



Tecnologías disruptivas y prácticas tecno-pedagógicas: redefiniendo la educación superior en la era digital
Marcela Rivarola, Cecilia Aguirre Céliz, María Belén Domínguez
Trayectorias Universitarias, 9 (17), e145, 2023
ISSN 2469-0090 | <https://doi.org/10.24215/24690090e145>
<https://revistas.unlp.edu.ar/TrayectoriasUniversitarias>
Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

Tecnologías disruptivas y prácticas tecno-pedagógicas: redefiniendo la educación superior en la era digital

Disruptive technologies and techno-pedagogical practices: redefining
higher education in the digital age

Marcela Rivarola

<https://orcid.org/0000-0002-1291-8236>
rivarola.marcela@gmail.com

Cecilia Aguirre Céliz

<https://orcid.org/0000-0001-5864-1757>
ceciliaaguirreceliz@gmail.com

María Belén Domínguez

<https://orcid.org/0000-0002-5242-1347>
mbdomin@gmail.com

Universidad Nacional de San Luis, Argentina

RESUMEN

La tecnología juega un papel importante en la educación superior desde hace algunas décadas. Esto conlleva la necesidad de adaptar las prácticas educativas a los nuevos formatos y herramientas que van surgiendo. Conocer y comprender los conceptos emergentes en el contexto socio cultural y educativo mediado por tecnologías resulta imperioso, en tanto favorecerá la implementación fundamentada de las prácticas tecno-pedagógicas, así como la interpretación de los resultados de su implementación. Considerando la diversidad de conceptualizaciones y la ambigüedad que a menudo se observa en la literatura respecto a la interpretación de las mismas, el objetivo de este trabajo es revisar los conceptos más relevantes que permitirán redefinir prácticas tradicionales y dar basamento a prácticas tecno-pedagógicas innovadoras que hacen uso de tecnologías disruptivas. Esta revisión se constituye como el primer objetivo de un proyecto de investigación relacionado con las prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la universidad. Se revisarán los significados de tecnologías disruptivas, materiales educativos y alfabetización transmedia. Luego, haremos referencia a prácticas tales como curaduría de contenidos digitales, mashup y remixado de materiales. Finalmente, exploraremos las posibilidades y desafíos que ofrecen las redes sociales para acercarnos de una manera novedosa a nuestros estudiantes.

PALABRAS CLAVE

tecnologías disruptivas,
prácticas tecno-pedagógicas,
educación superior



KEY WORDS

disruptive technologies,
techno-pedagogical practices,
higher education

ABSTRACT

Technology has played an important role in higher education for several decades. This entails the need to adapt educational practices to the new formats and tools that are constantly arising. Knowing and understanding the emerging concepts in the socio-cultural and educational context mediated by technologies is imperative, as it will favor the well-founded implementation of techno-pedagogical practices, as well as the interpretation of the results of their implementation. Considering the diversity of conceptualizations and the ambiguity that is often observed in the literature as regards their interpretation, the objective of this article is to review the most relevant concepts that will allow us to redefine traditional practices and provide a basis for innovative techno-pedagogical practices that use disruptive technologies. This review constitutes the first objective of a research project related to disruptive techno-pedagogical practices in the teaching and learning processes at the university. The meaning of disruptive technologies, educational materials and transmedia literacy will be reviewed. Then, we will refer to practices such as digital content curation, mashup and remixing of materials. Finally, we will explore the possibilities and challenges that social networks offer to interact with our students in an innovative way.



INTRODUCCIÓN

Los caminos que van tomando las acciones en la sociedad del conocimiento son imprevistos y variados. Cada vez resulta más necesario que los docentes replanteen sus prácticas educativas sin apartar la vista de las nuevas tendencias que incluyen a la tecnología como participante necesario. Como señalan Gros y Noguera (2013), “El aprendizaje estandarizado en un sistema de enseñanza tradicional no es compatible con las exigencias del mundo globalizado” (p.132). Es así, como los docentes se enfrentan al desafío constante de innovar en sus clases mediante la búsqueda y creación de contenidos haciendo uso de lo que les ofrece Internet y las herramientas tecnológicas que tengan a su alcance. Por otro lado, con los avances tecnológicos y de la sociedad, nuestros estudiantes cada vez son más demandantes y requieren de constantes estímulos que los motiven a aprender. Creemos que acercar las tecnologías al aula, es una manera novedosa de llegar a los nuevos estudiantes del Siglo XXI y, por lo tanto, es tarea de los docentes indagar, diseñar, implementar y posteriormente evaluar materiales educativos que irrumpen en lo tradicional y produzcan un impacto positivo en los procesos de enseñar y aprender. En este trabajo revisaremos los conceptos de tecnologías disruptivas, materiales educativos y alfabetización transmedia. También, nos referiremos a prácticas tecno-pedagógicas como curaduría de contenidos digitales, mashup y remixado de materiales. Para concluir, comentaremos sobre las posibilidades y desafíos que ofrecen las redes sociales para acercarnos de manera novedosa a nuestros estudiantes.

