

# Comunicación educativa: narrativas transmedia

## Educational communication: transmedia narratives

Recibido: 15 de enero de 2016 – Revisado: 16 de marzo de 2016 – Aceptado: 17 de abril de 2016.

Angie Xiomara Espinel Leal\*  
Mgs Diana Socha Hernández\*\*

### Resumen

Los docentes continuamente buscamos distintas metodologías de aprendizaje para hacer de nuestras clases un lugar en donde no solo se genere conocimiento, sino que se construya a partir del interés del mismo estudiante, por ese motivo en esta oportunidad pensamos involucrar a los estudiantes como motores para que las clases no las piense solo el docente, sino que sea también responsabilidad de los estudiantes. Se creó un grupo con jóvenes creativos y preocupados porque las clases no llenaban sus expectativas y la monotonía se apoderaba de sus aulas, ellos querían participar de una manera activa y creativa en la construcción de contenidos, abordados en la clase usando diferentes medios (videos, programas radiales, infografías, comics, entre otros) creados por ellos mismos.

La transmedia aparece como un recurso creativo no solo para presentar de una manera diferente la clase, sino que es la forma en la que se ha evidenciado más la participación de los estudiantes en la clase. En este trabajo de investigación se presentará el proceso de la observación y un ejemplo donde se vinculan diferentes estrategias de comunicación educativa en el lenguaje transmedial.

### Palabras clave

Narrativas transmedia, educomunicación, estrategias de aprendizaje, medios, comunicación.

### Abstract

Teachers continually seek different learning methodologies to make our classes a place where not only knowledge is generated, but also built from the interest of the same student, for this reason, we intend to involve students as Classes are not thought by the teacher alone, but also be the responsibility of the students. A group was created with creative and concerned young people because the classes did not fulfill their expectations and the monotony seized of its classrooms, they wanted to participate in a creative way in the construction of contents, approached in the class using different means (videos, radio programs, Infographics, comics, among others) created by themselves. The transmedia appears as a creative resource not only to present the class in a different way, but is the way in which the participation of students in the classroom has been more evident. In this research work will be presented the process of observation and an example where different strategies of educational communication in the transmedial language.

### Keywords

Narratives transmedia, educommunication, learning strategies, media and communication.

\* Comunicadora social- periodista de la Universidad Sergio Arboleda de Bogotá, Colombia ad portas de graduarse. Actualmente trabaja en la biblioteca Nacional de Colombia, en el área de actividad y divulgación cultural. Durante el último año de carrera universitaria perteneció al semillero de investigación Transmedia donde en compañía de docentes y estudiantes adelantó una investigación sobre Transmedia y educación. 2. Correo electrónico: angie\_espinel@hotmail.com

\*\* Magister en Escrituras Creativas de la Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Comunicación Educativa y Comunicadora Social Periodista de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Actualmente es coordinadora de Estudiantes de la Escuela Ciencias de la Comunicación de la Universidad Sergio Arboleda. Coordinó el área de televisión de la línea de Periodismo y Narrativas de la Escuela Ciencias de la Comunicación de la Universidad Sergio Arboleda; el programa de Comunicación Social periodismo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios de la sede en Soacha y Madrid Cundinamarca. Ha sido docente de asignaturas como Taller de narrativas periodísticas, Convergencia tecnológica, Taller de noticia, Educación educativa, Fundamentos de la comunicación, entre otras, en las universidades: Sergio Arboleda, Los Libertadores y Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Ha trabajado en proyectos audiovisuales con la Universidad Nacional de Colombia y el Centro de Comunicación Social Paulinas. Su interés por generar productos en el aula donde se evidencie el trabajo de los estudiantes, le permitió liderar la producción de cuatro libros digitales sobre crónicas periodísticas del 2015 al 2017. Publicó tres cuentos infantiles: Salvando a Hidroberto, Aprendiendo sobre la variedad de cultivos y STEM: Una Aventura Robótica, su lanzamiento fue en la Feria del Libro en el 2016. Escritora de la crónica "Con la guerra en las manos" del libro El género del Coraje.

