



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



IV. INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

Madeja, un modelo educativo para transmedializar contenidos académicos

Jairo Antonio Pérez Rubio

Doctor en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Especialista en Edumática de la Universidad Central. Comunicador social de la Pontificia Universidad Javeriana. AOS TV and Film Production, Seton College. Bachelor in Liberal Arts, Southern Illinois University. Profesor asociado de la Escuela de Ciencias de la Comunicación. Director de Medusa MediaLab, de la Universidad Sergio Arboleda.
jairo.perez@usa.edu.co

Resumen

El texto comienza con un breve análisis sobre los cambios que generan las narrativas transmediáticas en las relaciones interpersonales y en los usuarios, que pasaron de ser observadores a ser protagonistas de la web. Plantea diferentes alternativas didácticas que ofrecen las “narrativas transmedia”, las cuales expanden las paredes de la escuela. Finalmente, se explica paso a paso el modelo Madeja, como una propuesta transmediática.

Palabras clave: *transmedia, redes sociales, hipertexto, ubicuidad.*

La comunicación transmedia propone mirar las tecnologías de la información y la comunicación (Tic) de otra manera: como herramientas para empoderarnos, para adquirir conocimiento, para participar y para generar mundos narrativos interactivos de toda índole.

El uso de los dispositivos digitales, ha tenido un crecimiento exponencial, podríamos decir que diariamente los estudiantes y nosotros los profesores, utilizamos el internet y sus aplicaciones como Facebook, Google, WhatsApp, Twitter, entre otras. Observamos cómo están influyendo en las maneras de relacionarnos, de trabajar, de hacer negocios y de aprender. Estos fenómenos de la era digital, de la sociedad en red no son ajenos al ámbito educativo, los estudiantes pasan mucho tiempo relacionándose y aprendiendo a través de una pantalla, lo que nos plantea retos de orden pedagógico, tecnológico, e inclusive también en la manera de administrar las instituciones educativas. Crear una cultura de la participación entre todos los actores educativos, a través del uso de las narrativas transmediáticas es bastante posible. Una forma de hacerlo es empezar a estudiar y analizar las tecnologías como herramientas y dispositivos para adquirir conocimiento, mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje con nuestros estudiantes, y la manera en que nos comunicamos profesores y estudiantes. Lo anterior con el fin de construir conocimientos, aplicables no sólo para el ámbito educativo, sino para mejorar la calidad de vida en todos los ámbitos humanos, a través de aprendizajes significativos e integradores.

El reto es grande porque existen prácticas y culturas muy arraigadas sobre cómo debemos enseñar y cómo nuestros estudiantes deben llevar sus procesos de aprendizaje. Los temores al cambio y, a experimentar con dispositivos tecnológicos en clase, nos motivan a investigar cómo podemos aplicar de manera diferente las didácticas apoyadas en tecnologías análogas y digitales, tanto en el salón de clase, como fuera de él, para generar mundos narrativos interactivos.

Crear una cultura de la participación, con nuestras generaciones hiperconectadas, nos plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos incorporar a nuestras prácticas docentes, las narrativas transmediáticas? Investigar las potencialidades didácticas de las narrativas transmediáticas, y comprender sus dinámicas en un contexto educativo como apoyo a las clases presenciales, nos suscita algunas respuestas. Para cumplir con este propósito es fundamental que el profesor adquiera experiencia previa en la transmedialización de sus asignaturas, de tal manera que pueda sacarle el mayor provecho al acto pedagógico y actúe también como un referente para sus estudiantes, ya que finalmente el ejercicio académico consiste no sólo en contar con muchos recursos, espacios físicos y virtuales, sino en usarlos como herramientas de apoyo para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Cuando hablamos de crear una cultura de la participación en nuestros salones de clase es importante entender que la Web 2.0 (aparición constante de aplicaciones y plataformas de relacionamiento social) facilita pasar del rol pasivo y contemplativo de muchos de nuestros estudiantes, (característica de las clases tradicionales y también característica de los medios masivos de comunicación), a la participación activa, a la inmersión, a que nuestros estudiantes incluso intervengan y modifiquen los contenidos que los docentes les compartimos. Proponemos pasar de la verticalidad, linealidad y secuencialidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, a estructuras más abiertas, participativas y transversales.