En este trabajo revisaremos los conceptos de tecnologías disruptivas, materiales educativos y alfabetización transmedia. También, nos referiremos a prácticas tecno-pedagógicas como curaduría de contenidos digitales, mashup y remixado de materiales.

SOBRE TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS, ALFABETIZACIÓN TRANSMEDIA Y MATERIALES EDUCATIVOS

Para atender a los nuevos paradigmas en la educación, es imperioso generar y aplicar prácticas de enseñanza disruptivas, reflexivas y críticas que conduzcan al docente a analizar lo que sucede en su aula (Kap, 2020). Millar, Martin y Ladd, 2018, (en Burga-Larco et al., 2020, p.1) definen a las tecnologías disruptivas como “un conjunto de herramientas con potencial para generar innovaciones y cambios a nivel industrial, social, político y cultural” que permiten potenciar a la educación otorgándole características originales que llevan a los estudiantes, no sólo a recibir información de ellas, sino a interactuar con o a través de ellas. En cuanto a los docentes, las tecnologías disruptivas les permiten crear prácticas transmedia que potencien la interacción entre ellos y sus estudiantes, acercar al aula recursos y contenidos que no pueden emularse en la clase tradicional, entre otros.

El término “tecnologías disruptivas” alude al tipo de prácticas que llevan a un cambio en el estilo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, alejándolos de lo tradicional, para provocar una renovación radical y con resultados altamente beneficiosos. Así, coincidimos con García Aretio (2017) cuando señala que son las tecnologías las que fomentan estas disrupciones en diferentes ámbitos, pero en especial en el educativo. Según Zambrano Romero y Meza Hormaza (2022), el creciente auge de las herramientas colaborativas (por ejemplo, Google Drive, redes sociales, entre otros) causantes de prácticas innovadoras es, junto con el uso de dispositivos móviles, lo que conduce y promueve innovación y disrupción. Según estos autores, si se inserta tecnología de forma estratégica, se puede promover la interacción en las clases sincrónicas y una participación más crítica de los estudiantes en debates y resolución de problemas. Las actividades académicas tradicionales cuando se encuentran atravesadas por las tecnologías innovadoras, se convierten en prácticas transmedia, lo que requiere que, tanto estudiantes como docentes, se formen y capaciten para lograr su propia alfabetización transmedia.

Si bien no hay consenso generalizado sobre la definición de alfabetización transmedia (González-Martínez et al., 2018), coincidimos con Scolari (2018) en que el Alfabetismo Transmedia es “un conjunto de ha-

bilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de las nuevas culturas colaborativas” (p.4). Estas incluyen los procesos de resolución de problemas en videojuegos, la producción y el intercambio de contenidos en plataformas web y redes sociales; la creación, producción, intercambio y consumo crítico de contenido narrativo entre otras.

Como docentes que nos desempeñamos en el nivel superior y estamos comprometidas con una formación de calidad para nuestros estudiantes, creemos que es importante que la alfabetización transmedia se promueva y desarrolle a través del diseño de nuestras propuestas didácticas.

Además, una formación que fomente el desarrollo de las competencias transmedia debería reflejarse en los materiales educativos que se utilicen para el dictado de las asignaturas. En el contexto educativo actual, las universidades deben aggiornarse e innovar en los materiales a través de los cuales se construye el conocimiento y se desarrollan las experiencias de enseñanza y aprendizaje. Como señalan varios autores, los estudiantes ya no conciben un entorno de vida en el que no estén interactuando y desarrollando sus actividades a través de las pantallas, ya sea en las redes sociales o en sitios web, o sin recurrir al Internet para que los asista en diversas situaciones (García Aretio, 2017; González-Martínez et al., 2018; Alonso López y Terol Bolínchez, 2020). Ante esto, el aula universitaria debe proveer materiales que se nutran de esas capacidades digitales para encauzar su potencial y motivar a los estudiantes para que participen de experiencias renovadas de aprendizaje.

