

# PENSAR EL PRESENTE Y REFLEXIONAR SOBRE EL FUTURO DE LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS Y COMUNICACIONALES EN ESCENARIOS DIGITALES

*Anzulovich, Guillermo Alejandro*

glovich67@gmail.com

Dpto. Artes – FCH – UNSL

*Maldonado, Ana Silvina*

asilvinamaldonado@gmail.com

Dpto. Comunicación – FCH – UNSL

## Resumen

En el siguiente trabajo se pretende reflexionar sobre el rol de la comunicación y las tecnologías en escenarios educativos digitales. El recorrido comenzó en el año 2019 enmarcado en el PROIPRO 04-3218: "Comunicación digital: interrogantes, desafíos y oportunidades"; perteneciente a la Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis y continúa actualmente desde el PROICO 04-2120 "Comunicación digital: Aportes a la producción, circulación y consumo de contenidos y procesos comunicativos en escenarios educativos mediados por tecnologías". El objetivo inicial para investigar fue el de indagar, describir, analizar y contribuir, desde una mirada crítica y multidisciplinar, al proceso de la comunicación digital, enmarcado en un contexto de convergencia tecnológica a nivel local y nacional para luego, centrar este análisis en escenarios educativos mediados por tecnologías. Ante ello, el presente escrito esboza los primeros resultados de este análisis pretendiendo describir y reflexionar de manera crítica, sobre el presente y futuro de la

educación mediada por tecnologías, abordando y describiendo cada una de sus partes, a saber: institución, docentes, estudiantes y modalidades de aprendizaje en ambientes virtuales y presenciales.

**Palabras claves:** Comunicación – educación – tecnología – ambientes virtuales

### **Abstract**

This work aims to reflect upon the role of communication and technologies in digital educational scenarios. This journey began in 2019, framed in the Research Project PROIPRO 04-3218: "Digital communication: Questions, challenges and opportunities", belonging to the School of Human Sciences, National University of San Luis, and currently continues from the Research Project PROICO 04-2120 "Digital communication: Contributions to the production, circulation and consumption of content and communicative processes in educational scenarios mediated by technologies". The initial research objective was to investigate, describe, analyze and contribute to the process of digital communication from a critical and multidisciplinary point of view, framed in a context of technological convergence at local and national level and then, to focus this analysis on educational scenarios mediated by technologies. Therefore, this paper outlines the first results of this analysis aiming at describing and critically reflecting upon the present and future of technology-mediated education, addressing and describing each of its parts, namely: institution, teachers, students and learning modalities in virtual and face-to-face environments.

**Key words:** Communication – education – technology – virtual environments

## El futuro de la educación ¿Una visita inesperada?

Es indudable que, en el contexto de pandemia que atravesamos desde 2020 en adelante y ante el consecuente marco de medidas que establecieron restricciones sociales y aislamiento obligatorio, fue necesario acelerar los procesos de desarrollo de la educación en entornos virtuales, algo que se estaba dando a otro ritmo y no de manera generalizada. Pasamos abruptamente de los sistemas presenciales, semipresenciales o de entornos virtuales como apoyo a la educación presencial, a una educación no presencial.

Esta situación significó un momento de reflexión y de oportunidad para avanzar sobre estos modelos de educación. El sistema educativo en general y los docentes que se encontraban indecisos, reacios, esperando la oportunidad o dejándola para más adelante, finalmente, se enfrentaron tanto a las posibilidades como a las dificultades que, en definitiva, plantea una educación en modalidad no presencial, a distancia y mediada por tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Entendemos esto dentro del concepto general *e-learning* es decir:

“una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones. Lo característico del *e-learning* es que el proceso formativo tiene lugar totalmente o en parte a través de una especie de aula o entorno virtual en el cual tiene lugar la interacción profesor-alumno así como la actividades de los estudiantes con los materiales de aprendizaje” (Área M., Adell J., 2009).

