

TIC Y EDUCACIÓN. Creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje

Diana Bernal Acevedo*



RESUMEN

¿Para qué sirve la transmedia en la educación? Entre muchas otras cosas para volver a poner la literatura en el centro del salón de clases, para invitar a docentes y estudiantes a soñar, hablar y vivir en una interacción creativa. Vivir una experiencia transmedia es imaginar un mundo narrativo, vivir una historia, navegar por un universo conceptual de manera auténtica. La transmedia borra límites, fluye entre la realidad y la ficción, lo análogo y lo digital.

Los salones de clase deben ser nichos que permitan al ecosistema educativo la emergencia de la vida. En la diversidad del aula se tiene una fuente de creatividad, juego y risa. En ese sentido su carácter teatral y ritual, pasa por desentronizar las tecnologías y resaltar la simplicidad de las historias.

En este artículo se presentan los resultados del proyecto adelantado por el grupo de investigación y experimentación Madeja, que indaga por los usos de las narrativas transmedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes de educación superior.

Palabras claves: transmedia; aprendizaje; educación; enseñanza; aula; mediación.

Recibido. Mayo 24, 2017

Aceptado. Julio 26, 2017

*Comunicadora Social - Periodista Universidad de Antioquia; Especialista en Semiótica y Hermenéutica del Arte, Universidad Nacional; Magister en Educación, Universidad Externado de Colombia ; candidata a Doctora en educación, Universidad de la Salle de Costa Rica; Co-investigadora en el Proyecto Madeja (diciembre de 2016.), Escuela de Ciencias de la Comunicación, Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, Orcid.

<https://orcid.org/0000-0003-4599-8153>

Email:diana.bernal@usa.edu.co

ICT AND EDUCATION. Creation of transmedia worlds in learning processes

Summary

What is transmedia used for in education? Among many other things to put literature back in the center of the classroom, to invite teachers and students to dream, talk and live in a creative interaction. To live a transmedia experience is to imagine a narrative world, to live a story, to navigate through a conceptual universe in an authentic way. Transmedia erases boundaries, flows between reality and fiction, analog and digital.

Classrooms must be niches that allow the educational ecosystem the emergence of life. In the diversity of the classroom you have a source of creativity, play and laughter. In that sense, its theatrical and ritual character, passes through to dethrone the technologies and highlights the simplicity of the stories.

This article presents the results of the project advanced by the research and experimentation group Madeja, which explores the uses of transmedia narratives in teaching and learning processes, for the development of communicative competences in higher education students.

Keywords: transmedia; learning; education; teaching; classroom; mediation.

Recibido. May 24, 2017

Aceptado. July 26, 2017

TIC E EDUCAÇÃO. Criação de mundos narrativos transmediáticos em processos de aprendizagem

Resumo

Para que serve o transmídia na educação? Entre muitas outras coisas para pôr novamente a literatura na mesa de centro da sala de classes, para convidar aos docentes e estudantes para sonhar, publicar, para falar e viver numa interação criativa onde todos se sentem incluídos naquela colocação em cena que são as classes. Viver uma experiência de transmídia é imaginar um mundo narrativo, viver uma história, navegar por um universo conceitual dum modo autêntico. O transmídia apaga limites, flui entre a realidade e a ficção, o análogo e o digital.

As salas de classes devem ser nichos que permitam ao ecossistema educacional a emergência da vida, além das baterias de recursos; se tem na diversidade da sala de classes uma fonte de criatividade, de jogo, de riso, nesse senso o seu caráter teatral, ritual, como ato de cura passa por desentronizar as tecnologias e pôr no centro a literatura, as metáforas, a simplicidade da história.

Neste artigo se apresentam os resultados do projeto avançado pelo grupo de investigação e experimentação Madeja, que investiga pelos usos das narrativas transmídias nos processos pedagógicos e da aprendizagem, para desenvolver competências comunicativas nos estudantes de educação superior.

Palavras chaves: Transmídia, aprendizagem, educação, ensino, classe, mediação.

Recebido: Maio 24, 2017.

Aceitado: Julho 26, 2017.