En el contexto educativo actual, las universidades deben aggiornarse e innovar en los materiales a través de los cuales se construye el conocimiento y se desarrollan las experiencias de enseñanza y aprendizaje.

Landau (2011) define a los materiales educativos como los textos en diversos soportes que se utilizan en las prácticas educativas con el fin de favorecer el aprendizaje de los sujetos. Estos materiales se incluyen con el objeto de ampliar las fuentes de información, las actividades, las formas de presentar los contenidos en una propuesta educativa determinada o para favorecer la comprensión de un tema complejo. Se trata de recursos que sirven para dar apoyo a una experiencia de aprendizaje pero que no han sido concebidos primariamente con ese objetivo, pero pueden emplearse como complemento o para favorecer la comprensión de acuerdo con los objetivos pedagógicos predefinidos.

SOBRE PRÁCTICAS TECNO-PEDAGÓGICAS, CURADURÍA DE CONTENIDOS DIGITALES, MASHUP Y REMIXADO

Nuevas prácticas surgen a raíz de la aplicación de las tecnologías disruptivas aplicadas en el ámbito de la educación. Por estar atravesadas por las tecnologías se convierten en “prácticas tecno-pedagógicas”, es decir, prácticas en las que el docente utiliza las tecnologías con fines pedagógicos para promover la construcción de conocimiento en entornos digitales, lo que requiere que el estudiante no solamente acceda a la información mediante las tecnologías, sino también que sea capaz de adquirir, participar, comunicar y colaborar con el conocimiento en la red (González et al., 2019).

Las prácticas tecno-pedagógicas ofrecen versatilidad al docente y pueden servir para brindarle mayor riqueza a la educación. Ejemplos incluyen la gamificación, que utiliza dinámicas de juego para motivar la competencia y cooperación entre los estudiantes, y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que involucra a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, fomentando su protagonismo y resolución de problemas, mientras que el docente actúa como guía. Si bien la implementación de estas prácticas data de muchos años, al fusionarse con tecnologías, se transforman en “prácticas tecno pedagógicas” que promueven el desarrollo del alfabetismo transmedia.

Por otro lado, encontramos que mediante el uso de las tecnologías el docente puede crear contenido educativo según sus necesidades dada la cantidad y variedad de opciones y recursos hipermediales e hipertextuales que ofrece Internet, a la vez que se adentra en los nuevos escenarios donde se desenvuelven los estudiantes del siglo XXI. Así, el docente adquiere un nuevo rol: el de “docente-autor”.

A raíz de esta disponibilidad de recursos y posibilidades, surgen nuevos conceptos en los que vale la pena ahondar: curaduría de contenidos, remix y mashup.

En la curaduría de contenidos, el docente selecciona y pone en valor materiales ajenos para que el estudiante viva su propia experiencia con ellos. Si usa esta estrategia, debe diseñar la experiencia que desea que sus estudiantes vivencien con ese material y se apropien de él. No se trata sólo de ofrecer explicaciones sobre los conceptos sino también controversias, interrogantes, datos para el análisis, etc. articulados en un diálogo donde el material didáctico se complete con la intervención de los estudiantes (Odetti, 2012).

En la curaduría de contenidos, el docente selecciona y pone en valor materiales ajenos para que el estudiante viva su propia experiencia con ellos. Si usa esta estrategia, debe diseñar la experiencia que desea que sus estudiantes vivencien con ese material y se apropien de él.

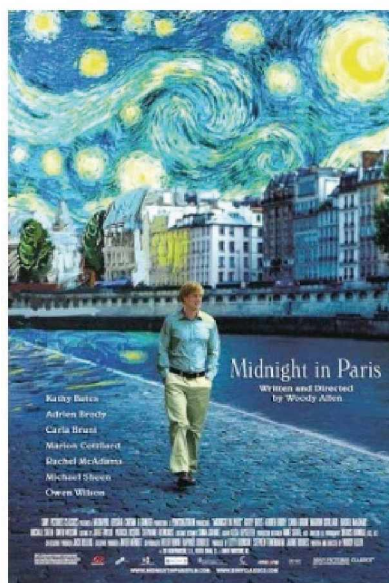
Con respecto a los conceptos de remix y mashup, estos son materiales hipermediales que el docente puede crear en función de sus necesidades y haciendo uso de recursos y aplicaciones que brinda Internet.

