia del Programa, en función del tipo de carreras ofrecidas y del perfil de ingresantes que se recibía. El cambio del soporte analógico como centro de la propuesta didáctica a distancia -específicamente el cuadernillo impreso- al ambiente virtual como espacio de articulación de la experiencia de aprendizaje impactó también en la reconfiguración de este curso.



**Imagen 14.** Materiales impresos y audiovisual.



**Imagen 15 .** Aula virtual

El diseño del curso se pensó en un grupo de docentes y diseñadores para proyectar un curso que trabaje desde recorridos multimediales y por lo tanto la multiplicidad de recursos. De esta manera y entendiendo el cambio de plataforma que se estaba trabajando desde el Centro Multimedia de educación a Distancia. Se decidió trabajar un plantilla nueva de moodle 2.5 que permitía una manera mas simple de presentar los contenidos. No fue solo esta la estrategia que marcó el curso sino que se trabajaron recursos externos como redes y un mapa de google para la interacción de los estudiantes fuera del aula. De esta manera el curso paso por distintos momentos y debe ser siempre el modelo a seguir en cuestión de diseño e innovación de lenguajes.

En la actualidad el curso presenta un (Nicolini, Puggi; 2017) recorrido conceptual por las decisiones que estructuraron el diseño pedagógico y visual del aula virtual, dentro del cual se integran diferentes lenguajes para abordar los contenidos y actividades del curso. En estas hibridaciones cobran relevancia las narrativas, en tanto manifestaciones de la “convergencia comunicativa”.(Scolari, 2013)

El rediseño del curso se realizó en plataforma Moodle 2.5 en donde se seleccionó el tema de pestañas, con la visualización general de los planes de trabajo del curso completo. El curso presenta diversos recorridos narrativos a partir de las pestañas en donde se puede observar la presencia en este diseño del principio de *Continuidad vs. multiplicidad* ya que los relatos en diferentes lenguajes (textuales y audiovisuales) que estructuran el curso logran la continuidad y la particularidad de la narrativa en cada plan de trabajo. Esta construcción de relatos se puede ver por ejemplo una nueva actividad que se plantea, donde se utilizaba el clásico foro de moodle, se plantea al el estudiante que marque su ubicación en un mapa de geolocalización (denominado mapeate) contribuyendo no solo a la participación sino a consolidar la identidad del estudiante de la propuesta.



Imagen 16. Aula virtual: pestañas superiores.



Imagen 17. Aula virtual: recursos audiovisuales.

Estas pestañas se van abriendo y habilitando para que el alumno vea su contenido de manera temporal pautado en un calendario del curso y responde al principio serialidad (*Seriality*) didáctica con fragmentos significativos para la construcción de conocimientos e interacción de los alumnos en el ambiente. De esta manera también se hace visible el principio de inmersión vs. extracción (*Immersion vs. Extractability*) de los estudiantes buscando compartir su lugar en el mapa y formando parte de una comunidad con el grupo de estudiantes de la modalidad, no solo de su curso, en búsqueda de lazos y comunicación para poder compartir experiencias en el transcurso de sus recorridos académicos.



Imagen 18. Aula virtual: recurso Mapeate.

Continuando con el análisis se reconoce el principio de Construcción de mundos (*Worldbuilding*), reconociendo al mismo en el diseño del curso. Cada relato audiovisual o

textual pertenece a construcciones teóricas o enciclopédicas que dan lugar mas alla de los lenguajes y los relatos didácticos a la construcción teórica del curso. Estas construcciones responden a la subjetividad (*subjectivity*) del docente que diseñe el curso, y en esta caso particular al equipo responsable que construyó los relatos con diversidad de voces y lenguajes en los recursos que se ponen en juego en el curso. Esto se observa por ejemplo en en la diversidad de piezas audiovisuales donde una en particular no fue diseñada originalmente para un curso, sino como herramienta de autogestión del estudiante en la modalidad virtual. Pese a esto, pudo utilizarse en el marco de una estrategia de enseñanza, como parte de una narrativa que capitalizó los aportes de su propia comunidad y permitió establecer así vínculos con otros espacios de circulación y aprendizaje de los alumnos, como el canal de Youtube UNLVirtual y las redes sociales (Facebook, Twitter) en las que se realizó la difusión de este video. Los estudiantes podrán así cooperar activamente, siquiera con un clic, en el principio de expansión del transmedia, yendo de una ambiente virtual a otro y generando nuevos e inesperados circuitos de lectura.



