



Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-
Compartir Igual 4.0 Internacional



Diseño de materiales multimodales y fortalecimiento de la enseñanza.
El/la profesor/a como creador de materiales curriculares
Adriana Aguinaga
Trayectorias Universitarias, 8 (14), e084, 2022
ISSN 2469-0090 | <https://doi.org/10.24215/24690090e084>
<https://revistas.unlp.edu.ar/TrayectoriasUniversitarias>
Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

Diseño de materiales multimodales y fortalecimiento de la enseñanza. El/la profesor/a como creador de materiales curriculares

Multimodal materials design and strengthening teaching.
Teacher as curricular materials' creato

Adriana Aguinaga

<https://orcid.org/0000-0002-1711-0631>

aguinaga.adriana@gmail.com

Facultad de Trabajo Social | Universidad
Nacional de La Plata | Argentina

RESUMEN

El presente artículo surge en el marco de la cursada en la Especialización en Docencia Universitaria, y pretende aportar un material curricular, que condense un conjunto de herramientas teórico-metodológicas para que los/as futuros/as profesores/as creen sus propios materiales curriculares hipermediales potenciando y enriqueciendo procesos de enseñanza y de aprendizajes del campo de las Ciencias Sociales que abarca el Trabajo Social. La propuesta de diseño de un libro en soporte multimodal tiene como objetivo fortalecer el perfil de los/as egresados/as a partir de la adquisición de competencias digitales que permitan planificar, diseñar y elaborar sus propios materiales didácticos con inclusión de tecnologías digitales en sus propuestas de enseñanza. Es una invitación a sumergirse en el paradigma relacional de las tecnologías. Convoca a interpelar, diseñar, planificar y poner en acto nuevos ambientes de aprendizaje, reconociendo las ventajas de la tecnología como herramienta relacional y cognitiva en contraposición al paradigma instrumental en el cual se encuadran gran parte de las experiencias educativas.

PALABRAS CLAVE

innovación,
materiales curriculares
hipermediales,
diseño de materiales
curriculares,
enseñanza
y aprendizaje



KEY WORDS

innovation,
hypermedia curricular
materials,
design of curricular
materials,
teaching and learning

ABSTRACT

This article arises within the framework of the course taken in the Specialization in University Teaching, and aims to provide curricular material that condenses a set of theoretical-methodological tools so that future teachers can create their own hypermedia curricular materials, enhancing an enriching teaching and learning processes in Social Sciences' field covered by Social Work. The proposal for a book desing in multimodal support aims to strengthen the profile of graduates from the acquisition of digital skills that allow them to plan, design and develop their own teaching materials with digital technologies inclusión in their teaching proposals. It is an invitation to immerse yourself in the relational pradigm of technologies. It calls for questioning, designing, planning and putting into action new learning environments, recognizing the advantages technology as a relational and cognitive tool as opposed to the instrumental paradigm in wich a large part of educational experiences are framed.



Visualizar el aula como entorno socio-técnico, al decir de Latour (2013), nos permite pensar las relaciones tecno-pedagógicas que imprimen en la actualidad los procesos educativos.

Es oportuno, recuperar algunos interrogantes como: de qué hablamos cuando hablamos de materiales multimediales, cuál es su incidencia en la enseñanza, cómo entender los materiales curriculares hipermediales y el significado de la innovación que imprimen a las propuestas pedagógicas.

Es oportuno, recuperar algunos interrogantes como: de qué hablamos cuando hablamos de materiales multimediales, cuál es su incidencia en la enseñanza, cómo entender los materiales curriculares hipermediales y el significado de la innovación que imprimen a las propuestas pedagógicas.

Tomando aportes de autores como Blanco (1994), un libro multimedia, es un tipo de material curricular por excelencia.

El presente artículo pretende revalorizar la labor creativa de profesores/as como productores de materiales curriculares poniendo en valor competencias necesarias para el diseño de materiales didácticos curriculares, recuperando la trascendental importancia de la planificación, organización y evaluación en el marco de procesos de enseñanza que despliegan en su ejercicio profesional.