Correo electrónico: diana.socha@usa.edu.co

## Introducción

La premisa del proyecto es asumir la transmedia como la posibilidad de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, la interacción y colaboración entre usuarios, que pueden generar y estructurar procesos de comunicación colaborativos y representar otra manera de relacionarse sin distinción de edades, sexo, culturas y se construyen en un fenómeno global que va más allá de anécdotas o modas, que está ligada siempre al gusto y habilidad personal para abordar diferentes temáticas con el fin de generar un aprendizaje pensado grupalmente, pero que llega de manera directa al individuo de manera independiente. En el siguiente texto se aborda el tema de la educomunicación como el recurso para comprender el diálogo entre el docente y el estudiante, se explica la importancia del lenguaje de las narrativas transmediales dentro del aula como herramienta para trabajar temas en el aula a partir de la participación del docente y el estudiante en la misma medida y finalmente se presenta un ejemplo de esta propuesta trabajada en la Escuela Ciencias de la Comunicación de la Universidad Sergio Arboleda, por estudiantes y docentes del programa de Comunicación Social.

## La educomunicación

Desde hace más de cincuenta (50) años se habla de la mezcla entre comunicación y educación. Autores como Paulo Freire, Mario Kaplún, Daniel Prieto, María Teresa Quiroz, Eduardo Galeano, entre otros, han intentado dejar su pensamiento frente a esta relación. Su interés por generar un cambio en las aulas, con la implementación de nuevas metodologías que permitan al estudiante y al docente interactuar, generar nuevos conocimientos y lograr un interaprendizaje que genere cambios de pensamientos.

La tradición en la educación consiste en que se llevan procesos ordenadamente para los estudiantes, con el fin de ser memorizados,

pero pocas veces aplicados a una realidad. Ese modo de acceder al conocimiento ha entregado en crisis la idea de que existe un saber constituido, y que basta la transmisión de la información de profesor a estudiante para que tenga sentido la enseñanza. Sabemos que el conocimiento se construye individualmente y que la información no tiene sentido para la persona si no está predispuesta a recibirla y a integrarla en su propia red de experiencias cognitivas. (Revista Iberoamericana de Educación. 2003, pp. 95).

Por lo anterior, hablar de comunicación implica una interacción entre los diferentes actores, escuchar, escribir, dibujar, pintar, actuar, entre otras expresiones, se convierten en una buena herramienta para asegurar que el otro, a su vez, comprenda el mensaje, pero además, aquí se les permite aportar y ser críticos frente a los temas, esto es lo que los docentes en la actualidad buscan; ser escuchados por sus estudiantes, para generar un diálogo constructivo en que el punto de vista del estudiante es tenido en cuenta. No tiene sentido, si se permite que en el salón de clase solo se escuche una voz, la intención de la comunicación es generar interlocución y, sin duda, la participación del estudiante es fundamental para que esto se logre. “Aprendemos del otro y con el otro” (Prieto, 2005).

En América Latina, uno de los problemas que se presentan de forma recurrente en la educación es la presencia del discurso no transmitido, de manera que el estudiante comprenda los contenidos de modo que se puedan aplicar a su realidad, es decir, se presentan materiales con la intención de pasar información y contenidos escogidos por el docente de manera general, en masa, estos recursos no son pensados para personas o individuos, sino para grupos, con la creencia que todos atenderán de la misma manera y construirán de la misma forma. Asimismo, cuando se llega a la comunidad, se busca entrar con toda la información que se obtiene a partir de la teoría y los métodos que se usan, en muchas ocasiones, es una presentación en *video beam* con diapositivas leídas por la voz

del académico porque se pretende llegar a un grupo homogéneo, sin pensar en la diversidad de personas que podrían participar.

Es claro que estos recursos comunicativos pueden ser discutidos e incluso trabajados por los mismos estudiantes, o por la comunidad, pero es importante pensar en el tipo de lenguaje y la posibilidad de escoger el mejor medio para que el mensaje llegue correctamente al grupo en general. “El tratamiento de contenidos, de las prácticas de aprendizaje y de las formas de comunicación, a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad” (Prieto. 2006), esto no quiere decir que la cátedra magistral a la que estamos acostumbrados (docente exponiendo el tema y hablando durante una hora o más) no esté bien, sin duda, esta metodología tiene buenos frutos en la medida que el tema sea acorde con esta, lo que se intenta abordar aquí no es que se deba acabar con el discurso del docente en el aula, sino que exista la posibilidad de que esta clase tenga más participación de los estudiantes, con diferentes recursos, como lo asegura Ken Bain (2007):

... algunas personas pueden atraer a sus estudiantes con muy buenas clases magistrales, ayudándolos y animándolos a aprender al más alto nivel; otros pueden conseguirlo con estudios de casos, aprendizaje basado en problemas, convincentes tareas, adoptando el papel de guía a su lado, dirigiendo discusiones o haciendo estimulantes trabajos de campo. Y también todos y cada uno de esos métodos pueden fracasar miserablemente. (pág. 114)