Por lo tanto, algo que debemos revisar inicialmente para avanzar en este sentido, es en el rol del docente y el modelo constructivista como

mediador y facilitador del conocimiento, -considerando a este como el más adecuado para ajustarse en este esquema no presencial-. Un esquema donde el aprendizaje es virtual e "implica un proceso de (re)construcción del contenido mediado por la estructura cognitiva del estudiante. El docente se transforma en guía del proceso y la enseñanza implica la "realización conjunta de tareas" entre profesor y alumno: sólo a partir de esa realización conjunta se podrá realizar una intervención sensible y contingente que facilite realmente al alumno el ir más allá de lo que su interacción solitaria con el contenido le permitiría hacer." (Onrubia, 2016). Ante ello, el estudiante también tendrá que reconfigurar su rol pasando a ser ahora el centro de la actividad educativa sustentada en el autoaprendizaje, en la autonomía y autorregulación en un entorno de educación virtual flexible, lejos de la rigidez de las estructuras tradicionales de la escuela o la universidad.

En estas circunstancias de restricciones (2020 en adelante), habrán salido airoosas o acusarán un impacto menor las propuestas educativas concebidas desde su origen bajo la modalidad no presencial y aquellas que se atrevieron a incorporarlas de manera mixta lo que se conoce como *b-learning*. Ahora bien, esta visita inesperada que, en nuestro país, llegó en marzo de 2020, agudizó un concepto que ya se venía analizando, pero aquí el impacto fue mayor. Nos referimos a la brecha digital y a la brecha cognitiva, la primera genera desigualdad en el acceso a los recursos tecnológicos y a conexiones de banda ancha estables, imprescindibles para acceder a modalidades de educación en línea. Aún superada la desigualdad del acceso a dichos recursos nos queda la segunda brecha que implica consolidar las habilidades digitales que se requieren para manejarse con solvencia en estos entornos (brecha cognitiva).

## Mudarse a la Virtualidad

La pandemia generó un quiebre en la educación y varios cambios e interrogantes que debieron ser abordados de manera urgente y que luego, podremos analizar sus impactos. La complejidad que implica el paso de una modalidad presencial a una en línea, deja en evidencia situaciones que Selwyn (2020) en su artículo "Aprendizaje en línea: repensar la "competencia digital" de los docentes a la luz de COVID-19" explica con claridad, entre ellas: las desigualdades que el sistema en línea tiene implícito (no sólo hay brecha digital sino cognitiva, social, económica, tecnológica, de tareas), la necesidad de enfoques pedagógicos flexibles considerando los contextos de los estudiantes y los docentes, la improvisación digital a la hora de tomar decisiones pedagógicas y tal vez la situación más compleja como lo son las diferentes problemáticas emocionales que esta pandemia ha generado en cada rincón del mundo y ha impactado en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido para muchos docentes mudarse a la virtualidad, no fue una tarea sencilla, demandó tiempo, relacionarse y gestionar un entorno virtual, adecuar los materiales didácticos y las prácticas educativas en escenarios fuera de los tradicionales que implicaron el manejo de nuevas herramientas y el desarrollo de habilidades digitales. Es evidente que la propuesta educativa y comunicacional fue avanzando. Ante la urgencia, muchos comenzaron con la digitalización del material existente en la propuesta presencial (libros, textos y cartillas), siguieron con la organización y presentación del material en carpetas compartidas, envíos mediante correo electrónico u otros medios sociales como la mensajería instantánea (MI). Parece ser prácticamente un acto reflejo, intentar llevar a la virtualidad el material y los recursos didácticos de la propuesta presencial sin ninguna adaptación al nuevo entorno. Y más aún, continuar con las mismas dinámicas y pretender obtener los mismos resultados. Entonces el

siguiente paso importante será comprender las posibilidades del multimedia o hipermedia que es la manera en que se organiza, se presenta y se consume el contenido de Internet. Esto significa recopilar y generar material, no solo textual, sino también en diversos formatos tales como audio, video o fotografía que de alguna manera amplían y aprovechan de mejor manera las posibilidades del medio. Sin embargo, "un entorno de aprendizaje no solamente es un espacio web en el que se "cuelgan" recursos y objetos educativos, sino que posee todos los instrumentos necesarios para evaluación y comunicación tutor-alumno o entre alumnos" (Barrios W. et al. 2012). Ante ello, debemos comprender que un hipermedia "es un entorno de interacción social –y no solamente un medio– y que, en consecuencia, esto impacta en la modalidad educativa que se desarrolla en él. En este caso la relación entre quien enseña y quien aprende ocurre dentro de este espacio de interacción y las estrategias de mediación utilizadas dependen de cada propuesta didáctica". (Odetti, V. 2013)