Ofrecer elementos teórico-metodológicos, que posibiliten una mirada crítica que rompa con la dependencia de los libros de texto en el marco de sus clases, para que los/as docentes sean diseñadores/as de sus propios materiales curriculares, es un gran desafío. Es interesante recuperar la crítica que realiza Blanco (1996), sobre el apego a los libros de texto que ha impregnado nuestra historia como docentes

Pero, al mismo tiempo que son una ayuda, son un elemento de control, a menudo camuflado bajo la perspectiva de ayuda. Y un control doble e interconectado. Por un lado, aseguran que las

prescripciones oficiales se sigan, y por otra, estructuran de manera específica la práctica de la enseñanza, estableciendo una forma determinada de concebir el contenido, de relacionarse con él, de transmitirlo y de aprenderlo. Además, y puesto que los libros de texto, son elaborados fuera de los marcos en que la práctica de enseñanza va a desarrollarse, se ahonda en la separación entre los que conciben el conocimiento y los que lo transmiten, generando una dependencia de los expertos que es asumida como necesaria e incluso positiva. (Blanco, 1994: 7)

Vivenciar la experiencia en los términos planteados por Larrosa (2006) poniendo a disposición elementos para pensar las clases y planificar la creación de materiales curriculares hipermediales, de acuerdo a los propósitos pedagógico-didácticos que potencien las propuestas de enseñanza, es el convite que tenemos por delante.

Vivenciar la experiencia en los términos planteados por Larrosa (2006) poniendo a disposición elementos para pensar las clases y planificar la creación de materiales curriculares hipermediales, de acuerdo a los propósitos pedagógico-didácticos que potencien las propuestas de enseñanza, es el convite que tenemos por delante.

Los libros multimediales presentan los contenidos curriculares en diversos formatos y lenguajes promoviendo otras formas de vincularse con el conocimiento, colocando a docentes y estudiantes, en el lugar de productores/as de conocimiento y/o contenido posibilitando la reflexión sobre el proceso de construcción y el lugar que asumen como prosumidores/as (Tofler, 1980) en el marco de los materiales que elaboran.

La creación de materiales multimediales, radica en la relevancia de pensar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera situada, tratando de descartar la cosificación del conocimiento.

Parafraseando a Blanco (1994), es importante “renovar la cultura y la práctica pedagógica en las escuelas y no sólo resguardarlas y controlarlas”, para ello debemos formar profesores/as, que vivencien la posibilidad de crear materiales didácticos que renueven sus prácticas pedagógicas.

Uno de los puntos clave, es ofrecer herramientas para la profesionalización de los/as profesores a partir de una nueva política respecto de la concepción de la enseñanza y su lugar protagónico en el diseño de sus materiales curriculares hipermediales. Es una clara invitación a romper con “los esquemas de dependencia de éstos respecto de los materiales elaborados por otros” (Blanco, 1994: 11)

..., si al menos debería plantearse la necesidad de que los nuevos materiales didácticos sean elaborados bajo concepciones y formatos que permitan una utilización más diversificada y menos “seguidista” que los que conocemos. En definitiva, hacen falta materiales que puedan ser experimentados y no meramente instrumentos que encorsetan y uniformizan la práctica. No es suficiente con tener una oferta más amplia; hay que cambiar la concepción de materiales. De otro modo, no habremos cambiado nada y la autonomía de los docentes quedará “reducida a su capacidad para elegir productos comerciales”. (Contreras, 1991: 24)

Los/as profesores/as deben adquirir expertiz para posicionarse como creadores/as de materiales didácticos hipermediales, siendo capaces de identificar y promover mediaciones favorables que posibiliten que los saberes entren en juego y fortalezcan los procesos de significación, socialización y construcción de los contenidos que integran los objetivos y la intencionalidad educativa que persiguen.

Es clave pensar los materiales didácticos hipermediales entramados como parte de la construcción metodológica. Retomo a Gloria Edelstein (1995), para dar cuenta de cómo los materiales multimodales son parte constitutiva de la construcción metodológica:

Los/as profesores/as deben adquirir expertiz para posicionarse como creadores/as de materiales didácticos hipermediales, siendo capaces de identificar y promover mediaciones favorables que posibiliten que los saberes entren en juego y fortalezcan los procesos de significación, socialización y construcción de los contenidos que integran los objetivos y la intencionalidad educativa que persiguen.