**Imagen 19.** Aula virtual: panel de redes.

Finalmente, la impronta transmedia que se observa en el curso, no sólo brinda recursos para el acceso a los contenidos sino también para el trabajo con los alumnos. Entendiendo que el principio de ejecución (*performance*) no solo trabajan en actividades pautadas, sino

que construyen como prosumidores nuevos contenidos o conocimientos. Esto se puede ver en varias de las actividades como Mapeate y en uno de los foros propuestos, por ejemplo, pautaba la búsqueda de información y nuevas rutas de navegación en la red virtual de UNL, incluyendo el Portal UNL, UNLVirtual, UNLMedios y de las diferentes unidades académicas. De esta manera se ponían en común en el aula virtual y se proponía a otros compañeros seguir la pista de lectura, incorporando así no sólo el reconocimiento de otros espacios institucionales sino también la impronta del trabajo con un conocimiento abierto, dinámico y colaborativo.

Por otro lado si asociamos a los desarrollado hasta el momento a la dicotomía presentada por Litwin de *didáctica silenciosa - tecnología silenciada*, el ambiente se puede reconocer más cerca de la tecnología silenciada ya que el docente utiliza al mismo como medio para realizar su planificación del curso y dejar en evidencia sus actividades, consignas de trabajo y relatos que trabajan en el diseño del ambiente de enseñanza-aprendizaje.

### 3.4 Recurso digital Mapeo unlvirtual

El Recurso fue diseñado y utilizado primero en el curso “Los Estudios Universitarios y las Tecnologías”, se presentó como una estrategia de innovación en el uso de la tecnología (google maps) dentro de una ambiente didáctico: aula virtual.



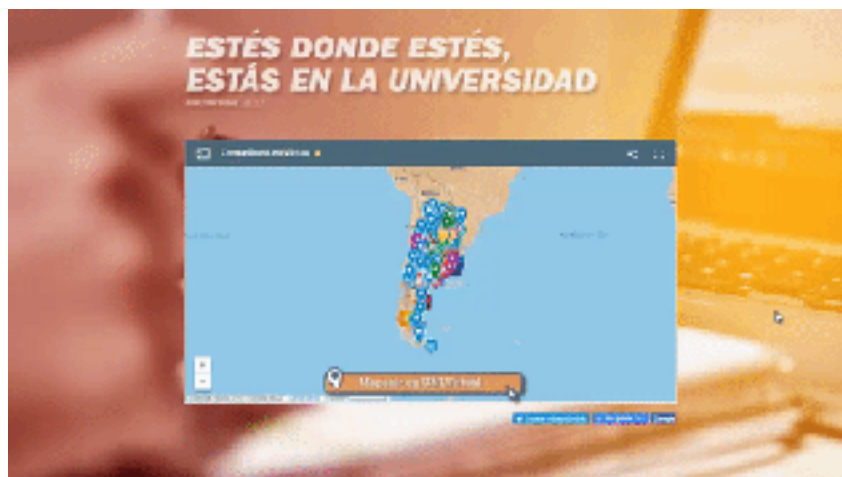
**Imagen 20.** Recurso virtual: Mapeate. <http://www.unlvirtual.edu.ar/difusion/estesdondeestes/>

El diseño del recurso se pensó desde la herramienta google maps, con el extra que se cargo de identidad al mapa con las marcas de las Unidades Académicas, las sedes de la Universidad y de UNLvirtual para que los usuario, en este caso alumnos, puedan ir cargado sus lugar de residencia, su pertenencia institucional y un relato textual o visual que quieran compartir. Desde esta estrategia visual el mapa se cargo de signos que representan la apropiación de la casa de estudio de cada estudiante y carrera de la modalidad distancia.

Como estrategia, se diseño un HTML que contenía al mapa con la identidad del proyecto y el slogan: estés donde estés, esta en la Universidad. Continuando con el diseño se produjo un video que explicaba como participar par que nadie quede fuera de la actividad del mapeo.