Ya inmersos en la *Web 2.0* habremos avanzado hacia el desarrollo y planificación de un EVEA (Entorno virtual de enseñanza y aprendizaje) utilizando alguna de las herramientas disponibles para la gestión de contenido con fines educativos. Para Área M., Adell J. (2009) existen una serie de principios o lineamientos generales para pensar en la planificación de un Aula Virtual: Adaptación a las características y necesidades del alumnado, Desarrollo de procesos de aprendizaje constructivista, Presentación del programa didáctico y de las guías de estudio/trabajo autónomo, Incorporación de recursos hipertextuales y multimedia, Diseño de una interfaz amigable y de fácil navegación y Utilización continuada de recursos de comunicación.

Pero si pensamos a internet como un enorme mar de información, con el que sin duda hay que lidiar, con múltiples vínculos y conexiones interpersonales, entornos en los que interactuamos y participamos, redes

sociales de diversa índole y fines, juegos en línea con múltiples jugadores y todo con alcance global y acceso desde nuestros dispositivos móviles, tal vez sería apropiado considerar a los EVEA, como la punta del ovillo o solo la puerta de entrada para el proceso de formación. Se podrán extender aún más sus posibilidades con narrativas transmedia, con el aprovechamiento de la inteligencia colectiva para la construcción del conocimiento y todo recurso o herramienta que pueda ser utilizado como parte de la estrategia didáctica. Además, uno de los grandes desafíos es integrar el aula virtual a los recorridos y usos habituales de los usuarios de internet, especialmente los jóvenes. Con relación a esto y al uso del aula virtual,

“algunas investigaciones indican que el trabajo de los estudiantes en estos entornos en ciertos casos responde a motivaciones extrínsecas que son vistas como una obligación y no fluyen de manera natural y/o auto-motivada como sucede con el uso de otras tecnologías, es decir una buena parte de las actividades de aprendizaje virtual de los estudiantes ocurren fuera de los entornos institucionales en contextos informales”. (Humanante-Ramos R., et al 2016)

Finalmente, y volviendo al inicio de este texto, de los tres modelos planteados por Área, M. y Adell, J. (2009): el modelo de docencia presencial con Internet: el aula virtual como complemento o recurso de apoyo, el modelo de docencia semipresencial: el aula virtual como espacio combinado con el aula física o *blended learning*, hoy, en tiempos de pandemia nos enfrentamos casi sin alternativa a la tercera opción: el modelo de docencia a distancia, el aula virtual como único espacio educativo. La pregunta es, en esta coyuntura, ¿se generarán otras alternativas o modelos pedagógicos que hablen de un futuro en el proceso educativo?

## Reconfigurar las prácticas educativas a partir de lo urgente

Indagando sobre el avance comunicativo y pedagógico del sistema educativo ante la pandemia, quedó claro que se debió reconfigurar el rol de

cada miembro educativo y de cada paradigma que serviría de guía en estas prácticas. Ante ello, es necesario pensar y reflexionar sobre el proceso comunicativo y educativo en un escenario mediado por tecnologías digitales.

Comenzamos el trayecto indicando qué se entiende por comunicación y ante ello, Castells (2009) explica que, en el marco de la sociedad en red, el proceso comunicativo y los actores intervinientes se pueden comprender a partir del contexto en el que se dan las relaciones sociales. La sociedad en red permite al individuo ampliar su sociabilidad y su participación como ciudadano. Lo hacen desde sus intereses, proyectos y/o valores (Castells y Tubella, 2007). Entonces la pregunta a seguir puede ser ¿qué forma de comunicación prevalece en esta sociedad? Como respuesta podemos hablar de una comunicación social que se caracteriza por ser interactiva, digital y a partir de un rol activo de los sujetos sociales, la auto comunicación de masas de la que habla Castells (2009) permite que cada uno genere mensajes que llegan a todo el mundo por medio del uso de alguna herramienta digital. Este proceso entonces toma sentido desde la convergencia tecnológica (Jenkins, 2006) o la revolución de la comunicación en palabras de McChesney (2007) y Mansell (2002) donde la audiencia tiene opciones y nuevas oportunidades para expresar sus gustos y preferencias, tiene autonomía gracias a Internet.