¿Qué es transmedia?

De acuerdo con Obando (2015) “el término transmedia hace referencia a todo aquello que está siendo explorado y contado por los nuevos dispositivos tecnológicos y por las nuevas pantallas enlazadas a través de la red”. (p.4). Unos hablan de convergencias tecno-culturales (Jenkins, 2004, Renó, 2013, Gosciola 2013),

otros de ecología de los medios (Scolari 2014), y otros más (Rodríguez 2014, Obando 2015) describen el nuevo panorama como un campo semiótico repleto de interfaces, bifurcaciones, laberintos y recorridos multimodales donde se mezclan los lenguajes, y los formatos, y se despliegan las nuevas hipermediaciones. Lo interesante es que todos coinciden en que estamos ante un nuevo panorama. En este orden de ideas, la transmedia se entiende como las estrategias que utilizamos para contar una historia, en nuestro caso para contar y explicar contenidos académicos expandiéndolos a través de diferentes plataformas digitales y análogas – ecosistema mediático -, (tecnologías escalables, abiertas y gratuitas); creando un universo narrativo educativo, en el que cada medio hace lo que mejor sabe hacer, creando significado y valor en un contexto transmediático, cuyo propósito es que cada contenido producido se expanda y se multiplique, de tal manera que una película puede expandirse a través de una serie de televisión, de un videojuego o de un comic, pero cada uno de los contenidos en cada plataforma ha de ser autosuficiente para generar un consumo autónomo. Es decir, no es necesario que el espectador haya visto la película para entender el cómic o usar el videojuego, y esto se logra con la participación de los usuarios.

El Modelo Madeja propone que los profesores construyan su propio ecosistema mediático¹, con el fin de expandir los contenidos de su asignatura y generar un mundo conceptual apoyado por los diferentes medios, plataformas y software social, para construir espacios que propicien experiencias de aprendizaje desde múltiples voces, las del profesor y las de sus estudiantes, a través de la generación de narrativas. La participación del profesor y de los estudiantes es fundamental para propiciar una comunicación horizontal y transversal, donde todos podamos aprender de todos creando una inteligencia colectiva.

Escogimos el nombre de Madeja porque es una metáfora que manifiesta diferentes caminos y alternativas de creación y de relación.

Cuando utilizamos las narrativas transmediáticas en un contexto académico, partimos de las siguientes premisas:

1. Asumimos la Transmedia como una posibilidad de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje.
2. La interacción-participación y la colaboración entre estudiantes-usuarios, pueden generar y estructurar procesos de comunicación colaborativos alrededor de un proyecto académico. Generar una cultura de la participación, es empoderarnos de las tecnologías digitales y análogas (TEP² y TAC).
3. Las narrativas transmedia nos brindan la oportunidad de aprender de todos, sobre de casi cualquier cosa.
4. Nos apoyamos en las narrativas transmedia como estrategia educativa porque pensamos que nos permiten construir mundos narrativos donde impere un clima de apertura y de transferencia rizomática de conocimientos.
5. Al transmedializar algunos o la mayoría de los temas de una asignatura pretendemos que nuestros estudiantes se apropien de múltiples formas de aprender (autoaprendizaje, aprendizaje entre pares,

1 Carlos Scolari en su libro *Ecología de los Medios* (2012) lo define como la dimensión ambiental de la ecología mediática. <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/> consultado septiembre 20, 2016.