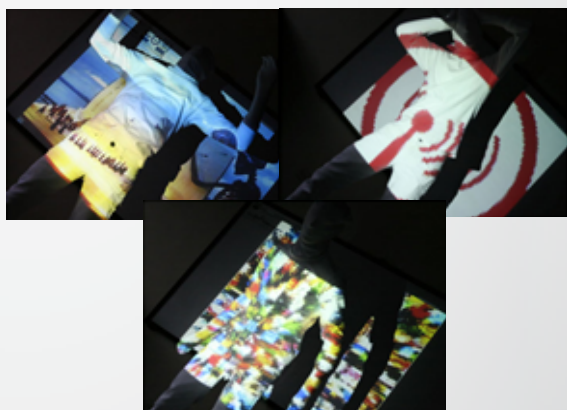
INTRODUCCIÓN

La transmedia invita a los estudiantes a actuar como protagonistas del performance que es su propio aprendizaje. Permite la expresión y abre ventanas a la formación ética y estética por su carácter colaborativo. Transforma los escenarios pedagógicos tradicionales en ecosistemas de interacción, participación y co-creación, mediados por dispositivos digitales y análogos.

Si pensamos como (Lévy, 1999) que “El hipercuerpo de la humanidad, hace eco en la hipercorteza, empuja sus axones a través de redes digitales del planeta, extiende sus tejidos quiméricos entre las epidermis, entre las especies, más allá de las fronteras y los océanos, de una orilla a la otra del río de la vida” (p. 23), se podría concebir que el cuerpo humano es transmediático, aceptar su potencial virtual y comprender que el concepto de cuerpo no está asociado solamente a una materialidad si no que está inscrito en varios planos, combina medios y transmuta entre lo análogo y lo digital; al respecto Pierre Lévy, argumenta.

“lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata”(Lévy, 1999: 8).

El proyecto que sustenta este artículo parte del supuesto que la transmedia, sus narrativas y experiencias pueden contribuir al desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes, les ubica en el lugar de la expresión, la interpretación y la representación, es decir, de la existencia. Tuvo por objetivo construir mundos narrativos, mediante la experimentación, alrededor de los procesos de enseñanza y aprendizaje, el cual quedó a su vez registrado en una bitácora mediática.

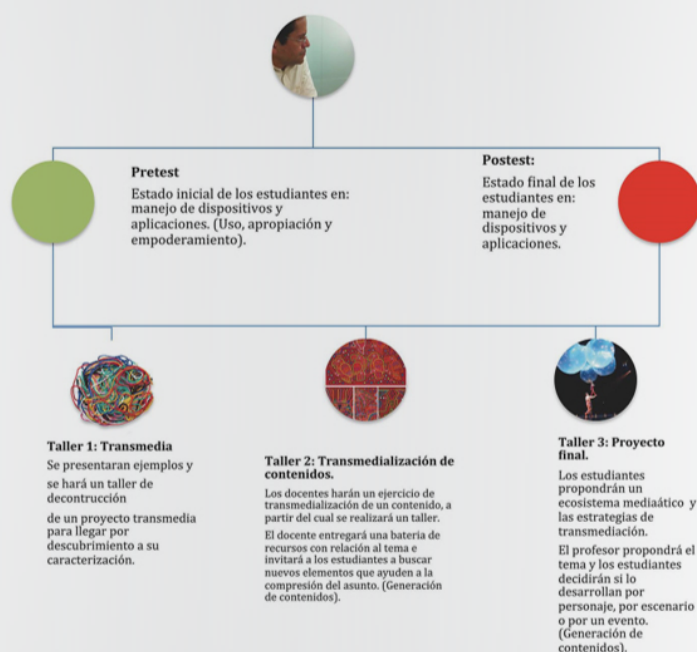


Fotografía. Juan Pablo Valderrama. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

1. El taller edutransmedia

Para crear una comunidad de prácticas alrededor del tema de las narrativas transmedia, se creó el colectivo Madeja, conformado por estudiantes y docentes de la Universidad Sergio Arboleda de Bogotá. El objetivo, convertir en laboratorio mediático y educativo al tradicional salón de clases; implementar talleres para validar el modelo Madeja para la construcción de contenido transmediático.

