



**Universidad  
Nacional  
Villa María**

**Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo A. Podestá"**  
Repositorio Institucional

# **La revista escolar El Glaciar: ¿Una experiencia transmedia?**

---

Año  
2020

Autora  
Velozo, Ana María

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

#### CITA SUGERIDA

Velozo, A. M. (2020). *La revista escolar El Glaciar: ¿Una experiencia transmedia?*. 2do. Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM, nuevos escenarios entre emergencias y conflictos. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

## Segundo Congreso Latinoamericano de Comunicación

Universidad Nacional de Villa María

“Nuevos Escenarios entre Emergencias y Conflictos”

13,14 y 15 de octubre de 2020

**Autora:**

Velozo, Ana María

Facultad de Ciencias de la Comunicación, UNC. Córdoba, Argentina.

[anivelozo@yahoo.com.ar](mailto:anivelozo@yahoo.com.ar)

### **4º Eje temático:**

*Comunicación. Emergentes de Minorías, Diversidades y Conflictos.*

**Título:** La Revista Escolar El Glaciar: ¿Una experiencia transmedia?

La revista escolar El Glaciar es un proyecto realizado por estudiantes de cuarto año y profesores de una escuela pública de la ciudad de Córdoba. Los jóvenes proceden de barrios aledaños y algunos más alejados con situaciones de gran vulnerabilidad social y familiar. La apropiación de la palabra, la integración de medios, plantea una gran oportunidad de expresión y de pertenencia pero además una propuesta que pretende irrumpir y ponerse al frente de los discursos emergentes de la población escolar.

Con 21 años de trayectoria El Glaciar se propuso como desafío innovador, la creación de un escenario escolar en donde se produce la convergencia de múltiples lenguajes de expresión y la incorporación de la cultura transmedia al decir de Jenkins (2013) como modo de fortalecer la identidad colectiva. Esto permitió promover la participación y creatividad en los diversos espacios curriculares (interdisciplinariedad) implicando nuevos desafíos en torno al proceso de enseñanza/aprendizaje para toda la comunidad escolar.

La investigación tiene como objetivo analizar/ identificar la experiencia de la revista escolar como un proyecto transmedia, entendido como territorio (Ardini, 2018) un espacio propicio para la conversación social, una experiencia que puede sensibilizar.

Implica observar el proceso de construcción de la revista como un trabajo colectivo, una disputa de sentidos que genera nuevas formas de participación. Y también como una propuesta de narrativa original con modos de habilitar herramientas, gratificar necesidades, garantizar derechos. Pensar la experiencia transmedia en este sentido como una experiencia democrática, en la cual la lógica del aprendizaje y de la posibilidad de creación y expresión sea de manera recíproca “Enseñar no es transferir conocimiento, es crear la posibilidad de producirlo” (Freyre, 1997).

**Palabras claves:** Jóvenes-Accesibilidad- Narrativas Transmedia

## **1. Fundamentación/ Introducción:**

La revista escolar El Glaciar en 2019 transitó el vigésimo año de edición. Se trata de un proyecto realizado por estudiantes y profesores de una escuela pública de la ciudad de Córdoba Capital, ubicada en el barrio San Rafael B, zona oeste de la ciudad, lo que se conoce como zona Ruta 20. Los estudiantes proceden de barrios aledaños y algunos más alejados ya que es una de las instituciones públicas mejor conceptuadas del sector. Es una población heterogénea en cuanto a su procedencia, trayectoria, sector social, identificaciones, entre otros, sin embargo, hay un importante sentido de pertenencia con la institución y la comunidad educativa.

El Glaciar, como producto comunicacional, se planteó desde sus comienzos partir de una perspectiva de promoción de ciudadanías activas y participativas vinculadas a su entorno, grupo etario y comunidad. En este sentido el impacto logrado año tras año, a partir de la difusión en redes sociales y espacios de encuentros, muestras e intercambio de experiencias, propone a los jóvenes la apertura a nuevos espacios globales de comunicación, a la participación en escenarios múltiples y al intercambio de experiencias con otras instituciones, colectivos de jóvenes provenientes de diversos sectores.(Garello-Velozo, 2018)<sup>1</sup>