En el caso del remix, o remixado, el docente genera un material nuevo a partir de otro u otros ya existentes por lo que la nueva producción es una variación del primero, pero reversionado; es decir, hace una versión nueva a la que puede sumarle elementos, más detalles, etc., convirtiéndola en un nuevo material. Implica trabajar sobre un texto o un material abierto que permita ser modificado y adaptarlo a las necesidades de una propuesta educativa. (Schwartzman y Odetti, 2013). Ver ejemplo en Figura 1.

Figura 1. Ejemplo de remixado



La noche estrellada, Van Gogh (1889).
Óleo sobre lienzo. Postimpresionismo.
73,7 x 92,1. Museo de Arte Moderno de Nueva York



Póster de la película *Medianoche en París*, de Woody Allen. (2011)

El póster de la película toma la imagen del cuadro de Van Gogh como una nueva versión. El afiche remixa el cuadro original. Uno puede seguir reconociendo que el cuadro está ahí, con sus aspectos estructurales totalmente reconocibles. A la vez, el autor del póster toma eso como base y lo recrea y revisualiza para comunicar, en este caso, la proyección de la película de Woody Allen.

Nota. tomado de G. Schwartzman y V. Odetti, 2013, PENT FLACSO. (<https://pent.flacso.org.ar/producciones/remix-como-estrategia-para-el-diseno-de-materiales-didacticos-hipermediales>), CC NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License

El otro material mencionado es el "mashup": un estilo de "collage", de "mosaico" compuesto de elementos colocados en una estructura dada (por ejemplo, una plataforma educativa, un video, etc.). Para lograr este contenido, el docente primero debe realizar la curación de

los materiales o recursos útiles para sus objetivos y luego los fusiona aportándoles valor para conformar un material nuevo de su propia autoría. Sin embargo, es crucial respetar la autoría de cada elemento que se utilice para componer el mashup y atribuir correctamente las autorías. “La variedad de elementos a remixar es la clave para alcanzar la hipermedialidad: texto, audio, imagen y video”. (Gamarra y Ninomiya, 2017, p. 44). Leamos un ejemplo:

el docente puede hacer uso de un documental en video, de una entrevista en audio, de un texto de un autor especializado, de una noticia periodística, de una selección de imágenes, de una obra de arte, etc., y crear con todo ello un material digital nuevo y original (infografía, mapa mental, video interactivo, línea de tiempo digital, realidad aumentada, etc.), tamizado a su vez por su propia visión y subjetividad. (Gamarra y Ninomiya, 2017, p. 44,)

En resumen, los conceptos de “remix” y “mashup” representan formas innovadoras de crear contenido educativo en la era digital. Mediante la combinación de diversos lenguajes como texto, audio, imagen y video, los docentes se enfrentan a la posibilidad y el desafío de construir materiales didácticos hipermediales originales que se adecuen a sus objetivos pedagógicos, enriqueciendo la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Mediante la combinación de diversos lenguajes como texto, audio, imagen y video, los docentes se enfrentan a la posibilidad y el desafío de construir materiales didácticos hipermediales originales que se adecuen a sus objetivos pedagógicos, enriqueciendo la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

SOBRE POSIBILIDADES Y DESAFÍOS DE LAS REDES SOCIALES PARA ACERCARNOS A LOS ESTUDIANTES DEL SIGLO XXI

En la actualidad, el concepto de escuela se redefine como “escuela territorio” (Martínez, 2020), es decir, una escuela no marcada por un espacio físico, sino por las relaciones que es capaz de desplegar; un contexto que ha visto los muros de la escuela caer (Gross, 2015). Así, es posible desarrollar una nueva idea de educación más dinámica que combina espacios de aprendizaje físicos y virtuales, favoreciendo lo que Burbules (2014) considera un aprendizaje ubicuo, es decir aquel que se da en cualquier momento y lugar, y del cual el estudiante incluso puede no ser consciente de estar aprendiendo. En la actualidad, el aprendizaje ubicuo se ve facilitado por el avance de las tecnologías

digitales, y en especial de las redes sociales. Álvarez y Del Arco (2023) definen una red social como “una estructura social formada por sujetos o entidades conectadas entre sí por algún interés común generando una relación” (p.106) entre usuarios conectados a través de la web.