Ilustración N1.



Elaboración propia

El modelo Madeja propone la aplicación, en un primer momento de un pretest, para determinar el nivel de uso, apropiación y empoderamiento que presentan los participantes del taller, en torno a los dispositivos y aplicaciones tecnológicas. En segunda instancia contempla la deconstrucción de un material transmedia, con el objetivo que los participantes dimensionen las características de este tipo de productos; en tercer lugar, motiva a los participantes a proponer cursos y temas a transmediatizar; luego convoca a los integrantes del taller a desarrollar un ecosistema mediático y finaliza con un posttest, para determinar la situación del proceso llevado a cabo.

En el taller Madeja, objeto de este artículo, participaron profesores de diferentes disciplinas. En la sección de caracterización de los productos transmedia, un docente de la Escuela de negocios, hizo una disertación en torno a los tipos de mediación que se han desarrollado en la historia de la enseñanza de la administración, explicó:

Primero se propuso la didáctica de simular la relación cliente – agencia, después se implementaron los estudios de caso como Harvad o TEC de Monterey, luego se convocaron los juegos de rol, después, las simulaciones sobre algo virtual, como por ejemplo, el estudiante simula ser un asesor de negocios internacionales y cuenta con 28 horas para preparar una negociación en China, los compañeros del aula le pueden ayudar, ser sus consultores. Al interior de esa narrativa, cada estudiante tiene un rol.

En la sección de cursos a transmediatizar, los estudiantes propusieron uno de historia, que contuviera vídeos cortos e infografías que les ayudasen a recordar la información.

[Estudiante] “Si tuviera la oportunidad de *transmedializar una clase*, utilizaría una cátedra de historia, dado que es una asignatura densa, llena de conceptos teóricos y que necesita ser más didáctica. Entre los medios/recursos que utilizaría para lograr este fin estaría el canal de YouTube: [Apuntes de Historia](#), el cual se caracteriza por utilizar un lenguaje claro y sencillo apoyado en materiales audiovisuales como mapas, banderas, fotografías, los cuales ayudan a complementar la experiencia, la duración de los videos no supera los 10 minutos”.

Este estudiante agregó:

“Otra herramienta importante en este proceso sería la realización de un gráfico o infografía interactiva utilizando la plataforma online [Easelly](#), la cual posee una interfaz sencilla y de fácil aplicación para cualquier concepto que se quiera graficar. Un último recurso que utilizaría sería el de apoyar la cátedra con el cine, viendo cintas como Pearl Harbor, Troya, Elizabeth, entre otras. En cuanto a la forma de evaluación, propondría que fuera periódica utilizando la herramienta [Google Forms](#), con dos cuestionarios. El primero de ellos elaborado por el docente encargado y el segundo como un método de autoevaluación”.

Juan Manuel Acosta, integrante Colectivo Madejas.

El tema de la evaluación de estos cursos, fue el más debatido por estudiantes y docentes. ¿Cómo hacer de la evaluación una experiencia de retroalimentación, una oportunidad de aprendizaje?

Varios participantes del taller propusieron que la evaluación tuviera correspondencia con la cantidad de likes que se consiguiera en las redes sociales; pero finalmente se consideró que no sería recomendable, determinar una nota valorativa teniendo en cuenta solo el “me gusta”

Para implicar a los estudiantes en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, ciertos alumnos consideraron construir historias, cuyos personajes fueran ellos mismos. Expusieron que, quizás de esta manera, podría disminuir la apatía a las exposiciones de sus compañeros, asunto que según los docentes es la cotidianidad en las aulas. El cambio de roles, entre estudiante y profesor, fue otra propuesta surgida de los talleres. Se argumentó que, esto sería interesante para borrar las barreras y rehacer el contrato didáctico en función de un objetivo común. La realización de foros, fue otra sugerencia.

Ilustración N2.