La llegada de los medios al aula generó interés en los estudiantes y un reto para los docentes, quienes al principio los veían como enemigos y los padres de familia, a su vez, en el hogar, el televisor era el castigo o el premio según su comportamiento. En las comunidades, el uso de los medios es fundamental, no solo para mantenerse informados, sino también para comunicarse con los de su entorno. El uso de la

emisora comunitaria o del canal comunitario es ahora más común que hace algunos años, aunque *internet* ayudó a que se expandieran más los medios y su uso, generando más audiencia.

Incluir los medios de comunicación en el aula permite generar participación, la posibilidad de proponer, despertar la creatividad tanto del docente como de los estudiantes, de recrear los conocimientos enseñados por el maestro o el guía, este tema se ha venido trabajando desde hace varios años, pero aún no es clara la apropiación, es posible que lo que se ha presentado sea otro tipo de imposición por parte de los docentes o investigadores, si no se tiene claro que la comunicación no son los medios, nombrados anteriormente, sino, la construcción de un diálogo y la posibilidad de aportar y construir nuevo aprendizaje a partir de él.

### **Narrativas transmedia**

Los estudiantes universitarios buscan constantemente tener bases para enfrentar una vida laboral de la mejor manera. En la universidad se les presentan diferentes herramientas y opciones que ellos deciden si toman o las dejan pasar de largo.

Surgen, entonces, estudios que pretenden hacer de sus clases algo innovadoras, divertidas y creativas en el aula. Aquí nos encontramos con una iniciativa presentada por docentes de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Sergio Arboleda, que se apoya en la teoría de Scolari, C, (2013), quien presentó el tema de narrativa transmedia, definiéndola como “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. Esto no solo llega a públicos diversos, sino que también permite que los expertos en cada uno de los medios realicen su mejor trabajo, aquí no se habla de adaptaciones, es decir, de un libro no se saca la mejor versión para hacer una película, al contrario, un tema

puede generar diferentes discursos y a partir de estos, se pueden ver muchos escenarios.

Este tema llamó la atención y se comenzó a indagar un poco más sobre la utilidad que podría tener en un aula.

Asimismo, Jenkins, H, (2013) asegura que la narrativa transmedia, trata de

Un proceso en el que los elementos que integran una ficción son sistemáticamente dispersos a través de múltiples canales de distribución con el objeto de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio o soporte realice su contribución personal en el desarrollo de la historia.

Y Dena, C, (2012) propone que se abandonen las historias lineales para brindar más posibilidades a nuestros públicos mediante la interactividad. “El producto transmedia no se consume, está pensado para interactuar con él, para aprender y vivir una experiencia”.

La idea es que una historia base genere más historias sin salirse de la esencia que causó la primera. Un ejemplo claro de esto podría ser el periodismo, donde hace muchos años una noticia se escuchaba en la radio y luego, con una investigación más profunda, llegaba a la prensa, aquí se pudo cambiar de protagonistas, diferentes voces pudieron construir esa noticia, otros hechos, pero siempre girando en torno al tema central. Sin embargo, sigue siendo un tema sin construcción colectiva.

En la actualidad se aprovechan los recursos que han surgido en la *web*, donde en las redes sociales y *blogs* especializados, las personas suben pruebas de la noticia, videos, entrevistas, audios, fotografías e infografías con hipervínculos que los llevan a otras páginas donde se podrá contextualizar o profundizar más sobre el tema; lo anterior genera participación del público, espacios donde pueden opinar e incluso

completar la información obtenida. Con esto se logra una narrativa más participativa, diversos modos de ver y contar historias.

En otros ambientes narrativos los ejemplos se dan a partir del cine, de la ficción, *Matrix*, *Lost*, *la Guerra de las Galaxias* y *Harry Potter* han trabajado esta modalidad. En todos estos, lo común es el relato, a partir de éste se generan películas y, a su vez, historietas, videojuegos, libros y demás, y se puede empezar por cualquier medio, por ejemplo, las películas de *Spiderman* surgen a partir de un *comic*; *Matrix*, de hecho es una punta del iceberg que algunos ubican en la revolución industrial (Metrópolis, 1925) y otros lo acoplan en una sociedad *cyberpunk* de los 80 a partir de *El transhumante* de Gibson y el *Blade runner*, inició como un videojuego y a partir de la historia surgen las películas; *Harry Potter* nace de un libro y luego se lleva a la pantalla gigante, sin contar con la cantidad de productos comerciales que salen de estos: gorras, camisetas, pocillos, juguetes, etc.