2 Dolors Reig Hernández en su blog *El Caparazón* comenta que una manera de profundizar en la cuestión de cómo se comportan los jóvenes en el nuevo ecosistema es, tal y como hicieron desde la Fundación Mc Arthur durante tres años hasta el 2008 en un conocido estudio etnográfico (*Living and Learning with new media*), simplemente observándolos. Las conclusiones presentaban lo que ellos llamaban las tres formas básicas de participación en los nuevos medios y podrían entenderse también como la evolución del uso, de la apropiación de las tecnologías si las ponemos en relación con la clasificación TIC (Tecnologías de la información y la Comunicación) TAC (Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) y TEP (Tecnologías del empoderamiento y la participación).

aprendizaje colaborativo y cooperativo), y que generen espacios de creatividad, innovación, creación de contenidos multimediales y multimodales.

6. En el contexto de los modelos educativos postconstructivistas, la propuesta de Madeja busca que el estudiante se contruya como sujeto a partir de la expresión en su creación de contenidos, como un punto de partida para aprender a aprender.

Con la evolución tecnológica de las últimas décadas contamos ahora con muchos medios, plataformas y dispositivos para contar historias y seguir relatos. A través de las historias enseñamos y aprendemos, transmitimos lo que pensamos y lo que sentimos. Los usuarios (nativos e inmigrantes digitales) de estas tecnologías (análogas y digitales) están buscando nuevas experiencias en la manera de generar y de compartir contenidos.

Los usuarios de la sociedad Red³, procesan la información y los contenidos de una manera diferente. Teniendo en cuenta esto pensamos que en la educación, también se necesita una forma diferente de contar historias, de compartir nuestros conocimientos, de enseñar y de aprender. Necesitamos crear narrativas transmedia al servicio de la educación, que posibiliten difundir los elementos de un relato, o de un tema cualquiera sistemáticamente, a través de múltiples canales de distribución, con el propósito de crear una experiencia coordinada, donde cada medio haga su propia contribución al desarrollo de la historia, o relato que se esté trabajando. Las narrativas transmedia son herramientas que facilitan la inmersión de los estudiantes en las historias y en los contenidos, promoviendo su participación, no sólo como observadores, sino como creadores de contenidos a partir de los temas que se exponen. Estamos convencidos de que las narrativas transmedia, crean un vínculo no sólo racional sino también emocional con sus usuarios, permiten conectar a las nuevas generaciones, y construir comunidades de aprendizaje.

En el modelo Madeja estamos aplicando propuestas de enfoques pedagógicos como el Aprendizaje Activo⁴, el Edupunk⁵, el Conectivismo⁶, aprendizaje entre pares⁷ basado en proyectos con un espíritu colaborativo y la enseñanza 2.0⁸.

3 Manuel Castells en su libro "La sociedad Red" (1999) dice que la sociedad Red es una estructura social hecha de redes de información propulsada por las tecnologías de la información características del paradigma informacionista.

4 Mel Silberman en su libro Aprendizaje Activo (1998), explica que es el aprendizaje que requiere la propia participación mental del estudiante y también la acción, es cuando los alumnos realizan la mayor parte del trabajo. El aprendizaje activo es ágil, divertido, útil y personalmente atractivo. Es el aprendizaje donde los estudiantes necesitan hacerlo descubrir las cosas por su cuenta. (p.07-08)

5 El concepto Edupunk lo acuñó Jim Groom (2008) <http://bavatusdays.com/the-glass-bees/>, Edupunk es un neologismo, usado en inglés para referirse a una ideología concerniente a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud tipo "Hágalo usted mismo" (HUM).

