



## **Inclusión de narrativas hipermedia en el aula**

**Susana Ximena Cortés Quevedo**

Susana Ximena Cortés Quevedo  
Universidad Santo Tomás de Bogotá  
e-mail:

## **Inclusión de narrativas hipermedia en el aula**

Susana Cortes<sup>1</sup>

### **Resumen**

El presente trabajo es el fruto de una investigación que surge con la idea de integrar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación dentro de las aulas de clase teniendo en cuenta los elementos de la pedagogía crítica, ya que, el estudiante no solo debe aprender conocimientos sino que, debe formar una postura reflexiva hacia lo que aprende; para ello, se plantea la posibilidad de incluir una propuesta de narrativas hipermedia; donde el estudiante a partir de un tema tiene la posibilidad de recrearlo, reflexionarlo y aplicarlo en una narrativa digital donde él es el autor, ya que, el significado de un conocimiento se expresa en la medida en que lo narramos y, la forma como usamos el lenguaje y los símbolos propios de la cultura, también se reflexiona sobre los aprendizajes formales y no formales que se producen en este tipo de textos. El presente escrito, muestra en forma general cómo se aplican las narrativas hipermedia, tomando como punto de referencia una clase de filosofía de grado once en un colegio privado, donde los estudiantes producen narrativas a partir de la lectura del libro *Las Moscas* de Jean Paul Sartre (*Les mouches 1943*)

---

<sup>1</sup> Licenciada en Filosofía y Lengua Castellana Universidad Santo Tomás de Bogotá MG en comunicación y Educación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Docente de Filosofía y Lengua Castellana en Educación Básica secundaria

**Palabras clave:** Narrativas hipermedia, pedagogía crítica, aprendizaje visible, aprendizaje invisible.

### **Abstract**

The present work is the product of a research, which is made under the idea of integrating new communication and information technologies inside the classrooms, taking into account elements from critical teaching, and considering that, the student is not just mean to get knowledge but also learn how to acquire a reflexive posture towards it ; it is established the possibility to include a hypermedia narrative proposal, so the student will be able to work on a topic by reflecting, recreating and applying it on a digital narrative, and as consequence turning into the author of the new product. The meaning of knowledge is expressed through the narrative path and the way we use the language and the symbols of a culture, also the students will reflect about the formal and no formal learning product of these kinds of works. The present text shows, in a general form, the way that hypermedia narratives are applied on a eleventh grade Philosophy class in a private school, in which the students produce narratives from the work of Jean Paul Sartre: "The Flies".

**Key words:** narratives, hypermedia, Critical Teaching, visible learning, invisible learning.



## **Inclusión de narrativas hipermedia en el aula**

*Yo estoy convencida de que el arte primordial es el narrativo, porque, para poder ser, los humanos nos tenemos previamente que contar. La identidad no es más que el relato que nos hacemos de nosotros mismos*  
Rosa Montero

### **Introducción**

Entramos al siglo XXI y nos enfrentamos a un gran número de transformaciones sociales, tecnológicas, políticas, ambientales y humanas que nos han abierto el camino hacia un nuevo paradigma de ver el mundo, de leerlo, de habitarlo, de experimentarlo. Vivimos un mundo de cambios, donde las cosas, los pensamientos, los sentimientos, los estados caducan a la velocidad de la luz, la tecnología nos habita y nos obliga a cambiar nuestras prácticas en el mundo y nos invita a experimentar otras formas en ambientes que pueden ser físicos y/o virtuales.

Es así, como a partir de los años 90 entraron a nuestra vida diferentes dispositivos que, no solo iban a cambiar la forma de comunicarnos con los demás, sino que, sin darnos cuenta modificaron nuestras costumbres, nuestra cultura y el mundo en el que habitamos, además, éstos artefactos tecnológicos, nos dieron la oportunidad de asumir nuevos roles en el mundo; bien sea en un juego, en una experiencia virtual de tipo sentimental; acercándonos a personas que teníamos al otro lado de mundo, en fin; el internet afecta nuestro cuerpo y la manera como le damos uno o varios significados.

Por otro lado, es un hecho que las computadoras tienen la posibilidad de acercarnos al conocimiento, ya que, podemos acceder a diferentes libros sin desplazarnos a la biblioteca, también tenemos acceso a variados documentos que se presentan en diversos formatos y distintas plataformas, accedemos a tutoriales, participamos activamente en juegos que motivan la parte intelectual y que, ayudan a desarrollar, a estimular nuestro cerebro y nuestras ganas de conocer y ver el mundo en sus diferentes presentaciones.