Como se dijo anteriormente la actividad se pensó y diseñó para sustituir el clásico foro de las aulas virtuales donde se presentan los alumnos, con el objetivo de buscar pertenencias institucional de cada Unidad Académica ya que los alumnos virtuales suelen ser los que reconocen menos pertenencia Universitaria. De esta manera en el mapeo se podía elegir la marca que identifica a las Facultades a la que pertenece por su curso o carrera y ubicarla en la ciudad de residencia del estudiante. Logrando un mapa con gran participación ya que en esa edición realizaron el curso alrededor de 1666 alumnos y específicamente participaron en el mapa 1217 estudiantes de todo el país. Logrando de esta manera el principio de inmersión vs. extracción (*Immersion vs. Extractability*) de los estudiantes buscando compartir su lugar en el mapa y formando parte de una comunidad con el grupo de estudiantes de la modalidad.

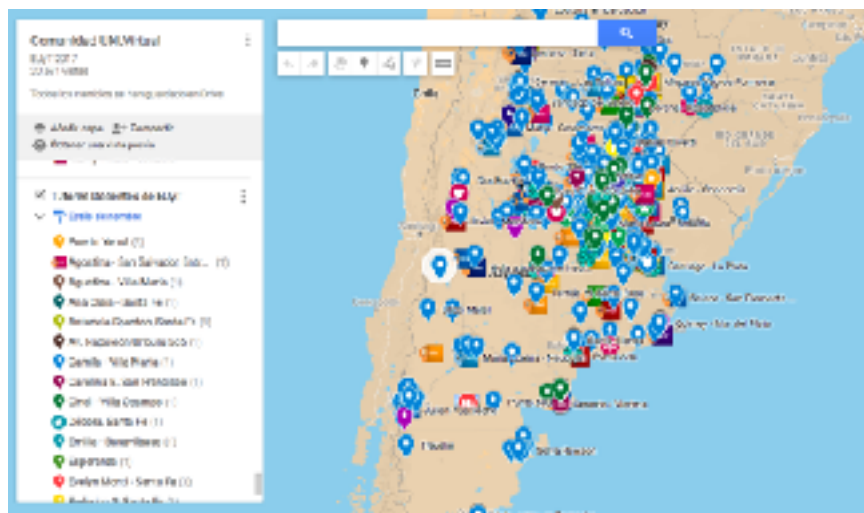
Otro de los principios que se puede encontrar es el principio de ejecución (*performance*) no solo trabajan en actividades pautadas, sino que construyen como prosumidores nuevos contenidos o conocimientos. Esto se puede apreciar en el recurso digital Mapeate que luego se retomó desde el grupo de comunicación para trabajar con otros actores de la Universidad en búsqueda de formar comunidades de práctica y pertenencia institucional de gestores y docentes de UNLVirtual.



**Imagen 21.** Recurso virtual: Mapeate UNLVirtual ¿Cómo participo?

Finalmente entendemos que el principio (*Worldbuilding*) construcción de mundos se encuentra presente en la creación de narrativas ya que los estudiantes podían decidir compartir imágenes, textos de su lugar de residencia. Logrando a su vez la interacción ya que se pueden recorrer los lugares del mapa, conociendo al grupo de alumnos y participar activamente con un click. El principio de *expansión* del transmedia, también está presente en este recurso ya que las acciones de ir de una lugar virtual a otro y generando nuevos e inesperados circuitos en el mapa de Argentina logra la expansión de una narrativa a través del pasapalabra y su vínculo con diferentes redes sociales.

Por otro parte si analizamos el recurso desde la mirada que nos plantea Edith Litwin (2012) sobre el aprendizaje, se entiende que no es automático y por lo tanto no es una certeza que se aprenda por que alguien nos enseñe, consideramos que el recurso presentado puede ser considerado como un material digital autosuficiente (Barbera y Rochera, 2008). De esta manera, el recurso diseñado originalmente como parte de un ambiente donde se ponen en juego de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Maggio, 2012). Pero sus características y su impacto ubicaron al mismo en lo que Litwin dice denomina *didáctica silenciosa*, reconociendo el valor del recurso eliminando las estrategias de análisis del mismo. Quedando en primer plano las tecnologías y sus nuevos usos sin incorporar propuestas pedagógicas o actividades que podrían quitar el valor estético de lo visualizado. Lo descrito anteriormente ubica al recurso en un potente recurso digital, utilizado posteriormente como estrategias fuera del ambiente virtual y buscando armar redes de las comunidades de prácticas que conforman la comunidad UNLVirtual (estudiantes, docentes, tutores y gestores).