Podemos comenzar a reflexionar sobre la irrupción de las tecnologías digitales en distintas esferas sociales, en particular en la educación y conocer diferentes posturas ante ello. Beatriz Sarlo (2005) afirmó:

“No participo de la creencia de que los problemas de la educación argentina se solucionan con más tecnología (...) No estoy segura de que Internet sea un instrumento pedagógico en el aula, pero estoy convencida de que puede ser el instrumento de formación docente. Estoy convencida también de que Internet debe estar en la escuela como debería estar la biblioteca o la sala de mapas. Nadie decía antes que los



maestros enseñaban “con la biblioteca” ni “en la biblioteca”. Los maestros enseñaban con lo que sabían y con lo que estaba en los libros. Hoy a esos libros se agrega Internet, tanto para los chicos como para los maestros”.

En contraposición, otros autores ven en las tecnologías la herramienta que puede brindar nuevas posibilidades o caminos pedagógicos. Desde la UNESCO se distinguen actividades que quedaron relegadas en la enseñanza tradicional: “la planificación de proyectos o la búsqueda de nueva información fuera de los textos escolares; así como para asistir al proceso de escritura (dibujar, construir)”, pero más importante aún es el hecho de brindar nuevas posibilidades de relaciones humanas a través de las cuales se aprende, por ello continúan explicando que “las dimensiones humanas de las tecnologías se manifiestan al brindar oportunidades de diálogo, interacción y sinergia entre un docente y un alumno (...) las computadoras, permiten a los docentes adentrarse en un modelo educativo mucho más sofisticado y flexible” (2005, p.31-32). Cuando las tecnologías digitales ingresaron en el ámbito educativo, los docentes y aún las instituciones, trabajaban bajo la idea de una enseñanza conductista, para ese entonces dicho proceso giraba en torno al docente quien planificaba las actividades y contenidos pensando en alumnos pasivos. Pero esta postura teórica unidireccional no se corresponde con todas las posibilidades educativas que promueven las tecnologías. Entonces, el rol del docente y de los estudiantes ha cambiado conforme a las transformaciones sociales. Si caracterizamos a ambos grupos desde la mirada de Burin, Coccimiglio, González y Bulla (2016) estamos ante nativos e inmigrantes digitales (Prensky, 2001); los nativos son los sujetos que, por una cuestión generacional, tienen naturalmente habilidades con los dispositivos digitales y, por otro lado, los inmigrantes son aquellos que deben alfabetizarse digitalmente. Chan Nuñez (2005, p.18) explica que los estudiantes son “actores de ambientes virtuales” que deben desarrollar

capacidades para aprender a representar, interpretar y significar. A su vez Kaplún (1998, p.58) plantea que la comunicación social democrática permite que “los sujetos destinatarios vayan comprendiendo críticamente su realidad y adquiriendo instrumentos para transformarla”. Estas dos propuestas teóricas hacen referencia a un aprendizaje en donde el estudiante juega un papel activo en la educación, se involucra en el proceso, desarrolla nuevas capacidades y encuentra en el docente, un guía para la construcción de nuevos conocimientos donde el contexto debe ser un aspecto central para tener en cuenta.