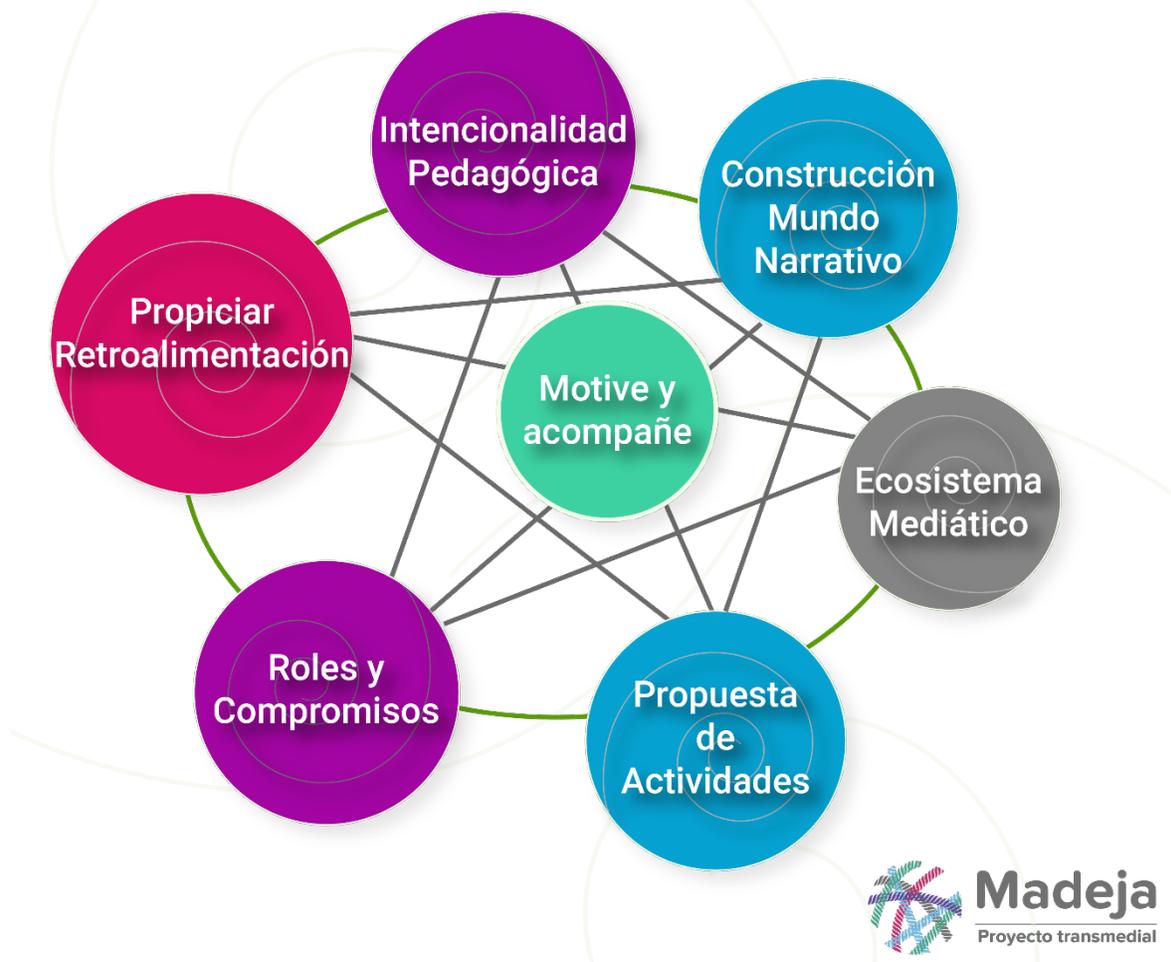
6 De acuerdo con Siemens, en su libro Conectivismo. Una teoría de aprendizaje para la era digital. (2004), es la integración de principios explorados por las teorías del caos, de red, de la complejidad y la auto-organización. Las conexiones que nos permiten aprender más son más importantes que nuestro estado actual de conocimientos. El Conectivismo como enfoque pedagógico plantea que el aprendizaje ocurre como parte de una red social de muchas y diversas conexiones.

7 Howard Rheingold citado por Paola Ricaurte, explica el aprendizaje entre pares así: "Ciertamente, los seres humanos han aprendido el uno del otro desde siempre. Pero hasta la llegada de Internet y el acceso generalizado a los medios digitales, las escuelas tenían el monopolio de la educación. Ahora, con acceso a recursos educativos abiertos y plataformas de comunicación gratuitas o de bajo costo, grupos de personas pueden aprender juntos tanto fuera como dentro de las instituciones formales. El término peeragogy o pedagogía de pares, acuñado por Howard Rheingold y reformulado a partir de la propuesta sobre la paragogía de Corneli y Danoff, tiene como fundamento el aprendizaje cooperativo entre pares (co-learners) de manera auto-organizada y participativas. <http://humanidadesdigitales.net/blog/2013/02/25/pedagogia-de-pares/> consultado septiembre 19, 2016.