## **Objetivos de la investigación**

El presente trabajo es un avance de investigación para mi tesis de doctorado, se propone describir la experiencia en cuanto a sus antecedentes, contexto, recursos, proceso de producción y aplicación que posibilitaron pensar este proyecto como un espacio de comunicación en donde emergentes minorías, diversidades y conflictos y una posible contribución a otros espacios educativos que vean a la comunicación desde esa perspectiva. A su vez, dar a conocer el punto de partida de una investigación que tiene como objetivo analizar/ identificar la experiencia de la revista escolar El Glaciar como un proyecto transmedia, entendido como territorio (Ardini, 2018) un espacio propicio para la conversación social, una experiencia que puede sensibilizar en

---

<sup>1</sup>Garello, Pedro- Velozo, Ana (Octubre, 2018). “Comunicaciones, poderes y tecnologías: de territorios locales a territorios globales” Universidad Nacional de Villa María. Córdoba, Argentina

la que confluyen y convergen actores, narrativas, espacios, recursos tecnológicos, contextos. Esto sería comprender el proyecto como un ecosistema, al decir de (Scolari, 2017) en el que conviven diferentes especies, nuevos y viejos medios; nuevas y viejas generaciones.

Implica observar el proceso de construcción de la revista como un trabajo colectivo que puede pensarse siguiendo las líneas teóricas de lo transmedial como una conversación expandida que multiplica, enriquece, problematiza con otras voces, miradas, experiencias.

Además, la propuesta requiere mirar el proyecto como un espacio de poder, una disputa de sentidos que genera nuevas formas de participación, autónomas, simuladas, obligadas (proponen, demandan, modifican), y reflexionar sobre el impacto de las acciones, la pérdida de control de una propuesta de narrativa original (el proyecto dirigido y planificado por los docentes) puede pensarse como modos de habilitar herramientas, gratificar necesidades, garantizar derechos por parte de los estudiantes u otros actores. Pensar la experiencia transmedia en este sentido como una experiencia democrática, en la cual la lógica del aprendizaje y de la posibilidad de creación y expresión sea de manera recíproca “Enseñar no es transferir conocimiento, es crear la posibilidad de producirlo” (Freyre, 1997).

### **El problema de investigación**

El problema de investigación es analizar si la revista El Glaciar constituye una experiencia transmedia (¿o multimedia?) y en qué medida este proyecto transformó los trayectos escolares de los estudiantes.

Algunas de las preguntas que intenta responder esta investigación son las siguientes:

- ¿Qué características de la revista El Glaciar convierten a esta publicación escolar en una propuesta capaz de integrar distintos soportes y lenguajes?
- ¿En qué medida El Glaciar habilitó y/o transformó los trayectos escolares de los estudiantes que participaron de la publicación?
- ¿Cómo negocian, resisten y se apropian los estudiantes, y cómo construyen nuevas narrativas, es decir nuevas experiencias que se despliegan a partir de la incorporación de las redes sociales?
- ¿Qué sentidos, pérdidas, ganancias y aprendizajes provocó El Glaciar en otros actores de la comunidad?

El colegio Perito Moreno posee orientación en Comunicación en su ciclo orientado (4º, 5º y 6º año) a partir del cual se implementan proyectos específicos de los espacios curriculares e institucionales en diferentes formatos y lenguajes: gráfico, radio, audiovisual y multimedia. Estas producciones se plantean desde el Departamento de Comunicación en forma gradual con el fin de articular los contenidos curriculares de las asignaturas específicas, los recursos disponibles, los aprendizajes y la continuidad de los proyectos desarrollados en los últimos años. Por ejemplo, en 4º año la revista El Glaciar, en 5º la radio escolar Perito Moreno y en 6º las producciones audiovisuales (cortos, informes, ficcionales, animaciones, entre otros).

Como cada año, el proceso de producción se desarrolla durante todo el ciclo lectivo, comenzando en el mes de marzo y llegando a su fase final en noviembre, con la publicación y la presentación de la revista en papel.

Durante el año 2019, El Glaciar se propuso como nuevo desafío explorar en las redes sociales y traspasar los límites del aula/escuela para lograr una mayor identificación de la institución con la comunidad escolar. Para ello se desarrollaron dos propuestas innovadoras: @Elglaciarinfo (información en Instagram de la escuela y noticias relacionadas con la producción de la revista) y el personaje transmedia (creación de una mascota identitaria de la comunidad escolar). Ambas propuestas se plasmaron a partir de los conceptos de “convergencia en medios” y de “cultura transmedia” trabajados principalmente en las obras de Henry Jenkins (2013)

## **2. Estado de la cuestión y perspectiva teórica:**

“El ecosistema de medios está mutando y estamos obligados a comprender esas transformaciones”, afirma Scolari (2015:38). En esta nueva jungla darwiniana, los que han sobrevivido no son los más fuertes sino los que mejor han sabido adaptarse a los cambios. “Cada cambio de procesamiento de la información implica cambios en la sociedad. Cada cambio demanda nuevas competencias sociocomunicativas” (Lotman, 1996).