**Imagen 22.** Recurso virtual: Mapeate UNLVirtual. Perfiles de participantes.

### 3.5 Tableros Digitales

El siguiente caso, es el recurso denominado tablero digital que fue seleccionado para el diseño de una actividad denominada *Punto de Partida: ¿Qué usos hacemos de las TIC en nuestras clases y qué sentido les atribuimos para la enseñanza y el aprendizaje?* en el curso de capacitación a tutores virtuales denominado “Estrategias para la Tutoría Docente en Ambientes Virtuales”.

A la hora de plantear el diseño de los tableros que proponemos en esta actividad en particular y la utilización de los mismos en los ambientes virtuales que se trabajan con los estudiantes son pensados para mejorar los intercambios como se dijo con anterioridad, pero también resultan ser el diseño de experiencias ya que el intercambio que se realiza simula una enchinchada o se pueden ver de manera simultánea y homogénea las participaciones de todos los estudiantes.

Es por esto que se piensa como herramienta para trabajar con diferentes lenguajes (visuales y textuales) para lograr así una tablero de múltiples lenguajes y participaciones.

Frente a esto mostramos en comparación otros tableros para poder ver como se comparten diferentes experiencias.





**Imagen 23.** Tableros de ejemplos con la utilización de distintos recursos.

Continuando con el tablero para la actividad específica, punto de partida, el mismo se utilizó como estrategia didáctica de incorporación de otras herramientas tecnológicas para la innovación en el aula virtual de sus prácticas de enseñanza y así crear nuevos y mejores escenarios de aprendizaje. Por lo que el curso tiene como objetivo central trabajar con en el análisis crítico de las prácticas docentes en ambientes virtuales y promover la construcción de estrategias didácticas que puedan utilizar ya sea en los tramos virtuales de sus materias presenciales o bien en sus aulas virtuales de la modalidad a distancia.

Por consiguiente el recurso tablero digital es parte de enseñar a usar tecnologías en el hacer del curso y exponiendo a los participantes, en este caso docentes a contar desde un texto, una fotografía, o un video el uso de TIC en sus clases. El resultado fue muy tímido en relación a la interacción y al uso de lenguajes y la mayor parte decidió el uso del relato escrito, entendiendo que en el mismo es en el que se sienten cómodas/dos. Por lo que la realizando el análisis de los principios transmedia y las posibilidad que nos permite el tablero para abrir el juego a lenguajes y medios se vio reducido a sólo algunos de ellos: entendiendo que se puede observar con los relatos docentes en el muro la *Continuidad vs. multiplicidad* de los relatos docentes donde cada uno presenta su micro relato formando una gran historia. Continuando se hace presente la *Construcción de mundos*, narrativos de experiencias personales y desde autores que apoya las decisiones docentes que suelen caracterizarse por las *subjetividades* de los docentes y de sus recorridos académicos entendiendo que la variedad de voces y perspectivas conforman la variedad que enriquecen estas micro-narrativas.

Finalmente y siguiendo la línea de producción y acción de relatos se observa el principio de *ejecución* ya que la construcción de narrativas hace de estos docentes productores de nuevos contenidos para enriquecer el curso y las experiencias de cada uno en particular

pueden ser resignificados por otros docentes y replanteados en sus actividades de enseñanza-aprendizaje.