8 El término de enseñanza 2.0 trabajado por Jairo Antonio Pérez (2014), en su tesis doctoral "Enseñanza 2.0: Uso de las redes sociales en las prácticas docentes", se define como "un modelo participativo, centrado en el libre intercambio de conocimientos, en estructuras abiertas, horizontales y transversales que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos." (p.179)

Las anteriores propuestas combinadas con narrativas transmediáticas generan alternativas de enseñanza y aprendizaje en contextos no solo educativos sino también, sociales, culturales, económicos y políticos. Podríamos aventurarnos a decir que el modelo Madeja propone una educación transmediática en particular por su propia condición expansiva, multicanal y multiplataforma. Se apropia no solo de los medios tradicionales – análogos sino también de los medios digitales en especial las redes sociales. Pérez (2014) explica lo que sucede al interior de una clase cuando hacen uso tanto el profesor como los estudiantes de las redes sociales. [...] “todas estas propuestas y conceptos son invitaciones, desde perspectivas diferentes, a buscar esquemas más flexibles, innovadores, y creativos, para los procesos de enseñanza y aprendizaje que pueden ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar a través de tecnologías digitales y generar espacios complementarios al salón de clase, espacios donde se ofrezcan contenidos abiertos, modelos de enseñanza entre pares (con grupos relativamente pequeños), en la búsqueda de aprendizajes basados en proyectos y con contenidos que siempre estén al día de acuerdo con el tema que se esté trabajando en el salón de clase. La enseñanza a través de las redes sociales brinda a profesores y estudiantes, distintos apoyos para diseñar procedimientos, solucionar problemas y alcanzar nuevos conocimientos”. (p.247-248)

Modelo Madeja para Docentes



A continuación explicaremos cada uno de los pasos a seguir para implementar el modelo Madeja en la transmedialización de cualquier asignatura.

- **Defina la intencionalidad pedagógica:**

La intencionalidad pedagógica plantea básicamente qué es lo que usted como profesor quiere lograr con sus estudiantes en términos de destrezas, conocimientos y actitudes, frente el tema que se está trabajando en clase y de acuerdo con el propósito final. Los propósitos de la intencionalidad pedagógica deben ser formulados en función del estudiante. Es importante tener en cuenta que cada contenido que use para alimentar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las narrativas transmedia debe ir de la mano con los propósitos que usted se ha planteado en su asignatura.

- **Construya su mundo narrativo:**

- a) Escoja el tema: Defina cuál o cuáles temas de su asignatura está interesado en transmedializar.
- b) Construya su mundo conceptual: Cada relato del tema que usted quiere compartir con sus estudiantes lo pueden distribuir en diferentes medios y plataformas, para expandir cada historia o relato, construyendo de esta manera un universo narrativo hasta tener una única narrativa transmedial construida de pequeños relatos complementarios. En este sentido usted complementa el tema no solo por ejemplo con la explicación que usted hace en el salón de clase sino colocando a disposición de sus estudiantes una serie de contenidos (audios, videos, artículos, blogs, películas, infografías, etc) que complementan el tema que se está trabajando. Puede construir su relato desde un contexto, un personaje, un espacio, un acontecimiento social, económico, político o cultural. Es importante preguntarse, ¿para qué comparte este contenido con sus estudiantes, y si contribuye a entender el tema que se está trabajando?

- **Construya el ecosistema mediático:**

Defina los medios y plataformas a usar. El ecosistema mediático alude al complejo sistema de relaciones entre diferentes medios y plataformas. Una vez definidos los contenidos, se determina cuáles son los medios o plataformas más apropiadas para comunicarlos, los mismos contenidos le dirán cuál canal de comunicación es el más apropiado. En esta fase se identifican los diferentes lenguajes en los que puede apoyarse (audios, textos, videos, comics, video juegos, infografías, entre otros). Se recomienda establecer el medio principal desde donde se expandirán los contenidos. Por ejemplo, el artículo donde se exponen los conceptos principales del tema, y a partir de allí se definen las plataformas que complementen y articulen el relato, por ejemplo artículos publicados en un blog, una película en Netflix, el link de un libro en PDF, una infografía publicada en Facebook, etc.