El trabajo fuerte está en que los públicos variados puedan conocer los diferentes medios y plataformas usadas y naveguen en estas, así no cumplan con los gustos personales de los interesados, se pueden conocer nuevos escenarios y diferentes maneras de enlazar la historia central con otros microrrelatos. Se piensan en escenarios donde las masas puedan ver un producto realizado durante meses, incluso años, pero esta propuesta de narrativa permite que cualquier persona que se interese en el tema genere una nueva historia a partir de la planteada y no necesariamente en el mismo medio, sino buscando otras alternativas como las que se pueden ver en la *web*: videojuegos en línea, páginas especializadas en el tema, construcción de nuevos personajes.

En el aula, los docentes dejan trabajos o actividades pensadas en la práctica del estudiante y cada vez se acercan más a la realidad que se vive actualmente, sin embargo, en ninguno de los casos, se le ha permitido al estudiante

explorar y que tenga la iniciativa de entregar un producto, donde puedan trabajar otras narrativas, otras maneras de exponer su realidad.

## Los procesos de formación

Cuando se habla de aprendizaje, conocimiento y apropiación, no solo se refiere al trabajo que realizan los docentes en el aula, sino de cómo estos conceptos se pueden ver en las calles, en los museos, en las bibliotecas, con un grupo de amigos, con la familia, en la empresa y en general, en diferentes escenarios, es por esto que no se habla exclusivamente de este tema en el aula, porque algunos docentes comprenden que las personas tienen y buscan diferentes espacios para aprender, para generar conocimiento y para sentir que pueden hacerlo propio.

La manera como los docentes interactúan en el aula de clases es fundamental para que el estudiante comprenda temas que se supone, les servirán en su vida laboral. Entonces aquí surgen varias preguntas: ¿Es pertinente lo que el docente escoge para explicar la clase? ¿Le servirá al estudiante ese tema que se escogió de los microcurrículos? ¿El estudiante se sentirá identificado con lo que se le está planteando? ¿Cómo llegar al estudiante, cuál será la metodología? Si el uso de la narrativa transmedia genera más participación, ¿cómo generar un microcurrículo en el que el trabajo de la narrativa transmedia permita que el estudiante se sienta identificado con el tema y permita que participe de una manera más directa frente a las temáticas que se dan en la clase? Incluso, ¿podrían las narrativas transmedia permitir que el estudiante escoja los temas que quiere aprender en su clase.

## Propuesta de una narrativa transmedia académica

En el aula, los docentes podrán acercar al estudiante a un tema específico, teniendo en cuenta sus habilidades y sus intereses, con seguridad, se logrará una participación asertiva.

Independientemente de la clase o de la temática que se trabaje en ella, el docente y los estudiantes pueden pensar en productos que generen participación, creatividad y aplicabilidad. El uso de diferentes productos o medios de comunicación, generará interés en los estudiantes y los dejarán para otros compañeros en donde no solo interpretarán un tema, sino que también generarán nuevos lenguajes y nuevas formas de pensar y de ver su realidad.

...generar productos audiovisuales, sea por parte del educador, o -y esto es fundamental-, de los propios estudiantes. Fue pionera en este sentido la obra de Francisco Gutiérrez Pérez, *El lenguaje total, una pedagogía de los medios de comunicación*, cuando a comienzos de la década del 70 planteaba las posibilidades de aprendizaje en la elaboración de un audiovisual por parte de los estudiantes. Entonces, el audiovisual consistía en fotografías tomadas para ser llevadas a diapositivas, y a la combinación con el sonido su planteamiento era clarísimo, y tiene valor hasta el presente. (Prieto. 2004).

Es así como no solo se veía un video realizado por los estudiantes, sino también una producción radial, un comic, un cuento, una multimedia o un texto argumentativo, todo basado en un mismo tema y visto desde diferentes productos y, por supuesto, desde diferentes puntos de vista.

Estos productos serán herramientas en el aula, a través de las cuales se podrá tener en cuenta puntos de vista variados, además de una manera diferente de evaluar el conocimiento y el aprendizaje del estudiante.