Empezamos sin darnos cuenta en la era de la *cultura digital*<sup>2</sup>, todos los procesos políticos, económicos, académicos y sociales, se han digitalizado, han cambiado de plataforma; el día de hoy, podemos ver que, tenemos muchas funciones en nuestras computadoras y dispositivos personales que muchas veces no sabemos cómo usar; desconocemos el valor real de nuestros aparatos tecnológicos, y la potencialidad que estos tienen, hemos limitado su uso con funciones básicas; pero el reto es incorporar todas estas posibilidades y todos los programas que integran estos dispositivos para acceder al mundo del conocimiento y por qué no a mejorar los procesos en las aulas, en las escuelas ya que, no podemos seguir desconociendo los cambios a los que nos enfrentamos a diario.

La finalidad entonces de este texto es, hacer un dialogo entre tres elementos que considero importantes; el primero la inclusión de narrativas hipermedia dentro de los

---

<sup>2</sup> Este concepto es trabajado por Jenkins y hace referencia a la época donde los nuevos y viejos medios se funden para dar nuevos significados al mundo; donde tenemos la capacidad no solo de receptionar sino que somos capaces de producir significados a partir de esas tecnologías que cambian nuestra manera de habitar el mundo; además podemos hacerlo en forma colectiva, puesto que ahora tenemos la posibilidad de interactuar con más personas

procesos académicos en este caso la clase de filosofía, aunque el trabajo resulta siendo transversal a otras formas de conocimiento; el segundo, el aporte de estas narrativas a la pedagogía crítica y el último analizar cómo brotan los aprendizajes visibles e invisibles que surgen de este tipo de ejercicios.

### **Metodología**

Para la consecución de los objetivos previstos se utilizó la investigación cualitativa puesto que, el objetivo principal es dar cuenta de un fenómeno en forma inductiva; en este caso, se pretende analizar cómo las narrativas hipermedia utilizan elementos de pedagogía crítica y además producen aprendizajes. Esta investigación es de tipo explicativa y, busca dilucidar cómo los alumnos construyen significantes y significados en una narrati1 a hipermedia; y cómo estos a su vez evidencian aprendizajes. El método que se utiliza es análisis narrativo de tópico; ya que, el objetivo es dar cuenta del significado que brota de la producción de narrativas hipermedia generadas por los estudiantes a partir de la lectura e interpretación del libro de Sartre.

El marco metodológico de la presente investigación, toma como referente lo trabajado por Sampieri (2010) en su libro *Metodología de la investigación*, en dialogo con los planteamientos del autor Carlos Sandoval (1996) en su libro *Investigación cualitativa*; quienes nos ayudaran a esclarecer el camino del análisis narrativo partiendo de las narrativas hipermedia que crean, que construyen los estudiantes a partir de un referente dado; según Carlos Sandoval, (1996) este tipo de enfoque busca el encuentro

hermenéutico, que consiste en poner a dialogar la producción de significados hechos por la cultura y las interpretaciones que surgen a partir del dialogo con el fenómeno estudiado; por eso, es necesario dividir la meta en dos rutas, la primera consiste en hacer una interpretación literal y la otra en ahondar en el significado del texto que se enmarca dentro de una cultura dada.

La ruta investigativa tuvo el siguiente orden; en primer lugar, los alumnos hicieron una lectura del texto, cada uno en forma individual ya que, era necesario que cada uno de ellos pudiera participar en la interpretación del texto; en un segundo momento se hizo una mesa redonda donde en compañía de la profesora resolvían las dudas e interrogantes que les dejó el texto,

en esta mesa se contextualizó el texto y se actualizó de acuerdo a la situación concreta de los estudiantes, luego se reunieron en grupos de cinco aproximadamente y cada uno de ellos propuso sus narrativas de acuerdo a los planteamientos e inquietudes que quedaron a partir de la lectura del libro; después se compartieron y discutieron esas narrativas, ya que, era imperativo contrastar y discutir sobre las posibilidades que les daba el texto, se hizo una discusión sobre los planteamientos del libro y aquello que les llamó la atención.