- **Proponga actividades:**

Una vez definidos los contenidos, los recursos, los medios y plataformas, se define cuáles actividades son más pertinentes de acuerdo con lo que se quiere lograr en clase; por ejemplo, les puede pedir a sus estudiantes que publiquen noticias, compartan infografías, o videos, que complementen los contenidos propuestos. Puede abrir foros virtuales para ampliar las discusiones que se generen en el salón de clase.

Proponga actividades individuales y grupales. Se puede dividir el curso en grupos por asociación voluntaria y solicitarles que diseñen y administren las plataformas, y a partir de allí, que publiquen noticias, ensayos, videos, caricaturas, artículos, mapas conceptuales. La idea es que los estudiantes se empoderen tanto de los recursos informáticos como de los contenidos que puedan generar, remezclar o simplemente

viralizar, y participen gestionado o produciendo contenidos textuales, hipertextuales, o multimediales. SE pueden motivar para que utilicen estos espacios virtuales para reunirse, planificar y trabajar, comentar, opinar, sobre los contenidos de la asignatura. Otras actividades que se pueden hacer es motivarlos a seguir expertos en el tema a través de blogs, Twitters o paginas web.

La idea es convertir los salones de clase en laboratorios, en espacios de construcción de conocimiento, a través de la investigación y experimentación, generando un ambiente para formular nuevas preguntas, para conversar y debatir las respuestas.

- **Defina roles y compromisos:**

Al inicio de la clase, se sugiere establecer las reglas de juego para hacer uso de los diferentes medios análogos y digitales. Es importante establecer cómo van a ser evaluados y lo que se espera de ellos durante el ejercicio transmediático por ejemplo: se les evaluará los contenidos que generen y compartan de acuerdo con la pertinencia al tema, la calidad del contenido, la periodicidad de la publicación y la creatividad.

El rol del profesor evoluciona a ser un guía, un orientador que retroalimenta, motiva, y recomienda otras maneras de aprender, de abordar las preguntas y las soluciones.

Propicie la retroalimentación

Los procesos de retroalimentación y evaluación deben ser una constante desde el inicio del trabajo hasta el final. La evaluación puede verse como una estrategia de aprendizaje auto-formativa, y de creación participativa. Este diálogo constante que se establece a través de las narrativas transmediáticas se da a través de comentarios, cuestionamientos, orientaciones, conversaciones y debates con ellos y entre ellos. Como lo mencionamos anteriormente es importante que desde el comienzo conozcan los criterios con los cuales se les retroalimentará su producción académica. Se pueden construir y concertar con los estudiantes otros criterios de evaluación. En el modelo Madeja los procesos evaluativos pueden ser auto-evaluativos, co-evaluativos y heteroevaluativos, ninguno excluye las otras maneras de evaluar, por el contrario, se complementan.

- **Motive y acompañe:**

La motivación y el acompañamiento a nuestros estudiantes se realiza desde el primer día de clases y se da en todas las etapas. Es muy importante acompañar, contribuir, corregir, orientar y retroalimentar, tanto en el salón de clase como fuera de esta. Se sugiere estar receptivos a sus preguntas, comentarios y críticas, incluso fomentarlos, muchas veces es más valioso para nuestros estudiantes saber que al profesor le interesa lo que ellos tengan que decir, saber escuchar los motiva a participar. A través de la motivación y el oportuno acompañamiento construimos una pedagogía de creación interactiva. Los comentarios propositivos motivan a la participación.