...la tarea de elaborar una propuesta de enseñanza en la cual la construcción metodológica deviene fruto de un acto singularmente creativo de articulación entre la lógica disciplinar, las posibilidades de apropiación de ésta por parte de los sujetos, y las situaciones y los contextos particulares que constituyen ámbitos donde ambas lógicas se entrecruzan. (Edelstein, 1995: s/n)

Perosi (2016) propone el diseño de prácticas que recreen el contenido, la interacción y la construcción de conocimiento integrando experiencias de narrativas como una oportunidad para correr los límites de lo posible y poner en escena estrategias didácticas desafiantes.

Los desarrollos tecnológicos, la recuperación de los principios constructivistas y sociohistóricos, el avance de la educación en línea dentro del nivel superior y las políticas públicas vinculadas

a la valoración del aprendizaje con tecnología en el nivel básico desafían la construcción de una mirada diferente sobre los mismos. Asimismo, comienzan a aparecer aportes en relación con las consecuencias del concepto de aprendizaje ubicuo, los entornos personales de aprendizaje o las nociones de realidad aumentada. La confluencia de todos estos elementos permitiría pensar en el diseño de alternativas con énfasis en las múltiples interacciones y en la actividad del estudiante como ejes claves de las mismas llegando a cuestionar el rol históricamente central de los materiales. (Schwartzman y Odetti, 2010, s/n).

Este artículo, se inscribe en la concepción relacional de las tecnologías planteada por autores como Scolari y Burbules (2014, 2018) e invita a dejar de lado el uso instrumental, que se hace de las tecnologías en gran parte de los procesos educativos.

Actualmente, nos encontramos con un escenario nuevo e inédito que nos obliga a repensar y revisar las concepciones acerca de las formas de enseñar y de aprender. Algunas categorías medulares para pensar estas formas son: aprendizaje invisible (Cobos y Moravec), aprendizaje ubicuo (Burbules y Callister), aprendizaje e hipertexto (Martín), aprendizaje y colaboración (Begoña Gros), gamificación (Gee y Perosi). Las mismas, cobran centralidad para pensar el diseño de materiales didácticos hipermediales a partir de los aportes de investigaciones y estudios sobre la temática realizados por Area Moreira (1991), Imperatore (2009), Angulo y Blanco (1994), Schwartzman (2010 y 2013), Odetti (2016), Esnaola (2019), Martín (2019).

Las denominadas pedagogías emergentes permiten tensionar las propuestas pedagógicas, retomando el aporte de autores/as clásicos como Eisner, Bruner, Rogoff y otros/as, cuyos trabajos e investigaciones marcan un camino que busca desarticular el paradigma conductista en el abordaje del estudio de los procesos cognitivos. Entender estos procesos nos permite pensar cómo se produce el aprendizaje y qué les sucede a los/as sujetos sociales, situados en un tiempo y un espacio particular en el marco de una cultura y cómo ella, a su vez, impacta sobre los mismos. Retomar el aporte de estos/as autores/as, es un buen horizonte para pensar las características que deben asumir hoy los materiales curriculares al interior de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Eisner, ha promocionado a lo largo de sus escritos el papel de las artes en la educación y su importancia para mejorar la práctica educativa en otras disciplinas refiriendo a la importancia de considerar: la diversidad de formas de entrada del conocimiento, la relación entre sensación, concepción y representación, los sentidos y su papel en el funcionamiento mental. El autor propone habilitar otras puertas de entrada al conocimiento y su importancia en el diseño de propuestas didácticas. Este punto es central al momento de pensar el diseño de los materiales curriculares hipermediales.

Bruner, autor clásico crítico del conductismo, plantea que su preocupación pasa por entender cómo piensan las personas; cómo piensa al estudiante como un/a sujeto activo/a y el/a docente como la persona que construye andamiajes para que el/a estudiante construya su mundo. Estos andamiajes permiten a los/as estudiantes desarrollar diferentes destrezas, conocimientos y actitudes para enfrentar los desafíos de la vida. Bruner (1996), aporta una conceptualización sobre dos modalidades de funcionamiento cognitivo del pensamiento: la paradigmática o lógico-científica y la narrativa. El autor sostiene que cada una de estas dos modalidades brinda “modos característicos de ordenar la experiencia, de construir la realidad” y que ambas permiten analizar la riqueza y diversidad que encierra el pensamiento. En ellas, se plasma la forma de concebir el mundo real, a partir de la consideración de los procesos cognitivos como producto de los aspectos culturales, ambientales y de la interacción social. El sujeto del aprendizaje va dando cuenta cómo edifica los significados que permiten conocer cuáles son las construcciones que realiza sobre sus formas de ver el mundo. Aporta una teoría de la construcción narrativa de la realidad. Es importante, reflexionar sobre qué características asumen los materiales didácticos en términos de andamiajes que posibiliten narrativas para viabilizar a los/as estudiantes construir la forma de percibir y apropiarse del mundo.