La información que se recogió en cada etapa fue clasificada y analizada en matrices que respondían los tres grandes interrogantes del trabajo a saber: el primero, ¿cómo los alumnos de once de un colegio privado del municipio de Chía producen narrativas hipermedia? El segundo ¿cómo la producción de las narrativas hipermedia son una

propuesta para la pedagogía crítica?; Y por último ¿cuáles son los aprendizajes visibles e invisibles que brotan de este tipo de textos?

## Resultados

En primer lugar, se trabajó el concepto de narrativa y de narrativa hipermedia; la forma como los estudiantes las producían

a partir de la lectura del libro que se mencionó anteriormente, para lo cual se da respuesta al siguiente interrogante: ¿cómo los jóvenes de grado once de un colegio privado en Chía construyen narrativas hipermedia? Por eso en un primer momento se define el concepto de narrativa, que hace referencia a aquellas estructuras de un relato que no siguen un esquema lineal, sino que, presentan diferentes formas de leerse, ya que, no presentan un hilo conductor, pero si muestran relatos en forma independiente como extensiones de un tema, o también, se da el caso en que una historia, de acuerdo a la manera en que se lee adquiere su sentido.

Cuando hablamos de la hipermedia nos referimos a una nueva forma de acercamiento a los textos ya que, no solo tenemos la capacidad de leerlos, sino que, tenemos la posibilidad de acercarnos a ellos, de responder a ellos por medio de diferentes narraciones que podemos construir en la red. Es vital resaltar, que los nuevos espacios virtuales están brindando diferentes oportunidades a los usuarios para que ellos puedan crear en forma individual y colectiva, muchos textos en variados formatos. Las narrativas hipermedia entonces aparecen como una posibilidad para los usuarios que quieren interactuar,

responder y mirar de otras formas la información que reciben. Aprender no implica repetición sino transformación y esto lo posibilitan las narrativas hipermedia. Por otro lado, estas creaciones cuentan con un componente estético que se evidencia en el lenguaje verbal, no verbal, en los sonidos que ayudan a dar significados y en las imágenes que se utilizan.

“El usuario no se limita a ver o indagar, sino que es invitado a participar generando conocimiento a través de la comparación, la interpretación y el análisis, y, en su mayor grado, cuando el usuario puede aportar e incorporar al multimedia sus propias opiniones, textos, imágenes y sonidos. El hipermedia bien construido - sostiene Colorado - constituye una estructura abierta de conocimiento participativo” (Clement, 2013).

Las narrativas, son una de tantas formas que permiten que el hombre se apropie de su realidad ya que, dan cuenta de los saberes que el hombre tiene del mundo, su competencia lingüística, su capital cultural, sus conocimientos, sus sentimientos, siempre que se hace un relato todos estos elementos se integran con el fin de dar cuenta del sujeto.

Cuando se involucran narrativas hipermedia, tenemos la posibilidad de dialogar con el conocimiento y, de establecer diferentes formas de contacto, de comunicación con otras personas, la producción intelectual es valiosa en la medida que se comparte, que se reflexiona.

Un elemento que se debe explotar es la creación de formatos que permitan el acercamiento y la creación de símbolos, de signos, puesto que, aunque nos enfrentemos a ellos en la vida diaria muchas veces no somos capaces de apropiarlos para construir significados, el mundo se aprende en contexto, y los elementos del mundo no están separados, por eso debemos alfabetizar en las posibilidades del texto y del lenguaje que tenemos para crear estudiantes más críticos con el mundo, ya que van a poder leerlo de muchas maneras.

Con la producción de narrativas se crea la necesidad de indagar, ya que, las repuestas no son dadas sino construidas en la manera que se comunica, en la manera que se construyen los significados; este problema nos enfrenta a nuevos vínculos con el mundo; además nos permite la participación de otras personas que nos pueden ayudar a ampliar el conocimiento bien sea dentro o fuera de la escuela; un caso está en los medios de comunicación puesto que estos influyen en la manera como pensamos y percibimos el mundo a veces de forma más contundente que la propia escuela.