Adell y Castañeda (2013, p. 34) se refieren a este aprendizaje como “el aprendizaje emergente, que es abierto y flexible, surge en los contextos en los que el cambio es rápido e impredecible, es decir, en una sociedad como la actual. (...) Es auto-organizado y colaborativo. Es abierto y creado y distribuido en su mayor parte por los propios aprendices.” Ante esto, los materiales didácticos con los que se cuenta para enseñar-aprender son variados, se agrupan dentro de la llamada *Web 2.0* y se profundizan con el acceso móvil a la información. Un libro, un papel o una pizarra ya no son los elementos comunes para el aprendizaje y esto se debe a las posibilidades de narrar, experimentar y vivenciar nuevos conocimientos mediados por lo digital. Si bien la información textual es tan importante como la visual por provocarnos sensaciones y múltiples significados (Abramowski, 2005), es inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. Scolari (2013) explica que la razón de ello es el rol activo que tienen los sujetos actualmente. Los docentes tienen la posibilidad de proponer metodologías de trabajo que integren múltiples pantallas, formatos y usuarios, en palabras de Cabero, Gisbert y Barroso (2007), pueden integrar material hipertextual, hipermedial y multimedial<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Los autores definen al hipertexto como pantallas organizadas y de acceso no lineal formadas por textos y diagramas estáticos, imágenes y tablas de texto solamente no lineal. Hipermedia como los

Henry Jenkins (2006) explica que hemos entrado a una nueva era de convergencia de medios donde nuevas narrativas han tomado protagonismo. Ya no se habla de multimedialidad como la forma más adecuada de comunicar sino de un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, en palabras de Scolari (2013) esta definición refiere a las narrativas transmedia. ¿Cómo las trasladamos a la educación? Dicho autor explica que las bases de estas narrativas en el aula implican que no debe existir una visión bancaria del conocimiento, sino que este se debe construir de manera colectiva, proponiendo proyectos, trabajos grupales que integren múltiples plataformas y lenguajes en donde la producción de contenido esté a cargo de los estudiantes. Citando a Piscitelli (2010) se debe incorporar una pedagogía de la participación. Teniendo en cuenta entonces, el potencial de la inteligencia colectiva que proponen los autores ¿cómo integrar en las prácticas educativas un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVEA)? En primera instancia generando los espacios o dimensiones pedagógicas de las que hablan Área y Adell (2009). Generando recursos y materiales de estudio *-dimensión informativa-* acordes al estudiante y al contexto digital; promoviendo actividades y tareas desde lo colectivo *-dimensión práxica-* que implique una experiencia situada; seleccionando herramientas de interacción comunes a los actores educativos *-dimensión comunicativa-* y finalmente, valorando el proceso de aprendizaje *-dimensión tutorial y evaluativa-*. Una estrategia para que estas dimensiones pedagógicas sean positivas, es incorporando la realización de entornos personales de aprendizaje (PLE) que se definen como “el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender” (Adell, 2010). Tanto el docente como el

---

sistemas por ordenador que permiten enlaces interactivos de múltiples informaciones, incluyendo texto, gráficos estáticos o animados, video y audio y permiten una navegación no-lineal. Multimedia es el uso de múltiples formatos para la presentación de la información que incluye hipertextos e hipermedia.

estudiante presentan un PLE en particular e integrándolos, pueden permitir al docente, en su rol de guía, promover prácticas educativas que integren materiales didácticos propios de la Web 2.0 que sean cotidianos para los alumnos, que los accedan tanto desde una computadora como desde un dispositivo móvil, pero en este caso, implementarlos desde una mirada o alcance educativo con un impacto experiencial significativo.

### **A modo de reflexión final**

La función comunicativa y el rol docente desde la llegada de las tecnologías digitales han producido cambios, a nuestro entender, en pos del desarrollo de la educación. La pandemia y los cambios urgentes generados, dejó en evidencia la necesidad de profundizar en la inclusión de las tecnologías en las prácticas institucionales y docentes. El futuro de la educación implica que, el docente abra el proceso de enseñanza y aprendizaje, aprenda junto al estudiante, acompañe y guíe a los mismos para que puedan desarrollarse no en una profesión específica sino en cualquier contexto formativo y profesional en el que les tocara estar. Las tecnologías digitales han permitido correrse del sistema formal o tradicional (de la modalidad presencial) y pensar/trabajar en una enseñanza flexible y adaptada al contexto. La forma de comunicarnos cambia en concordancia a las transformaciones sociales, por ende, la función comunicativa en el aula también se modifica. Esto se debe a que el mundo, las necesidades y deseos de los estudiantes también han cambiado.