Un uso pedagógico creativo y crítico de los medios y las nuevas tecnologías puede aportar la posibilidad de aprender de los medios en lugar de aprender por los medios; apropiarse críticamente de sus contenidos y descifrar los cambios. Pero, además, se ubica en la idea de “aprender a aprender”, considerando que este aprendizaje se realizará a lo largo de toda la vida. No sólo se modifica así la relación del

alumno con el profesor o la escuela, sino con el saber mismo. Se trata de una propuesta menos lineal y más intuitiva, que toma clara distancia de la concepción del saber monolítico y promueve una visión del conocimiento como construcción. Se puede decidir la secuencia de información, establecer el ritmo, la cantidad y la profundización de la información deseada”. (Quiroz. 2003)

En ese sentido, mirar los microcurrículos a partir de esta iniciativa, será una tarea interesante para el docente, pensar los temas de trabajo en el aula, con y para el estudiante, generando productos que no solo quedarán como uso en la clase, sino que también serán visibilizados por otros estudiantes para que éstos, a su vez, generen otros nuevos a partir de lo visto.

## Modelos madeja

Con el fin de dar respuesta a la propuesta de la comunicación transmedia de mirar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas para empoderarse, adquirir conocimientos, participar y generar mundos narrativos interactivos de toda índole, se propuso diseñar lineamientos para la construcción de estrategias pedagógicas que potencien la transmedia para el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes a través del modelo “Madeja”<sup>1</sup>. Dicho modelo propone a los docentes que construyan su propio ecosistema mediático (Scolari, 2012) con el fin de que los contenidos de la asignatura a la que sea aplicado se expandan y generen un mundo conceptual apoyado por los diferentes medios, plataformas y software social y así aportar en la construcción de narrativas que fomenten experiencias de aprendizaje desde múltiples voces: las del profesor y las de sus estudiantes. Esto con el fin de entregarle a la educación una nueva forma de compartir e impartir conocimiento: por medio de historias, de narrativas transmedia al servicio de la educación que posibiliten difundir elementos de un relato o temática cualquiera a través de múlti-

ples canales de distribución, con el propósito de crear una experiencia coordinada, en que cada medio haga su aporte al desarrollo de la historia o relato que se esté trabajando.

Además, se parte de la premisa de que las narrativas transmedia, vistas desde un contexto académico, son una fuente de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las que la interacción-participación y la colaboración entre estudiantes-usuarios, puede generar estructuras, procesos de comunicación colaborativos alrededor de un proyecto académico ya que al transmedializar algunos o la mayoría de temas de una asignatura, se busca que los estudiantes se apropien de múltiples formas de aprender (autoaprendizaje, aprendizaje entre pares, aprendizaje colaborativo y cooperativo) y que generen, además, espacios de creatividad, innovación, creación de contenidos multimediales y multimodales.

## Taller EduTransmedia

“EduTransmedia” además de ser la herramienta para que los profesores entiendan en qué consisten las narrativas transmedia, busca validar que crear una cultura de la participación entre todos los actores educativos a través de la implementación de las narrativas transmedia es posible; esto por medio de los modelos Madeja aplicables a docentes y estudiantes, sobre cómo transmedializar una clase o un tema cualquiera. Para ello se quiso registrar el taller de manera transmediática y como resultado se creó un ecosistema mediático en el que se da cuenta de lo que sucedió en cada una de las sesiones académicas del taller.

Para lograr el registro de contenidos, con las actividades realizadas durante las jornadas de taller, se crearon memes, fotos, foto-cómics, videos, boomerangs, los cuales se compartieron en las redes sociales gestionadas por miembros del equipo, con el fin de adaptarlos al lenguaje propio que exige cada una de estas herramien-

tas. Dichos productos se encuentran alojados en la página web: <http://madejausa.wixsite.com/2016>

El trabajo realizado en el taller está plenamente sustentado con los docentes que participaron en el mismo, transmedializando las clases en distintas aulas de nuestra universidad, permitiendo así la práctica de los dos modelos. Con ello generaron en los estudiantes un aprendizaje no lineal, de cocreación e interacción, ya que la transmedia, dentro de sus características principales, busca eliminar los límites entre el creador y el consumidor por medio del rol activo de este último en el proceso de expansión, consiguiendo así que se apropien del relato.

EduTransmedia nos dejó ver que en la transmedia hay una posibilidad de transformación y revolución en la educación, que puede llegar a ser una herramienta de primer orden para que, tanto la enseñanza como el aprendizaje, sean generadores de investigaciones no impuestas, emprendimientos, nuevos retos y cambios sociales, convirtiéndose así en una experiencia significativa y vivencial.