...los medios de comunicación nos enseñan modelos de pensar, formas de establecer relaciones, manuales de solución a los problemas, pautas para actuar en la vida social y generan los temas para la conversación cotidiana, las maneras de asignar sentido en el día a día y los estilos validados socialmente para actuar aparentando pensar" (Rincón: 2006, 89)

También cabe anotar que toda narrativa tiene elementos subjetivos únicos puesto que, aunque se piense en forma parecida siempre el sujeto tiene la posibilidad de decir algo nuevo y más cuando conjuga los elementos que se proponen con la multimedia; pero en el trabajo debe primar la producción de significados y no solo de información; el medio es una forma que permite mejorar la práctica comunicativa. La idea es construir y deconstruir significados a partir de la producción de los estudiantes ya que,

Seguir una historia, es en un primer nivel, cuestión de comprender palabras, frases, párrafos puestos en orden. Pero en un nivel mucho más importante significa comprender las acciones sucesivas y los pensamientos y sentimientos de ciertos caracteres descritos con una peculiar dirección y verse lanzado por este desarrollo casi contra la propia voluntad (Benavides: 1994, 606)

Como era la primera vez que se enfrentaban a este tipo de ejercicios, vemos como la mayoría de narrativas responde a posturas del mundo que se quedan en opiniones, debemos explotar la parte argumentativa como elemento en la construcción narrativa, ya que les dará más herramientas no solo para el aula sino para su formación como sujetos participativos.

En la construcción de narrativas hechas por los estudiantes es muy importante el uso de expresiones tales como *había una vez, erase una vez, en un lejano país*, nos damos cuenta entonces que, hemos apropiado ese tipo de frases de la cultura, siempre que pensamos en una historia nos remitimos a ese tipo de expresiones y nos cuesta trabajo romper el paradigma.

Cómo es una actividad que estaba ligada a un contenido que se desarrolla dentro del aula, los alumnos sienten miedo de proponer cosas nuevas y muchos de ellos dieron vueltas sobre los contenidos de la narración inicial, se intentó conservar los personajes y su identidad, aunque si es evidente su punto de vista y su postura política frente a la narrativa y frente al texto dramático de Sartre.

Es importante anotar que, nuestra labor como maestros consiste en la alfabetización constante sobre aquellos sistemas semióticos que los alumnos usan para comunicarse ya que, muchas veces no hacen conciencia de ellos e ignoran su potencialidad dentro de la producción de narrativas hipermedia, pero esto no es una tarea fácil ya que, debemos indagar en los medios y no solo en los nuevos soportes tecnológicos; debemos conocer las nuevas formas de lenguaje y comunicación que surgen gracias a la evolución de estos primeros.

El segundo objetivo, pretendía analizar e indagar sobre si era posible incluir elementos de la pedagogía crítica en la construcción de narrativas hipermedia, para ello se dio respuesta al siguiente interrogante: ¿cómo la producción de narrativas hipermedia puede incluir elementos de la pedagogía crítica?

Dentro de las prácticas educativas que encontramos hoy en día es muy común ver que aún en el ejercicio docente predomina el monólogo ya que, es el docente el único que habla, los alumnos se han acostumbrado a obedecer, a respetar y muchas veces olvidan o

desconocen su sentido su quehacer en la escuela, cuando el docente habla los demás solo oyen ni siquiera escuchan; esto lo decimos porque muchas veces el discurso del maestro no le sirve al estudiante, a su vida, porque lo ha apartado de ésta. Debemos enseñar a nuestros estudiantes a reflexionar en la sociedad en la que están inmersos ya que, ellos son el futuro y por ello deben conocer los problemas que los envuelven para buscar soluciones e intentar mejorar las cosas.

No podemos afirmar que hay una única manera de enseñar porque los intereses son diferentes, no hay una receta única; como maestros debemos escuchar más, pensar más, prepararnos más para todas aquellas personas que están esperando algo de nosotros, el oficio del maestro es un constante proceso, nunca se acaba debe estar en constante dialogo con el mundo y con el mundo de sus estudiantes. Es por eso, que se vuelve imperativo cambiar las prácticas comunicativas en la escuela, y no podemos limitarnos a una sola forma de lenguaje cuando es evidente que, el mundo entero comunica en formas diversas.

Es importante destacar que todo docente debe hacer que su aula sea un campo de dialogo y de discusión ya que, es la única forma en que los alumnos puedan aprender no solo a reflexionar el mundo sino a entenderlo y a darse cuenta que con su actitud y sus conocimientos pueden construir una sociedad mejor. El maestro no es un ser neutro, sino que, también debe mostrar su doctrina ética y política frente al mundo que habita, Paulo Freire nos hace la siguiente invitación:



La tarea coherente del educador que piensa acertadamente es, mientras ejerce como ser humano la práctica irrecusable de entender, desafiar al educando quien se comunica y a quien comunica, a producir su comprensión de lo que viene siendo comunicado. No hay entendimiento que no sea comunicación e intercomunicación y que no se funda en la capacidad de dialogo.