Otra autora clásica, como Rogoff (1993), analiza el impacto del contexto sociocultural de la actividad cognitiva planteando la necesidad de considerar las actividades cognitivas en el contexto cultural en el que está inmerso el pensamiento del individuo. Sostiene que las prácticas culturales inciden en las formas en que se plantean los problemas que han de resolverse, aportando tecnologías e instrumentos para su solución y canalizando el esfuerzo para resolverlos por caminos que se valoran en función de los patrones específicos de cada lugar.

Cada generación de individuos en cualquier sociedad hereda los productos de la historia cultural que incluyen tecnologías desarrolladas para apoyar la resolución de problemas. Son tecnologías como instrumentos heredados: los sistemas lingüísticos, las actividades que permiten recoger información y transformarla mediante la escritura, los sistemas matemáticos, los instrumentos mnemotécnicos que ayudan a mantener la información en la memoria a través del tiempo.

Rogoff desarrolla la conceptualización de “aprendizaje por medio de la participación intensa en las comunidades” (1993). Es decir, el aprendizaje por medio de la oportunidad de estar presentes, de ayudar, de observar. El docente guía de forma colaborativa ese proceso. Adquiere relevancia el aprendizaje por medio de la colaboración y de la participación intensa en comunidades.

Estos/as autores/as clásicos nos permiten reconocer y detenernos sobre varias de las huellas del proceso cognitivo en un intento de comprender cómo se producen los aprendizajes en la vida cotidiana en

contacto con artefactos tecnológicos que interpelan a los/as sujetos.

El lugar que le damos a los/as estudiantes nos invita a reflexionar sobre la edificación de andamiajes que garanticen los procesos de transmisión cultural y construcción de conocimiento de forma colaborativa, ingeniosa y creativa.

Adquirir herramientas teórico-metodológicas que inviten a interpelar, diseñar, planificar y poner en acto nuevos ambientes de aprendizaje, reconociendo las ventajas de la tecnología como herramienta relacional y cognitiva, y como medio para acercarse al conocimiento de diversas disciplinas, es un desafío que debemos abordar. El uso de las tecnologías digitales posibilita poder liderar procesos de cambio en las instituciones educativas.

Adquirir herramientas teórico-metodológicas que inviten a interpelar, diseñar, planificar y poner en acto nuevos ambientes de aprendizaje, reconociendo las ventajas de la tecnología como herramienta relacional y cognitiva, y como medio para acercarse al conocimiento de diversas disciplinas, es un desafío que debemos abordar.

Existe una gran complejidad en la sociedad actual que exige la inclusión de las tecnologías en las políticas de formación docente. Vaillant (2013) advierte que las dificultades que vivencian los/as docentes con el uso de las tecnologías podrían saldarse constituyéndose en el soporte transversal de la formación.

Una de las cuestiones a trabajar al interior de la formación docente son los procesos de diseño y creación de recursos didácticos y/o materiales educativos considerando centralmente los aspectos pedagógicos, tecnológicos y comunicacionales de los mismos. El diseño de este tipo de materiales curriculares innovadores, debe partir de considerar la inclusión de tecnologías desde un marco relacional, que permita poner en juego los objetivos, contenidos, temas, actividades y evaluación, como dimensiones constitutivas e inherentes a los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Son interesantes los debates que se vienen planteando en este sentido. Lion (2019) sostiene:

Una de las cuestiones a trabajar al interior de la formación docente son los procesos de diseño y creación de recursos didácticos y/o materiales educativos considerando centralmente los aspectos pedagógicos, tecnológicos y comunicacionales de los mismos.