Coincidimos con los autores mencionados en que es importante que los estudiantes participen activamente en la expansión de contenidos académicos a través de varios medios y plataformas. Así, se crean nuevas significaciones e intervenciones, y el universo educativo se amplía al emerger nuevos relatos educativos creados por los estudiantes - consumidores convertidos ahora en productores. Los estudiantes buscan constantemente espacios virtuales para la conversación, la personalización y la construcción de

comunidades; pero sobre todo exigen espacios tanto digitales como análogos donde puedan tener una voz, un reconocimiento en sus redes interpersonales.

Las prácticas docentes y los procesos de aprendizaje se enriquecen cuando nos apoyamos en medios (libros, artículos de prensa escrita, programas de TV entre otros) y plataformas, como por ejemplo Facebook, Twitter, Instagram, blogs o tener un grupo en WhatsApp. Se convierten en lugares de creación individual y colectiva, permiten conformar comunidades de práctica entre los diferentes grupos de trabajo que se constituyen en alrededor de una asignatura; son espacios donde los estudiantes se convierten en – prosumidores⁹-, pueden compartir la producción de sus contenidos.

Las narrativas transmediáticas dinamizan procesos de participación, desde las vocaciones personales, hasta los intereses grupales. Los estudiantes tienden a ser proactivos y co-creadores de contenidos sin la necesidad de la presencia del profesor, lo que presupone, a su vez, una ampliación del contexto pedagógico, una valoración de los contenidos culturales, de las prácticas y problemas de las comunidades de práctica en las redes sociales, generando una participación activa de los usuarios de esta plataforma de creación y aprendizaje colectivo.

Referencias

- Bernardo, R. R. (2015). *Los 7 principios de la narrativa transmedia según Henry Jenkins*. Recuperado de <http://transmediaexperience.com/es/2015/03/los-7-principios-de-la-narrativa-transmedia-segun-henry-jenkins/>
- Campalans, C., y Renó, D. (2015). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Bogotá D. C.: Colección textos de Ciencias Humanas. Universidad del Rosario.
- Castells, M. (1999). *Internet y la sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC)*. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/106.pdf>
- Castro, C. (2014). Breves reflexiones sobre narrativas audiovisual para televisión digital y plataformas transmedios. En *Narrativas Transmedia entre teorías y prácticas*. (pp.85-101). Barcelona: Editorial de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- Freitas, C., Castro, C. (2010). Narrativa audiovisual para múltiples plataformas, un estudio preliminar. *Revista Estudios Culturales*, 3(5), 9-42.
- Groom, J. (2008). *Edufunk*. Recuperado de <http://bavatuesdays.com/the-glass-bees/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment: an annotated syllabus. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html_consultado octubre 23, 2016.

⁹ La palabra prosumidor, en inglés, prosumer, es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: “producer” (productor) y “consumer” (consumidor). El concepto fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en el libro *Take Today* (1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos.

- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Recuperado de <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf> Consultado octubre 26, 2016.
- Obando, C. (2015). *Convergencia. La nueva narrativa de la transmedialidad*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Perez, J. A. (2014). *Enseñanza 2.0: Uso de las redes sociales en las prácticas docentes* (tesis doctoral). Universidad Pedagógica Nacional.
- Reig Hernández., D. (2016). *El caparazón*. Recuperado de <http://www.dreig.eu/caparazon/>
- Renó, D., y Flores, J. (2012). *Periodismo transmedia: Reflexiones y estrategias de los medialabs en el desarrollo de la comunicación transmediática*. Madrid: Editorial Universidad Complutense de Madrid.
- Scolari, C. (2012). *Ecología de los Medios*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>
- Scolari, C. A. (2012). *Media Ecology: Exploring the Metaphor to expand the theory*. Recuperado de http://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/25652/Scolari_CommTheory_2012.pdf?sequence=1
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Editorial Deusto.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo. Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado de <http://www.slideshare.net/lepirex/siemens2004-conectivismopdf-presentation>
- Vizer., (2004) ¿Sociedad de la In-formación o de la Comunicación? *Revista Razón y Palabra*, 41. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n50/gortiz.html>.
- Transmedia, Hollywood. Simposio Anual sobre Transmedia, dirigido por Henry Jenkins. <http://www.transmedia.tft.ucla.edu/>