Por eso pensar acertadamente es dialógico y no polémico (Freire. 1996: 39)

Podemos ver que con la construcción de narrativas hipermedia hay un cambio de rol entre maestro y estudiante mostrando que, la democracia es una posibilidad que se explota en la medida que hay dialogo, que existe comunicación, esto lo evidenciamos dentro de cada grupo cuando se reunieron, planificaron, discutieron, llegaron a acuerdos, se presentaron ante sus compañeros, evidenciaron fallas; ya que, no necesitaron de una nota para reconocer sus fortalezas y errores, cada grupo a su manera buscaba ser el mejor. Otro de los elementos de la pedagogía crítica evidente en la producción de narrativas era la reflexión y el dialogo que los estudiantes establecían con el mundo, miraban como algunas clases (casi toda la política) buscaban someter a los otros, y cómo nosotros como masa lo permitimos, lo aceptamos muchas veces en forma muy cómoda.

En cuanto a la autonomía se necesita más que una narrativa para orientarla, ya que, debe ser un proceso que empiece desde que los niños entran a la escuela no con la prohibición sino a partir de la reflexión de la norma. Pero podemos ver que hay actitudes de autonomía, como es el hecho de tomar decisiones a la hora de crear narraciones, significados y diferentes tipos de texto.

Las narrativas pues posibilitan una práctica novedosa que no puede ser continua para no caer en la monotonía, siempre se debe buscar otra posibilidad, como maestros no debemos conformarnos con lo mínimo siempre debemos buscar nuevos retos que nos permitan mejorar no solo las prácticas dentro de la escuela sino también con los estudiantes. El ejercicio de narrar es un ejercicio de tolerancia y respeto por las ideas del otro, por su diferencia, por sus fortalezas y debilidades, por eso siempre serán oportunas dentro de las aulas.

El tercer objetivo que se trazó a lo largo del trabajo respondía al siguiente interrogante ¿cómo la producción de narrativas hipermedia produce aprendizajes visibles e invisibles? Para esto se trabajó la teoría propuesta por Cristóbal Cobo y Jhon Moravec (2011); donde nos muestran que todo conocimiento formal evidencia de alguna forma unos conocimientos implícitos, que sabemos que tenemos pero que no hacemos conciencia de ellos puesto que, no son reconocidos, como los conocimientos de tipo canónico que son los que encontramos en el plan de estudio, en este caso el conocimiento de Jean Paul Sartre, su obra y su pensamiento; y en la creación de narrativas vemos que aparecen otro tipo de

conocimientos sin los cuales no se hubiese podido hacer el trabajo, como el lenguaje, el uso de herramientas informáticas, la literatura entre otros.

Si nos preguntamos si estas narrativas producen aprendizajes nos dimos cuenta que se logró el objetivo en cuanto lo formal puesto que, apropiaron conceptos básicos de la materia a partir de lo que se plantea en el currículo, el conocimiento formal hace parte de la materia filosofía que es alrededor de la que gira el libro que se trabajó, es evidente que hubo muchos elementos por trabajar, también es importante ver cómo estas narrativas se pueden seguir alimentando con otros grupos, ya que, el aprendizaje no es un camino cerrado sino un camino abierto que se logra en la medida que somos capaces de compartir aquello que sabemos, el aprendizaje colaborativo pues es un reto que debemos asumir.

Creo que el papel de las actividades y los objetivos de la enseñanza tendrán que cambiar y con ello la formación del profesorado, tendrá que cambiar. Esto es tanto un desafío como una oportunidad: un desafío para repensar algunas cosas, un desafío para renunciar a ciertos privilegios que van con nuestras ideas sobre “enseñanza”, un reto para cambiar nuestras relaciones con los estudiantes como aprendices activos, así como con sus padres y otros. (Burbules. 2012: p. 6)

Otro aspecto que se evidenció en los aprendizajes es que, con la producción de narrativas hipermedia, se adquieren los aprendizajes de diferentes maneras; por ejemplo, al crear los relatos los alumnos usaban elementos del constructivismo ya que, ellos mismos



estaban dando significado a los aprendizajes que habían adquirido; por otro lado vemos que, hay evidencias de aprendizaje significativo porque ellos son capaces de relacionar los conceptos adquiridos con su realidad.