En el campo del periodismo, señala Salaverría (2008), se han modificado los procesos esenciales ligados a la práctica profesional, por ejemplo, la búsqueda de la información, su elaboración y difusión. Las tres etapas del proceso de producción se han transformado de tal manera que ya no es posible pensar ni la práctica ni la enseñanza con los parámetros del siglo anterior. No se puede seguir haciendo lo mismo con recursos, sistemas, entornos, lógicas que son diferentes.

Es así que nos encontramos con una serie de conceptos que serán centrales en el presente proyecto, como por ejemplo convergencia, disrupción, narrativas transmedia, ubicuidad. Henry Jenkins (2008) entiende la convergencia no solo como la integración de tecnologías y redes o

como estrategia económica sino también como integración de lenguajes y narrativas que dan origen a otras gramáticas, y como nuevas formas de interacción social.

En el campo de la educación se preguntan Scolari, Lugo Rodríguez y Masanet (2019) ¿es posible hablar de una alfabetización o educación transmedia? En un texto publicado en 2010 Jenkins delineaba un posible cruce entre el transmedia storytelling y las prácticas educativas: En tanto educadores, tenemos que modelar el uso efectivo de las diferentes plataformas mediáticas en el aula, una práctica que respaldaría lo que Howard Gardner nos ha dicho acerca de las inteligencias múltiples. En este caso, me refiero a la idea de que cada estudiante aprende mejor a través de diferentes modos de comunicación y, por lo tanto, la lección es más efectiva cuando se transmite a través de más de un modo de expresión. Podemos reforzar lo que comunicamos a través de palabras o textos escritos con soportes visuales o actividades. Hacerlo de manera efectiva nos lleva a pensar en cómo múltiples plataformas de comunicación podrían reforzar lo que hacemos en nuestras aulas (Jenkins, 2010).

En la Investigación sobre la apropiación de medios masivos de comunicación, discursos mediáticos y TIC, (Morales y Loyola: 2009, 2013) se ha detenido en los distintos actores de los procesos de enseñanza y aprendizaje entre ellos, los jóvenes. En esos estudios, se profundizó en categorías como representaciones, uso, apropiación, competencias tecnológicas, las que fueron derivando en una noción de apropiación, que la entiende relacionada tanto con los condicionamientos económicos, sociales e ideológicos atribuibles a los tecno-medios y los discursos de que son portadores, como en el uso competente de los objetos tecnológicos, para ser adaptados creativamente a las propias necesidades, convicciones e interés de los sujetos, todo ello en un marco de la construcción de proyectos de autonomía individual y colectiva.

### **3. Estrategia metodológica general**

Esta investigación será de tipo cualitativa en tanto que se propone comprender e interpretar un fenómeno comunicacional dentro de un contexto educativo marcado por el incesante y vertiginoso avance de las nuevas tecnologías. La opción por una metodología cualitativa tiene que ver con la pertinencia que ésta tiene para analizar fenómenos sociales. Esta investigación combinará herramientas de la etnografía - que incluye la observación participante y las entrevistas – con el análisis de contenido.

La etnografía siguiendo a Rockwell (2009) se realizará durante el tiempo de trabajo que conlleva la producción de un nuevo ejemplar de la revista y no se remitirá únicamente al

trabajo etnográfico tradicional sino que será necesario situar además a la etnografía digital como un método de investigación que realice estudios de campo en las producciones de la revista en las redes sociales.

Por las particularidades de internet, es importante considerar otros tránsitos en el espacio y el tiempo, así como construir diversas formas de co-presencia que marquen el “estar ahí” del etnógrafo. (Hine, 2015: 56).