El rol del docente se basa en la capacidad de conocer, observar y avanzar en el camino educativo, comunicar en cualquier espacio y momento, porque todo es apto para aprender en los escenarios digitales actuales.

## Bibliografía

- Abramowski, A. (2005) El lenguaje de las imágenes y la escuela ¿Es posible enseñar y aprender a mirar? El monitor. N° 13. Ministerio de Educación de la Nación. Disponible en <http://www.me.gov.ar/monitor/nro13/dossier2.htm>
- Área, M., Adell, J. (2009): — eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, España, págs. 391-424.
- Barrios, W. G. 1, Fernández, Mirta G.1, Godoy, María V.1 y Mariño, Sonia (2012) De Moodle a Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): Introducción de herramientas sociales a una plataforma e-learning. Departamento de Informática. Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura.
- Burin, D., Coccimiglio Y., González, F., Bulla, J. (2016) Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales.
- Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.). (2013). Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil.
- Castells, M. (2009) Comunicación y poder. Alianza Editorial. Madrid. ISBN 978-84-206-8499-4.
- Castells, M. & Tubella, I. (Dir.). (2007). La transición de la sociedad red. Generalit de Catalunya: Editorial UOC/Ariel.
- Chan Nuñez (2005:18) Competencias mediacionales para la educación en línea. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 7.
- Gilster, P. (1997). Digital Literacy. New York: Wiley.
- Gisbert, C., Barroso, O. & Cabero, A. (2007). Diseño y desarrollo de materiales multimedia para la formación. En Cabero, A. (Ed.): Nuevas

- tecnologías aplicadas a la educación, (pp. 245-259). Madrid: McGraw-Hill.
- Humanante-Ramos, P., García-Peñalvo, F. y Conde-González, M. (2016) PLEs en Contextos Móviles: Nuevas Formas para Personalizar el Aprendizaje, VAEP-RITA Vol. 4, Núm. 1.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kaplún, M. (1998) *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid, Ediciones de la torre.
- McChesney, R (2007) y Mansell, R. (2002) *La comunicación en la era digital*. Cap. 2 En Castells, M. (2009) *Comunicación y poder*. Alianza Editorial. Madrid. ISBN 978-84-206-8499-4.
- Odetti, V., Dirigida por: Dra. Silvina Casablanco (2013) "El diseño de materiales didácticos hipermediales: El caso del PENT-FLACSO" Tesis para obtener la Maestría en Educación Lenguajes y Medios, Universidad Nacional de San Martín.
- Onrubia, J. (2016) *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento RED*. Revista de Educación a Distancia, núm. 50, julio, 2016, pp. 1-14 Universidad de Murcia Murcia, España.
- Piscitelli, A. (2010) *De las pedagogías de la enunciación a la participación*. Escuela de Organización Industrial. Madrid. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=17TEsWwsCcI>
- Prensky, M. (2001) *On the Horizon*. NCB University Press, Vol. 9 No. 5.
- Salinas, J. (2004b). *Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Bordón 56 (3-4). 469-481. Disponible en <http://gte.uib.es/pape/gte/publicaciones/cambios-metodologicos-con-las-tic-estrategias-didacticasy-entornos-virtuales-de-ensen>

- Sarlo, B. (2005) Los problemas de la educación argentina no se solucionan con la tecnología, pero la formación de los maestros cambiaría con el acceso a Internet. Entrevista Educar.
- Scolari, C. (2013) Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013, 342 p. ISBN 978-84-234-1336-2.
- Selwyn, N. (2020) Aprendizaje en línea: repensar la "competencia digital" de los docentes a la luz de COVID-19. Online learning: Rethinking teachers' 'digital competence' in light of COVID-19. Disponible en [https://lens.monash.edu/2020/04/30/1380217/online-learning-rethinking-teachers-digital-competencein-light-ofcovid19?amp=1&\\_\\_twitter\\_impression=true](https://lens.monash.edu/2020/04/30/1380217/online-learning-rethinking-teachers-digital-competencein-light-ofcovid19?amp=1&__twitter_impression=true). Traducción de Silvia Coicaud.