### **A manera de cierre**

Los medios se incorporan en el aula como una finalidad específica, con una intención transformadora que permita retar al estudiante consigo mismo y con lo que es capaz de hacer de producir, debemos dejar de lado las prácticas como, por ejemplo, de ver películas sin discusión, historias sin contexto, conocimientos sin sentido. Las instituciones tienen la finalidad de producir, de generar todo tipo de aprendizajes que engrandezcan al hombre, el reto constante para nosotros cómo maestros es ¿cómo lo hago?, ¿qué necesito aprender hoy? El docente se enfrenta cada día con nuevos retos, su responsabilidad es asumirlos, para que las

Instituciones educativas promuevan prácticas no solo educativas sino transformadoras, formando personas éticas y comprometidas con el mundo que les tocó vivir. Las narrativas hipermedia son solo una posible actividad dentro del aula, el reto es seguir indagando dentro de las posibilidades de la red y el mundo que se nos presenta.

## Referencias

Acosta, R. (2013) El aprendizaje visto como un proceso de interacción social la perspectiva vygotskiana vista desde la complejidad.

Recuperado de:

[servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/volIn27/27-8.pdf](http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/volIn27/27-8.pdf)

Arfuch, L. (2002). El espacio biográfico dilemas de la subjetividad contemporánea. Buenos Aires: Fondo de cultura económico.

Benavides, L (1994) La filosofía de la historia. Filosofía de la historia. Madrid: Ed Síntesis

Bernstein, B. (1988). Poder, educación y conciencia sociología de la transmisión cultural. Traducción de Martin Bruggendiek. Santiago: Centro de la educación y desarrollo de la investigación (CIDE).

Bruner, J. (1997). La educación como puerta de la cultura. Madrid: Ed Visor.

Burbules, N. (2012). El aprendizaje ubicuo y futuro de la enseñanza. Revista Encuentros. Vol. 13. Recuperado de: [library.queensu.ca/ojs/index.php/encounters/article/download/.../4513](http://library.queensu.ca/ojs/index.php/encounters/article/download/.../4513)

Cabruja, T. (2000). Cómo construimos el mundo: relativismo, espacios de relación y narratividad.

Recuperado de:

Revista Anàlisi 25, 2000 61-94. Barcelona.

Clement ,J. (2013) Del texto al hipertexto hacia una epistemología del discurso hipertextual.

Recuperado de:

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm>

Chero, V (2013). Teorías conductuales del aprendizaje. Recuperado de:

[http://api.ning.com/files/y6SvOGvLTlLttYL-34Z0XRnsnLlcDID5GTgPVL\\*Uu4UGrfoqqeVf32g2\\*B5\\*o-fe2EwktjkQmZ5GMI\\*CAOtoSkgH1b2dPma8Y/TEORIASCONDUCTUALESDEAPRENDIZAJE.pdf](http://api.ning.com/files/y6SvOGvLTlLttYL-34Z0XRnsnLlcDID5GTgPVL*Uu4UGrfoqqeVf32g2*B5*o-fe2EwktjkQmZ5GMI*CAOtoSkgH1b2dPma8Y/TEORIASCONDUCTUALESDEAPRENDIZAJE.pdf)

Freire, P. Pedagogía de la autonomía. Traducción de Guillermo Palacios. México. Ed. Siglo veintiuno editores.

Gadotti, M. (1998). Historia de las ideas pedagógicas. Madrid. Siglo veintiuno editores.

Jenkins, H. (2006) Convergence culture. La cultura de convergencia de los medios de comunicación. México: Paidós

Nussbaum, M. (2001). El cultivo de la humanidad Una defensa clásica de la reforma en la educación liberal.

Traducción de Juana Pailaya. España: Ed. Andrés Bello

Piaget, J. (1970). Tendencias de la investigación en las ciencias sociales. Madrid Alianza Editorial S.A

Rincón, Omar. (2006) Culturas mediáticas o como se cuenta la sociedad del entretenimiento. Barcelona: Ed Gedisa

Sampieri, R. (2010) Metodología de la investigación. México Mc Graw Hill.

Sandoval, C (1996). Investigación cualitativa. Módulo 4. Bogotá, Colombia: ARFO editores e impresores

Sartre J. Las moscas. (2013) Tr. Alfonso Sastre recuperado de:  
<http://www.colegiosaopaulo.cl/LaMoscas.pdf>

Torres, C (2007). Hipermedia como narrativa web posibilidades desde la periferia.  
Recuperado de:  
Revista Signo y pensamiento 50 Vol. XXXVI enero-junio