Las entrevistas a actores escolares y a otros miembros de la comunidad y el análisis de los números anteriores de la revista permitirán realizar una genealogía del proyecto, buscando ofrecer un recorrido histórico que muestre los objetivos cambiantes y los sucesivos mutaciones que protagonizó El Glaciar hasta llegar a constituirse en el producto transmedia (o multimedia) que es en la actualidad.(Corbetta, 2007)

Las entrevistas también permitirán reconocer las experiencias y comprender los sentidos que le otorgan los integrantes al proyecto. Como así también ofrecerán elementos para entender el surgimiento de la mascota y cómo esta fue construyéndose colectivamente

A su vez, el análisis de los ejemplares del año 2019 permitirá describir y caracterizar cada soporte y formato, analizar los recursos del lenguaje gráfico de las revistas impresas, el análisis del lenguaje digital y de las herramientas transmediales (recursos hipertextuales, interactivos y multimediales que se fueron incorporando).

El análisis de contenido (o la etnografía de redes) también permitirá analizar cómo el uso de las redes sociales potenció las narrativas.

La observación participante permitirá describir los eventos en los cuales los estudiantes planifican, organizan y llevan a cabo las distintas actividades para recaudar fondos y promocionar la revista. La inmersión personal del investigador en el contexto de la vida cotidiana de los actores es la única fuente de producción de una calidad específica de los datos: su más densa contextualización (...) Igualmente, una larga y continuada estancia entre los actores de los cuales se estudia su vida evita que tomemos su discurso como mero texto (Sanmartín et al., 2000, p. 148).

En este sentido cabe destacar mi rol de co-coordinadora del proyecto El glaciar desde hace 12 años y docente de cuarto año en los espacios curriculares que forman parte del proyecto. Un lugar que lejos de ser un problema para la investigación que llevaré adelante, me coloca en una posición de privilegio en relación al objeto de estudio.

Por último, se considerará la posibilidad de realizar encuestas a egresados o estudiantes de quinto y sexto año, quienes realizaron la revista en años anteriores. El objetivo es obtener

información sobre sus experiencias, recuerdos y cambios que pudieron observar les produjo la experiencia.

#### **4. Estado de la investigación en la actualidad**

##### **El escenario de lo convergente**

La revista escolar El Glaciar en sus inicios era un proyecto originado en el espacio de una materia llamada “Taller de Comunicación 1” en el que prevalecía el discurso periodístico. Su diseño curricular incluía no sólo la realización de prácticas de periodismo a través de la exploración del lenguaje gráfico en cuanto a estilos y formatos propios de la profesión sino también la puesta en marcha de un medio de comunicación en formato revista con salida a la comunidad barrial.

Con el correr del tiempo la revista fue adquiriendo nuevos formatos, periódico mural, fanzine, hasta llegar al blog y el glaciar digital -debido al avance de la tecnología- internet y las netbook del programa Conectar Igualdad que se fueron incorporando en las escuelas del país.

El Glaciar en estos últimos diez años no sólo exploró nuevos formatos sino también nuevos lenguajes llegando a la actualidad con una publicación que expone un escenario en donde convergen diversos lenguajes mediáticos a partir de la introducción del código QR: la producción de videos, podcasts, historietas, ilustraciones y gifs.

El proyecto editorial El Glaciar, que presenta como producto final a la revista, contiene, por un lado, una etapa de producción periodística que implica la investigación de los temas elegidos, la recolección de datos, la redacción, y la selección de ilustraciones, diseños, colores y tipografías, entre otras tareas de preparación del producto. Por otro lado, se enmarca en una planificación anual que comprende estrategias de financiamiento, planificación y promoción del producto. En este escenario, se produce la convergencia de múltiples lenguajes de expresión:

- La confluencia del uso de las redes sociales para la comunicación con el público escolar y con la comunidad barrial a través de la creación de El glaciar Info en Instagram. Allí semanalmente se va contando no sólo noticias escolares sino también el paso a paso de la creación de la revista.
- Las dinámicas de diversos eventos (deportivos, destrezas físicas, intelectuales, culinarias, esparcimiento) que permiten la recaudación de fondos para la impresión.
- Los espacios de habilitación de la palabra, de la imagen y del sonido para promocionar dichos eventos. Esto forma parte de una rutina semanal de tomar contacto los estudiantes que realizan la revista con el resto de la comunidad escolar comentando sobre los eventos que se

proponen realizar a través de la difusión cara a cara o en la promoción a través de afiches, flyers, videos de promoción entre otros.