Si bien el uso de redes es atractivo para los estudiantes como medio de esparcimiento e intercambio social, el aprovechamiento con fines educativos es un desafío por asumir. Marcelo-Martinez et al. (2023) concluyen que el interés de los docentes por el uso de las redes sociales en la educación reside en la posibilidad de generar espacios de afinidad y colaboración entre colegas y estudiantes, dinamizar la interacción y ampliar sus recursos metodológicos, mejorando los aspectos didácticos del quehacer docente. Asimismo, las redes han adquirido relevancia en el ámbito de las relaciones (Alvarez y Del Arco, 2023), posibilitando un contacto más fluido entre estudiantes y menos jerarquizado entre estudiantes y docentes. Entre las redes sociales más usadas se encuentran Instagram, Tik Tok, Facebook, Twitter, Youtube y Whatsapp (Alvarez y Del Arco, 2023; Ariza Covarrubias, 2022; Richter et al., 2022).

La incorporación de redes en la educación implica para los docentes crear oportunidades que atraigan y motiven a los estudiantes a través de un uso creativo, pertinente e innovador. Esto conlleva conocer las potencialidades de las redes y los riesgos asociados a su uso, así como las necesidades e intereses de los estudiantes destinatarios.

La incorporación de redes en la educación implica para los docentes crear oportunidades que atraigan y motiven a los estudiantes a través de un uso creativo, pertinente e innovador. Esto conlleva conocer las potencialidades de las redes y los riesgos asociados a su uso, así como las necesidades e intereses de los estudiantes destinatarios.

Varias ventajas se advierten en la literatura acerca de las redes sociales que pueden aprovecharse con fines educativos. En primer lugar, permiten a los estudiantes acceder a una amplia gama de información de manera rápida y sencilla, quienes pueden seguir cuentas y grupos de su interés con acceso a noticias, investigaciones y recursos relevantes. Las redes permiten el aprendizaje colaborativo, posibilitando el intercambio de información y una comunicación fluida entre los diferentes actores de la educación (Medina Ojeda, 2019). Esta comunicación mejorada posibilita a los estudiantes hacer preguntas, obtener aclaraciones y recibir retroalimentación de manera más rápida y efectiva, favoreciendo la colaboración y la participación colectiva (Alvarez y Del Arco, 2023). Los grupos de estudio en línea, los foros y las discusiones en redes socia-

les pueden mejorar el aprendizaje mediante el intercambio de conocimientos y la resolución conjunta de problemas. Así, es posible propiciar un aprendizaje significativo y constructivista y el desarrollo de la autonomía en tanto cada estudiante deja de ser espectador y se convierte en un partícipe activo en el proceso de intercambio. Promover el uso de redes en la educación implica colocar al estudiante en un rol central en el que no solo sea consumidor de contenidos sino productor de los mismos; es decir un rol de prosumidor (Scolari, 2018).

Si bien las ventajas y potencialidades de las redes ameritan su uso en el ámbito educativo, es necesario conocer algunos riesgos asociados para poder prevenirlos. Por un lado, las redes pueden ser una fuente de distracción que los lleve a perder fácilmente el enfoque en sus tareas educativas si se ven atrapados en la navegación. Asimismo, el acceso rápido y sencillo a innumerables y diversas fuentes de información conlleva el riesgo de acceder a información falsa, datos no verificados, o contenidos inadecuados. Estos problemas de seguridad también se relacionan con la privacidad, ya que compartir información personal y académica puede tener implicaciones negativas si no se gestionan adecuadamente.

En conclusión, las redes sociales tienen el potencial de revolucionar la educación al brindar acceso a información global, fomentar la colaboración y mejorar la comunicación, sin perder de vista los riesgos asociados a su uso.

CONCLUSIÓN

La revisión de los conceptos de tecnologías disruptivas, materiales educativos, alfabetización transmedia, prácticas tecno-pedagógicas, curaduría de contenidos digitales, mashup, remixado y uso de redes sociales nos ha permitido comprender que la fusión entre educación y tecnologías tiene un gran potencial que debe ser aprovechado por los docentes.

Las prácticas tecno-pedagógicas se constituyen como aquellas que se han reversionado en función de la aplicación de tecnologías disruptivas, habilitando procesos innovadores que prometen enriquecer a la enseñanza y el aprendizaje. Implementar estas prácticas en las aulas implica desarrollar una alfabetización transmedia y explorar el uso de estrategias como la curaduría de materiales educativos y la inclusión de redes sociales.