Creemos que, en el contexto actual los docentes se encuentran con el gran desafío de afrontar su cambio de rol, asumiendo que, además de la función docente vinculada al contenido, han de desarrollar sus competencias para guiar, asesorar y crear espacios y oportunidades para que el alumnado pueda articular sus aprendizajes con los desafíos que nos van marcando, los escenarios culturales y digitales. (Lion, 2019: 9)

Rabajoli,(2016) nos remite a la importancia de utilizar las tecnologías en la construcción de materiales educativos que permitan mediatizar los aprendizajes y la relación educativa con la intención no sólo de promover la enseñanza de los contenidos sino además, de brindar la posibilidad que las propias tecnologías se conviertan en contenido de aprendizaje, faciliten y promuevan la formación de ciudadanos digitales críticos en el campo de la educación. Plantea que estamos en presencia de dos retos pedagógicos claves: la formación docente en el uso e inclusión de las tecnologías en sus propuestas de enseñanza y la creación de contenidos hipermediales que posibiliten una mejora en la apropiación de conceptos a partir del “aprendizaje experiencial, situado y colaborativo.”

Esto obliga a pensar junto a otros/as cómo formar futuros/as docentes que, además, conozcan y se impliquen en la curaduría de contenidos para elaborar sus materiales didácticos, que posibiliten a los/as estudiantes: construir nuevas miradas e interacciones con los materiales, sus conocimientos previos, los nuevos contenidos, favorecer el aprendizaje autónomo y/o colaborativo y diversificar las puertas de acceso al conocimiento.

La personalización del aprendizaje y la actualización de contenidos en función del contexto de un grupo determinado hace que el rol de docente-autor tenga un valor primordial en medio de la sobreabundancia de información a la que están expuestos hoy los/as estudiantes.

Diseñar un material didáctico implica delinear un modo de acercamiento de los/as estudiantes a los contenidos, es decir que 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/as estudiantes.

Planificar los modos de apropiación de los conceptos que van a ofrecer, seleccionar los materiales más adecuados para ellos elegir las herramientas para armar el diseño y, finalmente, montar la estructura que dé soporte al nuevo material didáctico otorgan un lugar jerarquizado al docente con ganas de experimentar otros dispositivos para la enseñanza. (Odetti, 2012: s/n)

En este sentido, Baquero (2020) analiza el carácter performativo de la “ilusión técnica”, que muchas veces se le ha dado a la incorporación de las TIC en los procesos de aprendizaje, lo cual no ha hecho más que

acentuar las estructuras conservadoras. Las tecnologías deben potenciar los aprendizajes, no convertirse en obstáculos o reproductoras de prácticas docentes reduccionistas.

Tal como sostiene Kaplún (2002)

“Producir un material educativo implica entonces pensarlo a partir de una estructura narrativa con sentido pedagógico, que oriente el trabajo y las actividades en las que ese recurso sea válido. “...un material educativo es el ofrecimiento, a través de un objeto concreto, de una experiencia vicaria, es decir mediada, para el aprendizaje.” (Barletta y Arce, 2021: s/n)

Este artículo no termina aquí y es una invitación junto a estudiantes del profesorado en Trabajo Social, a apostar al desarrollo de competencias y habilidades que permitan transitar la experiencia de diseñar y crear materiales curriculares hipermediales, que provoquen rupturas para la construcción de nuevas prácticas que se traduzcan en la adquisición y desarrollo de competencias digitales en egresados/as del profesorado en Facultad de Trabajo Social.



Gráfico 1 - Prototipo de Libro multimedial

BIBLIOGRAFÍA

Angulo, J y Blanco, N (1994) Teoría y desarrollo del currículum. Capítulo 12 Materiales curriculares: los libros de texto. Ed. Aljibe Málaga.

Baquero, R. (2020) "La torsión del espacio escolar", en: Dussel, I., Ferrante, P. y Pulfer, D. (comps.) (2020). *Pensar la educación en tiempos de pandemia. Entre la emergencia, el compromiso y la espera*. Buenos Aires, Unipe: Editorial Universitaria, pp. 231 a 241.

Barletta C. y Arce D (2021). Bloque III. Módulo IV: Orientaciones Teórico-Metodológicas para el Diseño de propuestas mediadas por TIC Producción de materiales educativos. Taller Práctica de Intervención académica. Especialización en Docencia Universitaria. FaCHE. UNLP.