- La confección de la imagen de identidad de la revista (logo e isologo) Esto se realiza dentro del espacio curricular de Artes audiovisuales en el que cada estudiante diseña el logo de la marca que luego será seleccionada para ser exhibida en distintos productos.
- La creación de una remera que conjugue los gustos e intereses e identifique al proyecto y a la escuela. Esto es parte de un trabajo de consenso que se realiza entre los cuatro cuartos para elegir cuál será el diseño y color de la remera de El glaciar.
- La creación, selección e incursión del personaje que acerca la revista a la escuela buscando la identificación e involucramiento de los estudiantes con la escuela y el proyecto.
- La performance lograda en la presentación de la revista, como parte de un festejo por la llegada de la revista a fin del año lectivo que incluye a partir de una temática central, imágenes, sonidos, actuaciones, bailes, arte escénico, vestuario, maquillaje e iluminación.

### **El Glaciar transmedia**

Otro de los desafíos pensados y trabajados durante el año fue la introducción del concepto “transmedia”, acuñado por Jenkins (2013) y trabajado por Carlos Scolari (2014), que iluminó lo que se dio en llamar El glaciar transmedia, y cuyo objetivo fue introducir narrativas transmediales a la escuela. La propuesta fue la incorporación de un personaje que contribuyera a fortalecer la identidad colectiva transformándose en mascota, y vinculando los distintos productos entre sí, esto es revista en formato papel, el glaciar digital, elglaciarinfo, campañas publicitarias, remera, eventos y presentación de la revista.

Como bien lo define Scolari (2017), un proyecto transmedia en la escuela parte desde la pedagogía de la enunciación a la de la participación en tanto que es una obra de construcción colectiva del conocimiento, en el que el rol del docente es el de “agitador comunicacional” y el del estudiante, el de un “productor de contenidos”. La propuesta partió de los docentes coordinadores del proyecto pero la construcción del personaje fue colectiva.

Entendiendo que una historia transmedia se desarrolla a partir de múltiples soportes mediáticos y que cada nuevo elemento contribuye de manera distinta y valiosa para el todo, el proyecto se propuso incorporar un nuevo componente de comunicación no textual: “el personaje” y echarlo a andar por los distintos soportes y formatos en que el proyecto fue incursionando de manera que este cobre identidad en nuevos relatos. Pero la propuesta además pretendió ir más allá de las redes penetrando en el interior de las aulas como espacio de trabajo de las distintas asignaturas para que la comunidad educativa se apropie también de la mascota y

la tome como un elemento disruptivo buscando generar en los estudiantes un estímulo, una motivación, un protagonista o al menos un integrante más dentro del proceso de aprendizaje. Es así que su llegada intentó insertarse en la realidad escolar, indagar, relacionarse, dialogar con la comunidad y propiciar nuevos conocimientos.

A partir de ese momento, quienes tomaron a este personaje como eje para desarrollar distintas narrativas con anclaje en la asignatura fueron los propios docentes que, junto a sus estudiantes, construyeron nuevas historias, experiencias e intervenciones artísticas con una base en el personaje pero con vuelo propio. Esto permitió promover la participación colectiva y creativa en los diversos espacios curriculares lo que implicó nuevos desafíos en torno al proceso de enseñanza/aprendizaje para toda la comunidad escolar.

Para lograr esto el proyecto El Glaciar se abrió aún más a la comunidad, y se vinculó con los distintos espacios escolares, se difundió y dio a conocer las nuevas propuestas y los objetivos a todos los integrantes de la institución.

Se puede afirmar que se logró a través de la construcción colectiva que el personaje articulara algunos espacios, se planificó y organizó tiempos y se dio a conocer el personaje a la comunidad, logrando una primera aproximación a la idea transmedial. Aún queda por explorar y trabajar con mayor apertura con otras cátedras para transversalizar y crear conocimientos a partir de la propuesta. Como propósito quedará para el futuro el fortalecimiento del proyecto para generar una verdadera narrativa transmedia.

### **La investigación en la actualidad**

El 2020 se pensaba como un año de grandes desafío para el proyecto de la revista. Las metas que se pretendían alcanzar, los objetivos, los acuerdos entre cátedras. Con el inicio del ciclo lectivo y la consiguiente declaración de pandemia el proyecto El Glaciar quedó en suspenso y por consecuencia la investigación también. Hubo que replantearse un nuevo desafío: ¿Qué hacer y cómo lograrlo? ¿Qué posibilidades concretas habría para llevarlo a cabo? Las respuestas llegaron pronto, el equipo docente junto a los estudiantes tomó la decisión de continuar el proyecto a través de las redes sociales.