Luego de haber indagado acerca de los conceptos vertidos en este artículo y siendo docentes comprometidas con estos avances en la educación, planeamos en un futuro cercano dictar talleres de capacitación a los docentes de la institución para acercarlos a estas innovaciones educativas. Estas acciones se llevarán a cabo en el marco del proyecto de investigación antes mencionado y con el fin de cumplir otros objetivos del mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso López, N. y Terol Bolínchez, R. (2020). Alfabetización transmedia y redes sociales: Estudio de caso de Instagram como herramienta docente en el aula universitaria. *Revista ICONO14 - Revista científica de comunicación y tecnologías emergentes*, 18(2), 138-161. <https://doi.org/10.7195/ri14.v18i2.1518>
- Álvarez, M. C. y Del Arco, I. (2023). Redes Sociales Digitales (RSD) y escuelas: revisión sistemática de la literatura científica (2017-2022). *Revista Espacios*, 44(03), 105-119.
- ArizaCovarrubias, R. (2022). Incorporación de redes y medios sociales como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Querétaro]. <https://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/8453>
- Burbules, N. C. (2014). Los significados de "aprendizaje ubicuo". *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22, 1-7.
- Burga-Larco, G., Vargas-Sardon, J. L. y Gallardo-Echenique, E. (2020). Uso de las tecnologías disruptivas en el Perú. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação; Lousada*, (34), 172-182.
- Gamarra, M. y Ninomiya, A. (2017). Tres tendencias para la innovación educativa. La incorporación de la tecnología como acción transformadora de la práctica docente. En G. Alessandrini (Coord.) *¿Qué es lo que ocurre en nuestras aulas de secundaria? Ensayos Referidos a la Educación Secundaria Argentina* (pp. 40-46). Editorial de la Universidad Católica de Córdoba.
- García Aretio, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *RIED, Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.18737>
- González-Martínez, J., Serrat-Sellabona, E., Estebanell-Minguell, M., Rostan-Sánchez, C. y Esteban-Guitart, M. (2018). Sobre el concepto de alfabetización transmedia en el ámbito educativo. Una revisión de la literatura. *Comunicación y sociedad: revista científica*, (33), 15-40. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7029>

- González, L., Ureta, L., Marcovecchio, M. J., Margarit, V., Pontoriero, F., Rossetti, G. y Villodre, Silvia (2019). *Alfabetización con formatos múltiples de aprendizaje: las TAC y los nuevos escenarios tecnopedagógicos en la universidad*. 21° Edición del Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación. Universidad Nacional de San Juan. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/77319>
- Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *EKS*, 16(1), 58-68.
- Gros, B. y Noguera, I. (2013) Mirando el futuro: Evolución de las tendencias tecnopedagógicas en Educación Superior. *Campus Virtuales*, 2(2), 130-140.
- Kap, M. (2020). Una didáctica transmedia: derivas sobre mutaciones y nuevas mediaciones en el campo de la didáctica. *Revista Argentina de Comunicación*, 8(11), 82-109.
- Landau, M. (2011). *Análisis de Materiales Digitales. Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías*. FLACSO.
- Marcelo-Martínez, P., Yot-Domínguez, C. R. y Marcelo, C. (2023). Los docentes y las redes sociales: usos y motivaciones. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 23(72) 1, 9. <https://doi.org/10.6018/red.523561>
- Martínez, M. (5 de mayo de 2020). Los virtuales de la escuela. *Revista Ignorantes*. Especial fin del mundo. <https://rededitorial.com.ar/revistaignorantes/los-virtuales-de-la-escuela/>
- Medina Ojeda, A. (2019). El papel del docente y del estudiante en el uso de las redes sociales como herramienta para la enseñanza en la educación a distancia. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 11(21), 63-70. <https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68524>
- Odetti, V. (2012). *Curaduría de contenidos: límites y posibilidades de la metáfora*. PENT FLACSO. <https://pent.flacso.org.ar/producciones/curaduria-de-contenidos-limites-y-posibilidades-de-la-metafora>
- Richter, E., Carpenter, J., Meyer, A. y Richter, D. (2022). Instagram as a platform for teacher collaboration and digital social support. *Computadoras y educación*, 190, 104624 <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104624>