## Conclusiones

Las narrativas transmedia son unas herramientas muy poderosas en el ámbito comercial, particularmente el cine que se desdobra después en videojuegos, apps, formatos de televisión, y otros, generando un interés a variados públicos. El uso de estos medios en el aula o con las comunidades, generará interés en la construcción de nuevas historias a partir de la propia experiencia y de la creatividad de los protagonistas (docentes, estudiantes y comunidad).

La transmedia es una herramienta de comunicación que pretende llegar a múltiples públicos, en la que la participación tiene un papel importante dentro de la construcción de historias y de abordar temáticas de interés personal y general.

Los procesos de formación, en el sentido amplio, escolarizados y no escolarizados, requieren nuevas herramientas con intencionalidad pedagógica que permita afianzar los procesos enseñanza - aprendizaje y en este escenario, un narrativa transmedia más académica.

La apropiación social del conocimiento requiere también múltiples estrategias y es donde las narrativas transmedia adquiere mayor potencial.

Las universidades requieren otros medios de formación, transferencia de conocimiento y apropiación social del conocimiento, distintos a los *papers*, artículos científicos o libros, y aquí la transmedia juega un papel importante porque son lenguajes que deben surgir a partir de los protagonistas, no son impuestos ni por los docentes, ni por los investigadores y tampoco por los llamados “expertos en el tema”.

El trabajo de las narrativas transmedia, académicamente, se pueden aplicar en el aula y en la comunidad como metodología innovadora en esos espacios, como la construcción de sus propios videojuegos, a partir de una temática, generar un documental interactivo, en el que las personas puedan escoger el final que más les guste, entre otras, sin embargo es fundamental comprobar si estos productos generan apropiación social y para ello es indispensable que se realice una evaluación del trabajo con la comunidad; finalmente, son ellos quienes generan la apropiación de los proyectos en su vida cotidiana.

## Notas

<sup>1</sup> Fue elegido porque es una metáfora que manifiesta diferentes caminos y alternativas de creación y relación.

## Referencias

- Albarello, Francisco. “Carlos Scolari, Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan”. Austral Comunicación. Volumen 2. Número 2. 342 P. 2013.
- Bain, Ken. “Lo que hacen los mejores profesores universitarios” PUV. P. 223. 2007.
- Domínguez, Guillermo. La educación social y la web 2.0: nuevos espacios de innovación e interacción social en el espacio europeo de educación superior. Revista de medios y educación. N° 35 Julio 2009 pp.105 – 114.
- Farfan, Dalsy y Garzón, Manuel. La gestión del conocimiento, Editorial Universidad del Rosario, Colombia. 2006.
- Finquelievich, Susana. Innovación, tecnología y prácticas sociales en las ciudades. 2007.
- Gutiérrez, I: Jóvenes en red: colaborando a través de las wikis. Actas del III Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad” Conocimiento abierto, sociedad libre”. Publicación electrónica: <http://www.cibersociedad.net/congres2006> (11/2/2009).
- Nonaka, Ikujiro y Takeuchi, Hirotaka. La organización creadora del conocimiento, Editorial Oxford Press, México D.F. 1999.
- PNUD. Colombia. Informe Nacional de Desarrollo Humano. Colombia Rural: Razones para la enseñanza. Bogotá. 2011.
- Prieto Castillo, Daniel. El interaprendizaje como educucomunicación. Revista Mediaciones. UNIMINUTO. Pág. 24. Bogotá. 2005.
- Prieto Castillo, Daniel. La comunicación En la educucomunicación. Pág. 87. Editorial Stella. Buenos Aires. Segunda edición 2004.
- Quiroz, María Teresa. Aprendizaje y comunicación en el siglo XXI. Editorial Norma. Página 4. 2003.
- Revista Iberoamericana de educación N° 32 (2003). Medios de Comunicación y Gestión del conocimiento. Mar de Fontcuberta. Pág. 95 111.
- Lau, Charlotte, Jarvis Andy y Ramírez Julian. Agricultura Colombiana: Adaptación al cambio climático. CIAT Políticas en Síntesis No. 1. 2013.
- Scolari, Carlos. “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/>
- SUI Vicerrectoría de Investigación - Universidad de Antioquia –. Foro 5. Apropiación Social y uso del conocimiento. 2013.