El Glaciar comenzó a llamarse @elglaciar2020 y se transformó en un medio de comunicación digital para la comunidad educativa y un ejercicio de trabajo periodístico semanal puesto en marcha día a día por los propios estudiantes. Al parecer el isologo identificador y el eslogan que los mismos estudiantes crearon en los distintos espacios curriculares intervinientes se

declaraban continuar “Contra viento y pandemia”. Hace poco menos de un mes se tomó la decisión de hacer la remera y la revista en formato papel, con menos presupuesto y distribución.

### **Nuevos modos de comunicación, nuevos desafíos**

La virtualidad en el actual contexto se presentó como la única salida posible. La comunidad educativa tuvo que readaptarse a esta nueva escuela y enfrentar un sin número de limitaciones. La desigualdad tecnológica, las trayectorias de los estudiantes, los nuevos formatos de clases, las marchas y contramarchas puestas en juego de un sistema rígido y para nada preparado a la nueva realidad.

Con un territorio distinto al decir de Ardini, las preguntas que se desprenden para abordar una investigación ante este panorama pueden ir orientadas a ¿Cómo se puede pensar este proyecto frente a esta nueva realidad? ¿Cómo podemos analizarlo desde las variables abordadas antes de la pandemia? ¿En qué medida El Glaciar habilita y/o transforma los trayectos escolares de los estudiantes durante este tiempo?

Por otro lado, y frente a esta modalidad virtual ¿Logran los estudiantes negociar, resistir y apropiarse y construir nuevas narrativas? ¿Qué sentidos, pérdidas, ganancias y aprendizajes provoca El Glaciar en este nuevo tiempo a cada actor de la comunidad?

Algunos indicadores que podrían comenzar a analizarse.

- Las propuestas escolares son receptadas por los estudiantes de diversas maneras, de acuerdo a sus trayectorias, el acceso a la tecnología, el contexto familiar y motivaciones propias y del grupo de pares.
- El proyecto escolar de cuarto año tiene un alto interés en el trayecto de la secundaria de esta escuela como lo es el último año de la secundaria.
- El tiempo de pandemia no limitó al parecer la participación de los estudiantes en este proyecto.

Quizás habrá que mirar en profundidad las nuevas formas de participación, reflexionar por ejemplo en los intercambios comunicativos, no sólo en lo producido, en las acciones, en las expectativas de los docentes, en la recepción a las propuestas por parte de los estudiantes, en las indiferencias, en las no escuchas y en sus intereses. Y observar desde esa perspectiva cómo en tiempos de pandemia, los jóvenes reconstruyen El Glaciar y lo moldean desde sus derechos, sus deseos, miedos y esperanzas.

## 5. Bibliografía:

Ardini, C. (2018) Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Mutual Conexión , 2018. Libro digital, PDF

Corbetta, P (2007) Metodología y Técnicas de Investigación Social. Italia. McGraw-Hill Interamericana.

Freyre, P. (2004). Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica de la educación. Sao Paulo. Paz e Tierra SA

Hine, C. (2015) Etnografía para internet: integrada, incorporada y cotidiana. London/ New York: Bloomsbury Academic.

Iglesias-García, M. (2011). Etnografía y observación participante en los medios de comunicación nativos digitales. Conferencia: II Congreso Internacional AE-IC Málaga 2010 "Comunicación y desarrollo en la era digital", At Málaga

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. España: Paidós

Loyola. M. I. Informe académico final (2018). De continuidades, rupturas y resistencias. Experiencias comunicacionales emergentes en jóvenes en situación de vulnerabilidad social. Código 05/ Q 025. Directora. SECYT -UNC

Morales, S. Loyola, M.I. (2009) Los jóvenes y las TIC. Apropiación y uso en educación. Córdoba. Edición del autor.

Rockwell, E. (2009) La experiencia etnográfica: historia y cultura en los procesos educativos. Buenos Aires: Paidós. 2009

Salaverría, R. Negredo, S. (2008) Periodismo integrado: Convergencia de medios y reorganización de redacciones. Barcelona, Sol90 Media.

Sanmartín, R. (2000) "La observación participante". En M. García Ferrando, J. Ibáñez Y F. Alvira: El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación. Madrid: Alianza.

Scolari C. (2017) El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>

Scolari C.(2014) Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario ac/e de cultura digital.

Scolari, C.A, Rodriguez, N. L. y Masanet, M (2019): “Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes”. Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 116 a 132.  
<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html>