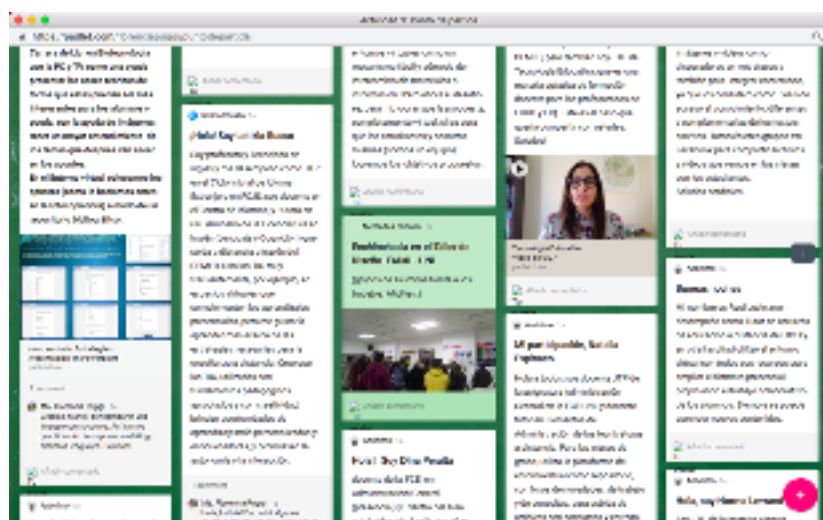


Imagen 24. Tablero digital actividad punto de partida.

Continuando con la misma estructura de análisis, nos encontramos nuevamente frente a la dicotomía presentada por Litwin de *didáctica silenciosa - tecnología silenciada*, el tablero en este caso es un recurso que sirve para mostrar de manera más simple, simultánea, y visualmente ya que rompe con la estructura lineal del texto y los foros. De manera que la tecnología es protagonista y pero no silencia a la propuesta didáctica sino que la pone en juego de manera solapada y dejando en evidencia la actividad y por lo tanto los resultados de las mano de los relatos que trabajan en un tablero en una estrategia de enseñanza y aprendizaje.

## 7. Conclusiones

Retomando la idea inicial, podemos decir que la producción transmedia debe ocupar un lugar central en la producción de recursos educativos digitales ya que es evidente el impacto que se genera en los estudiante enfrentarse en los procesos de enseñanza y aprendizajes con recursos con diferentes lenguajes y donde la participación de los mismos es primordial para lograr nuevos recorridos académicos y generando nuevos conocimientos.

Por lo tanto el análisis realizado de diferentes producciones educativas (Tableros y Mapas Digitales, ambientes virtuales de enseñanza) en el contexto actual de virtualización de la enseñanza en UNLVirtual, da cuenta de la idea de la producción transmedia de recursos educativos digitales. Entendiendo a los lenguajes como recursos múltiples que intervienen en la construcción de las narrativas de docentes en el diseño de producciones y las narrativas que surgen de la mano de los medios de parte de la intervención de los estudiantes. Por lo tanto la dicotomía presentada por Litwin de *didáctica silenciosa - tecnología silenciada*, es utilizada para entender el rol del docente frente a los nuevos dispositivos digitales, diseñados o no específicamente para procesos de enseñanza-aprendizajes. Entendiendo que la tecnología es protagonista en la actualidad, pero no silencia al docente sino que lo ubica en un nuevo rol frente a los contenidos disciplinares y mediador de estrategias innovadoras.

Frente a esto retomamos las reflexiones que realizó Scolari (2017) y su equipo de investigación sobre el proyecto Transmedia Literacy: “En resumidas cuentas, más que estigmatizar, perseguir o despreciar estas prácticas el único camino viable pasa por recuperar estas competencias desarrolladas en entornos informales de aprendizaje (desde YouTube hasta Facebook o los foros de discusión de videojuegos) dentro del aula. (...) ‘los que más utilizan los medios no son necesariamente los que más alfabetizados están en su consumo. En mi opinión, este tipo de alfabetización también requiere un proceso sistemático de estudio; y, para bien o para mal, los colegios siguen siendo instituciones vitales (y sin duda obligatorias) a este respecto’. Todos los ámbitos de aprendizaje, ya sean formales o informales, tienen sus limitaciones y restricciones, por lo que el gran desafío se presenta a la hora de hacerlos interactuar”.

Se reconoce, por lo tanto, las virtudes de las narrativas transmedias en el diseño de recursos educativos en la educación virtual. En consecuencia, el análisis hasta el momento nos hacen reflexionar que estamos frente a conceptos que resuenan y hacen darnos cuenta que nos encontramos con la concepción de la denominada convergencia mediática y cultura participativa. Entendiendo que Jenkins (2006) advierte: “existe una creciente retórica de la participación en las instituciones, empresas y organizaciones. (...) A medida que la web se difundía y se ampliaba el espectro de prácticas, el concepto de cultura participativa se fue extendiendo hasta abarcar todo tipo de producciones culturales y procesos de intercambio/

difusión en las redes. Por lo tanto la convergencia se refiere a un proceso, no a un punto final”.