Elaboración propia

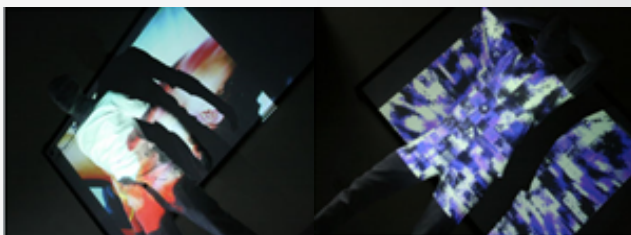
2. Aprendizajes

• Piloto 1. ¿Qué se quiere contar?

Los participantes consideraron que en un ejercicio de transmediatización, hay que preguntarse ¿Qué se quiere contar?, crear un mundo narrativo, y luego determinar qué medios serían los más apropiados para narrar ese contenido.

Los talleristas, conformaron grupos de trabajo; a cada uno se le propuso una historia, y se les motivó a que tomaran la decisión de contarla desde un personaje, un hecho o un escenario, y que luego escogieran un medio análogo y tres digitales que permitieran expandirla.

Los participantes construyeron personajes como Timochenko, rehicieron un perfil de él, para contarlos en sus propias palabras.



Fotografía. Juan Pablo Valderrama. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

• **Piloto N2. Lo análogo y lo digital**

En esta experiencia fue complejo tratar de explicar la relación entre lo análogo y lo digital en relación con el transmedia. Los estudiantes en este piloto, propusieron transitar entre lo análogo y lo digital por un camino distinto a los códigos Qr.

El tema sugerido fue imaginarios urbanos; se recogieron muchas expresiones alrededor de la ciudad, unas de los años 20, otras de los movimientos sociales. Es de indicar, que resultó difícil la manipulación de la gran cantidad de material obtenido.

Esta experiencia permitió repensar las intervenciones con los grupos sociales y ligarlas con los contenidos digitales de manera creativa, en tanto, lo social, tiene una dinámica que supera la captura de datos. En la anécdota que narra el profesor Scolari, quizás se puede percibir esto:

“Hace muchos años una investigadora colombiana que analizaba el consumo de telenovelas entre las familias humildes de Bogotá me contó esta historia. En una de sus entrevistas descubrió a una mujer que, en la pared de su cocina, tenía las fotos de los personajes de su telenovela favorita. Cada vez que la visitaba para entrevistarla las imágenes cambiaban de lugar. Sorprendida, la investigadora le preguntó a la mujer el porqué de esos movimientos. La respuesta fue de lo más natural:

“cuando dos personajes se pelean, los alejo, cuando vuelven a amigarse los vuelvo a acercar”. Esa mujer no era una simple espectadora, ella vivía la telenovela” (Scolari, 2013: 83).

Transmedializar un contenido requiere ponerse un sombrero de explorador, dotarse de un mapamundi, buscar lugares para conocer, observar y simular personajes, crear una situación posible, imbricar entre lo real y lo fantástico, lo mágico y lo indescriptible, lo científico y lo teatral, generar una experiencia de los sentidos.



Fotografía. Juan Pablo Valderrama. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

• **Piloto N3. Hipertexto colectivo**

El tema seleccionado para este piloto fue imaginarios urbanos. Se seleccionaron cinco palabras con la intención de diversificar el relato, que permitieran un hilo narrativo. Con estas se debía crear una historia que contuviera: texto, vídeo, imagen y sonido.

Los participantes retomaron la poesía, el cine, las animaciones, la música, e hicieron conexiones entre las palabras; editaron los relatos y de esta manera dieron cuenta de su cosmovisión. Este es un ejemplo de frase generadora de una de las participantes:

“La ciudad es como un espejo, el cual refleja todas aquellas representaciones simbólicas que cada uno como individuo desea ver”.

Alejandra Cárdenas – estudiante.

Otro estudiante del taller expresó, “de esta experiencia me gustó como las palabras pueden tener diferentes contenidos en una presentación”.

El ejercicio fue en sí mismo una práctica semiótica, propició la construcción de un hipertexto colectivo alrededor del tema de la ciudad como mundo conceptual, así como, reflexionar acerca de la estructura de la narrativa hipertextual.