Bruner, J (1996) Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia. "Cap. II. Dos modalidades de pensamiento", pp. 23-53. Editorial Gedisa, Barcelona.

Burbules, N y Callister, T (h) (2001) Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información.

Cebrián de la Serna, M y Vain, P (2008). Una mirada acerca del rol docente universitario, desde las prácticas de la enseñanza en entornos no presenciales. Revista Pixel Bit. Medios y Educación. Número 32. Universidad de Sevilla. Págs. 117-129.

Celman, S (1994). La tensión teoría-práctica en la educación superior. Revista del IICE. Año III N° 5. Buenos Aires. Complementaria Marcelo García, C. (1996). Capítulo I Innovación educativa, asesoramiento y desarrollo profesional. Madrid: CIDE.

Coll, C (2021) Aprender y enseñar con las TIC; expectativas, realidad y potencialidades en Los desafíos de las TIC para el cambio educativo del texto: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) C/ Bravo Murillo, 38 28015 Madrid, España.

Coscarelli, Ma. R (2015) Debates curriculares y formación de educadores, Maestría en Educación, Orientación en Pedagogía de la formación, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata. Clase II.

De Alba, A (1995), Currículum: crisis, mito y perspectivas. Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.

Edelstein, G (1996) "Lo metodológico. Un capítulo pendiente en el debate didáctico". En: CAMILLONI, A. (1996) Corrientes didácticas contemporáneas. Editorial. Paidós, Bs. As.

Eisner, Elliot (1994) Cognición y Currículum. Una visión nueva. Cap. 2 y 3. Amorrortu editores, Buenos Aires.

Larrosa J. (2006). Sobre la experiencia I. *Revista Educación Y Pedagogía*, 18. Recuperado en: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/19065>

Lion, C., (2019). Los desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. Análisis de casos inspiradores en Análisis comparativos de Políticas en Educación. IIPE UNESCO, Oficina para América Latina.

Lucarelli Elisa "Las innovaciones en la enseñanza, ¿camino posibles hacia la transformación de la enseñanza en la universidad?" Universidad de Buenos Aires –Facultad de Filosofía y Letras. 3ras Jornadas de Innovación Pedagógica en el Aula –

Martin Mercedes y otros (2019) Guía Parte 1 y 2: Diseñando un material educativo propio. Dirección General de Educación a Distancia y Tecnologías. UNLP.

Martin, MM. (2019): Redes que tejen conocimientos: hipermediando la enseñanza en la Universidad. Revista Diálogo Educativo. Volumen 19. Número 62. Brasil.

Odetti V. (2016). Materiales didácticos hipermediales: lecciones aprendidas y desafíos pendientes publicado en Educación y Tecnologías y perspectivas 10 años de Flacso Uruguay.

Odetti V. (2013) El diseño de materiales didácticos hipermediales: el caso de Pent Flacso – Tesis de Maestría.

Rabajoli G. (2016). Hacia el modelado de buenas prácticas para el e-aprendizaje. Narrativa de diseño publicado en Educación y Tecnologías y perspectivas 10 años de Flacso Uruguay.

Rogoff, B (1993) Aprendices de pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social. Cap. 3. Ed. Paidós, Barcelona.

Ros, M. (2020) Clase 3 Taller de Diseño y coordinación de procesos formativos. Especialización en Docencia Universitaria. FaCHE. UNLP.

Sabulsky y otros (2018) Clase 2 Módulo Enseñanza y Aprendizaje “Una vuelta por los clásicos” (2018). Maestría Procesos Educativos Mediado por Tecnologías Digitales. Universidad Nacional de Córdoba.

Scolari, C. (2018) Las leyes de la interfaz. Publicado en: <https://hipermedias.com/2018/02/04/las-leyes-de-la-interfaz/>

Schwartzman, G. (2013) Materiales didácticos en educación en línea: por qué, para qué, cómo. En Brocca, D. *I Jornadas Nacionales III Jornadas de la UNC: experiencias e investigación en educación a distancia y tecnología educativa*. Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, 2013. E-Book. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicos-linea-medios-interactivos-para-aprender>

Vain P. (2021). Orientaciones para el avance en el Proceso de Diseño de la Propuesta de Innovación, Taller Práctica de Intervención académica. Especialización en Docencia Universitaria. FaCHE. UNLP.