Finalmente los conceptos del análisis desarrollado se abren a nuevas preguntas sobre las narrativas transmedias y su logros dentro del ecosistema cultural y de la educación, ya que el camino recorrido por las NT en otro ámbitos nos llevarían a pensar nuevas maneras de abordar contenidos, la apropiación de lenguajes y la utilización de diferentes medios para el desarrollo disciplinar. Que fueron acompañados por los recorridos realizados en los 20 años de Educación a Distancia de la Universidad Nacional del Litoral, reafirmando el compromiso con la educación y en particular en búsqueda de nuevas maneras entender a la virtualidad.

## 8. Referencias bibliográficas

- Ambrosino María Alejandra, Nicolini Mercedes de los Milagros y Puggi María Florencia “Educación virtual y gestión académica: reconfiguraciones institucionales en escenarios transmediales” en *Hacia la construcción colaborativa del conocimiento*, compilado por Evaristo Carriego ; Sofía Castellón. - 1a ed . - Bernal : Universidad Virtual de Quilmes, 2019. Libro digital, PDF
- Barberá, E y Rochero, M (2008). *Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el diseño de materiales autosuficientes y el aprendizaje auto-dirigido*. España: Morata.
- Campalans, Carolina; Renó, Denis y Gosciola, Vicente -editores académicos- (2012) *Narrativas Transmedia. Entre teorías y prácticas*. Colección Textos de Ciencias Humanas. Editorial Universidad del Rosario.
- Castells, Manuel (1997) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol I “La sociedad red”*. Madrid, España. Alianza Editorial, S. A.
- Cobo, Cristóbal y Moravec, John W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España. Paidós Comunicación.
- Lévy, Pierre (1995) *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires: Paidós.
- Litwin, Edith (1997) *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires. Paidós.
- Lupton, Ellen (2012) *Intuición, acción, creación. Graphic designó Thinking*. Ed. Gilli
- Maggio, Mariana (2012) *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Paidós.
- Manovich, Lev (2006) *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, España. Paidós Comunicación.
- Moles Castells (2018) *La Guerra de los Mundos*. España. Editorial UOC.
- Royo, Javier (2004): *Diseño Digital*. Paidós.
- Scolari, Carlos (2015) *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona. Editorial Gedisa.

-Van Dijck, José (2016) *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales.*- 1ª ed.-Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

Artículos:

-Ambrosino, Alejandra (2016) *La configuración de la virtualidad: educación superior y tecnologías emergentes.* Trabajo final de Especialización en Tecnología Educativa

-Ambrosino, Alejandra (2016) Seminario La tecnología educativa: análisis teórico-epistemológico e histórico .Trabajo final.

- Nicolini, Mercedes y Puggi, Ma. Florencia (2016): “Un recorrido desde la oralidad hacia la experiencia educativa hipermedia: Cursos virtuales de posgrado” en Villar, A. (Comp.): *Bimodalidad: Articulación y Convergencia en la Educación Superior.* Bernal: Universidad Virtual de Quilmes.

-Nicolini, Mercedes y Puggi, Ma. Florencia (2017) “Estudios Universitarios y Tecnologías: Una propuesta narrativa virtual para los ingresantes a la modalidad a distancia de la UNL” en libro de actas de las *4º Jornadas de TIC en Innovación en el Aula UNLP “Más allá del aula virtual. Otros horizontes, otros Desafíos”*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2017. Libro digital, iBook. Archivo Digital: descarga y online. ISBN 978-950-34-1591-7.

Disponible en: <https://www.ead.unlp.edu.ar/blog/libro-de-las-4o-jornadas-de-tic-e-innovacion-en-el-aula-unlp/>

-Scolari, Carlos (junio de 2010) *Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico.* Quaderns del CAC, N° 34, vol. XIII, p.17- 26. Recuperado de <http://www.cac.cat>

-Scolari, Carlos (febrero de 2015) *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones.* Hipermediaciones. Recuperado en: <https://hipermediaciones.com>

-Scolari, Carlos (Septiembre de 2017) *Ecología de los medios: 10 Libros.* Hipermediaciones. Recuperado en: <https://hipermediaciones.com>