• Otros aprendizajes

Los participantes sugirieron al colectivo Madeja el registro de las actividades, para que se convirtieran también en producto comunicativo multimediático del proceso llevado a cabo. En tal sentido se concluye que los proyectos transmediáticos, deben generar productos, también se consideró la necesidad de gestionarles en las redes sociales.

En cuanto a los temas seleccionados, a los participantes les llamó la atención la construcción de contenido en torno a la realidad vs ficción; un estudiante expresó:

“El tema que nosotros escogimos fue realidad versus ficción, relacionado con el teatro. Consideramos además que la ficción se hace realidad y la realidad se transmuta en ficción”

También fue de interés, el tema de los imaginarios de cuerpo, juventud y género. Al respecto indicó una de los participantes:

“Nosotros indagamos sobre el imaginario que los jóvenes tienen sobre el cuerpo, sobre sí mismos y acerca de los hombres y mujeres”.

Nuestro equipo de trabajo estaba integrado por chicas, fuimos a Coldeportes y buscamos jóvenes que entrenaran softball, que tuvieran una edad promedio entre 16 y 19 años, les entregamos los formularios e hicimos actividades en grupo para indagar sobre estos imaginarios”.

Estudiante en formulario de evaluación

En cuanto a los recursos utilizados, el grupo cuyo tema era la selección de fútbol femenino, expresó:

“Nosotros mostramos dos videos en un computador, utilizamos el parlante, usamos plantas, vestuario, recortes de revistas, plastilina, fichas bibliográficas y un laberinto”

Al respecto, en la sección cualitativa del postest un estudiante escribió: “Me gustó el uso de diferentes herramientas para la creación de materiales, quizás se requiere un poco más de tiempo”.

1. Los test evaluativos

Los test aplicados por el colectivo Madeja, indagan por los usos que las tecnologías de la información y la comunicación pueden tener en el salón de clases, compartiendo lugar con el tablero, el marcador y los cuerpos que permiten la interacción. En los test, se retoman varias de las preguntas del estudio Blinklearning 2016, mediante el cual se consultó a 740 docentes de América Latina y España sobre el uso de la tecnología en el aula.

Los test fueron aplicados a los estudiantes con quienes se implementó la estrategia Madeja, 82 formularios fueron contestados en el pretest y 119, en el postest. El comparativo entre estos evidencian alcances importantes del proyecto relacionados con el tipo de materiales que se generan, el aumento en el interés de compartir lo que se produce y de consumir más videos, textos e imágenes a la vez.

Entre los resultados del postest se encontró que los estudiantes valoraron el aporte de la transmedia a la educación, argumentando que permite una mejor apropiación del conocimiento. Expresan algunos docentes que los principales obstáculos que encuentran en el aula son: la falta de motivación por parte de los estudiantes; que expresan que no encuentran un sentido ni a los cursos ni al estudio mismo. Asuntos que consideran, se deben resolver antes que el de las metodologías y las formas de monitoreo.

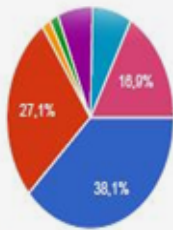
En los debates sostenidos en los talleres, se comenta que el problema de la motivación no está asociado a la cantidad de recursos multimedia que se ofrecen durante las clases, pues muchas veces el material audiovisual es en sí un dispositivo para el sueño; al respecto indica un participante;

“cuando se apagan las luces del aula, los estudiantes miran a la pantalla de su celular o duermen, pero mientras están prendidas ellos esperan a ser implicados, inmersos en ese espacio que es su cuerpo dentro de una habitación acompañado de otros. Sin embargo, cuando se trata de ver el material audiovisual que los compañeros han producido, hay una nueva dramaturgia que cambia la dinámica de la clase”.

Las clases obligan la fugacidad, sin embargo usando hipertextos, presentando un fragmento de un film, un cortometraje, una pintura, un capítulo de una novela, un ensayo, un cuento; se logra motivar.

Gráfico N1.

6. El uso de las herramientas digitales en la clase transmediada:



| | | |
|---|----|-------|
| Me dio una visión más amplia del tema tratado en clase | 45 | 38.1% |
| Me amplió la comprensión multimedia del tema | 32 | 27.1% |
| Me confundí con tantos recursos dispuestos | 2 | 1.7% |
| No me gustó navegar por diferentes plataformas | 2 | 1.7% |
| Creo que el discurso del profesor se perdió entre tanta información | 8 | 6.8% |
| Tuvimos más participación en la construcción de la clase | 9 | 7.6% |
| Me ayudó a apropiarme de las herramientas digitales | 20 | 16.9% |
| Me pareció divertido | 0 | 0% |
| Otro | 0 | 0% |

Como se puede observar en el gráfico N1, correspondiente al postest, el 65.2% de las respuestas, de un total de 119, el uso de las herramientas digitales en la clase transmediada, permitió una visión más amplia del tema tratado y su comprensión. Esto valida el punto de partida del colectivo Madeja, en cuanto a los aportes que la transmedia puede brindar a la educación. Un estudiante expresó:

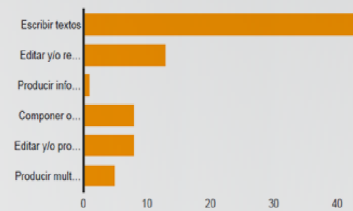
“Como comunicadores y personas que nacimos con la tecnología, creo que muchas veces los profesores no consideran que sabemos cosas que ellos nos explicaban. Yo he pensado que recibo una enseñanza que no necesito. Sin embargo después del taller Madeja, pienso que la conceptualización es buena porque aunque manejamos la tecnología, muchas veces no sabemos que tienen unos nombres y unos conceptos establecidos”

Mientras que en el pretest, los participantes indicaron que para generar contenidos lo que más utilizaban era la escritura de textos, en el postest, el 36.1%, manifestó que producían textos e imágenes y el 16.8%, vídeo. Como resultado de los pilotos Madeja, esta variación es significativa, ya que permite suponer que los participantes se motivaron y apropiaron los elementos necesarios para producir material multimediático.

Gráfico N2.

Pretest

1 [2. Cuando se trata de generar contenidos usted usa la Web para: (Puede marcar más de una opción, marque con el 1 el más importante y 3 el de menos importancia)]

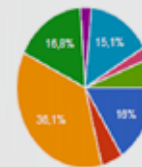


| | | |
|-----------------------------------|----|-------|
| Escribir textos | 44 | 55.7% |
| Editar y/o remezclar imágenes | 13 | 16.5% |
| Producir infografías o memes | 1 | 1.3% |
| Componer o rematerizar música | 8 | 10.1% |
| Editar y/o producir videos | 8 | 10.1% |
| Producir multimedia o hipertextos | 5 | 6.3% |

Gráfico N3.

Postest

3. ¿Qué tipo de contenidos produce a partir de la experiencia del curso?



| | | |
|-------------------|----|-------|
| Textos | 19 | 16% |
| Imágenes | 6 | 5% |
| Textos e imágenes | 43 | 36.1% |
| Videos | 20 | 16.8% |
| Animaciones | 3 | 2.5% |
| Infografías | 18 | 15.1% |
| Memes | 3 | 2.5% |

Postest

En la comparación del pre y postest, se observa que en los participantes del taller aumentó la visualización de vídeo y la producción de infografías y memes, se espera que esto trascienda a la producción transmedia. Estos declararon que el proyecto Madeja, en el salón de clases, permitió un aumento de las relaciones bidireccionales entre docentes y alumnos; siendo este, uno de los intereses del proyecto.

Gráfico N4

Resultados en el pretest

La interacción entre docentes y estudiantes usando tecnologías digitales es generalmente:



Grafica N5

Resultados en el postest

La interacción entre docentes y estudiantes durante el proyecto transmedia fue:



REFLEXIONES FINALES

El uso de las tecnologías en las clases permite que el aprendizaje del estudiante sea personalizado, por ello, las tecnologías asociadas a la comunicación, permiten la construcción del sujeto de aprendizaje y materializan un cuerpo virtual individual y colectivo.

Los salones de clase deben ser nichos que permitan al ecosistema educativo la emergencia de la vida; se tiene en la diversidad del salón una fuente de creatividad, de juego, de risa, en ese sentido su carácter teatral, ritual, como acto de sanación pasa por desentronizar las tecnologías y poner en el centro la literatura, las metáforas, la simplicidad de la historia.

Madeja, validó la importancia de su modelo para la generación de contenidos transmedia. De acuerdo con los participantes en los talleres, el uso de tecnologías permite crear contenidos propios, mayor personalización de la enseñanza y compartir conocimientos con otros profesores, es decir, ser parte de una comunidad académica. Al respecto Jenkins, argumenta: “Lo que mantiene unida una inteligencia colectiva no es la posición de conocimientos, que es relativamente estática, sino el proceso social de adquisición de este, que es dinámico y participativo, comprobando y reafirmando continuamente los lazos sociales del grupo” (Jenkins, 2008, p. 62).

El ejercicio académico consiste no solo en contar con muchos recursos, espacios físicos y virtuales, sino en usarlos como herramientas y estrategias de apoyo para los procesos de enseñanza y aprendizaje, y para la resolución de problemas en el salón de clases. En la expresión, comunicación y la comprensión de los procesos de representación, de los participantes, fueron la evidencia de los logros del proyecto. De otra parte el paso de la producción de textos a su producción con imágenes expresa el gran potencial representativo que tienen los estudiantes.

Los talleres Madeja permitieron que cada participante se construyera como sujeto a partir de la expresión en su creación de contenidos, como un punto de partida para aprender a aprender.

El cuerpo realiza siempre un tipo de aprendizaje transmediático y todo ocurre a la vez. Este lee el ambiente, la temperatura, ve objetos, toca materiales, es atravesado por deseos, emociones, sentimientos, oye, escucha, pone en juego todos los sentidos y todo es permeado por un ego vulnerable y firme a la vez, dichoso y frenético, pleno de deseo.

Al interior del cuerpo fluyen incontable sucesos, hormonas, proteínas, procesos sistémicos en la respiración, la digestión, la información; el cuerpo es ese accionar continuo de sistemas que se imbrican con el interior síquico y fisiológico que interactúan sin parar con el mundo exterior, entrelazándose y complementándose permanentemente.

En tal sentido, indicar que el cuerpo es transmediático es plantear que este, en sí mismo es una metáfora, una forma arquetípica que nos viene dada, “una masa de una sola pieza” como diría el filósofo Paul Valery y a su vez abstracción, materia y energía, límite e infinito, cosa, animal y vegetal. Así pues ante la complejísima y aleatoria infinitud de sucesos del cuerpo aprendiente (no sólo lo hace el cerebro, lo hace todo el cuerpo), este puede decirse es el mayor centro transmediático del universo conocido y es por esto por lo que consideramos que la mejor narrativa para acercarnos a este, es la transmedia.

Referencias bibliográficas

Bernal, D. (2011). Anclaje y relevo en el álbum familiar. Representaciones del sujeto de aprendizaje. **Revista Luciérnaga / Comunicación** . Año III, Número 6. Disponible en: http://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/publicaciones/revista-luciernaga/luciernaga-06/pdf/anclaje_relevo_album_familiar.pdf

Blinklearning, (2016) Estudio sobre el uso de la tecnología en el aula. Informe de resultados, REDALYC, Colombia. Disponible en: https://blinklearning1.blob.core.windows.net/tmp/BLINK_informe TIC 2016.pdf

Jenkins, H. (2008) Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona.

Levy, Pierre. (1999) ¿Qué es lo virtual? Paidós, Buenos Aires.

Scolari, C. (2013). Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan.

Editorial Deusto, España.

Para citar este artículo:

Bernal, D. (2017). TIC & Educación. Creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje. **Revista Luciérnaga / Comunicación** Año 9, N18. Págs. 52-60.

OJS. <http://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/issue/archive>

Link. <http://www.politecnicojic.edu.co/index.php/revista-luciernaga>