

Relatos góticos y creepypasta: La narrativa tradicional oral puesta en relación con los intereses de los jóvenes¹.

López Corral, Manuela.

UNLP - UNIPE

manuelalopezcorral@gmail.com

Escuela media y prácticas con tecnologías digitales.

Ponencia

Abstract

¿De qué manera es posible realizar prácticas de enseñanza que resulten significativas para los jóvenes, que los interpelen, que conecten sus consumos culturales, sus experiencias, sus creencias, y las pongan en relación con la tradición cultural popular abordada desde una perspectiva disciplinar propia del área de prácticas del lenguaje?

Esta ponencia narra la experiencia que fue llevada adelante con alumnos de 1° año de la Escuela de Educación Secundaria N° 56 de la ciudad de La Plata, jóvenes de 11 a 13 años de edad, y pretendió responder esa pregunta que había adquirido protagonismo por la repetida referencia de los alumnos, registrada en clases propias y clases de colegas, a relatos de seres sobrenaturales y leyendas urbanas al abordar la enseñanza del género gótico o de terror. Este trabajo áulico consistió en la elaboración de varias *creepypasta* por parte de los alumnos, y permitió poner en relación los ejes que abordan la enseñanza de la narración oral en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) para el Ciclo Básico de la Escuela Secundaria, con los recursos que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

A través del relato de esta experiencia pretendemos mostrar un posible modo de incorporar las TIC a la enseñanza de la lengua y la literatura, hecho que no necesita ser planteado como un

¹ Esta experiencia de trabajo surge del cursado de las materias Proyecto Educativo 1 y 2, Lengua y Literatura, ambas pertenecientes al tramo final de la Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y TIC del Ministerio de Educación de la Nación, cuyos requisitos son el diseño de una secuencia didáctica con TIC y su implementación.

evento disruptivo o extraordinario, sino que puede pensarse como la articulación entre los contenidos disciplinares en juego con las prácticas y consumos juveniles actuales.

Palabras Claves

docencia secundaria, narrativa de tradición oral, creepypasta, enseñanza con TIC

Fundamentación o ¿cómo llegamos a donde llegamos?

La integración de las TIC a las prácticas educativas aporta a la calidad de la enseñanza y de los aprendizajes, en tanto sea incluida desde una perspectiva multidimensional que contemple sus potencialidades para la actualización curricular, la construcción de conocimiento y la apropiación de diversos lenguajes para la expresión. (Consejo Federal de Educación, 2010)

Esta experiencia de trabajo se basó en los contenidos de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP)² y tuvo como tema central la narrativa de tradición oral, leyenda urbana y seres sobrenaturales, tanto pertenecientes al canon escolar como aquellos relatos que circulan en internet como parte de prácticas juveniles.

El trabajo áulico consistió en la adaptación al formato video *creepypasta* de relatos orales de terror o de tipo leyenda urbana que los niños conocen ya sea porque los leyeron o vieron en internet, o porque se los contaron amigos o familia. Para esto fue necesaria la escritura de estos relatos y la posterior edición de texto, audio y video.

Antes de continuar con la descripción de la experiencia nos parece importante explicar brevemente en qué consiste este género denominado creepypasta³. Se trata de relatos de terror que circulan en internet y asumen diferentes formatos: videos, imágenes, relatos escritos. Al igual que cualquier relato de terror, buscan infundir miedo en quienes lo leen o ven, por lo que nos permite trabajar con otro contenido para Prácticas del lenguaje de 1° año: los relatos góticos, sólo que incorporando un enfoque multimodal, es decir, a través de la combinación de diferentes

2 Los NAP son los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios dispuestos por el Ministerio de Educación de la Nación a partir de la sanción de la Ley Federal de Educación en 2006, en la Argentina.

3 Las características de este género y la pertinencia de su articulación con los contenidos de los NAP han sido desarrollados con mayor detalle en López Corral, Manuela (en prensa). "Prácticas de lectura y escritura en los RPG (Rol Playing Game) y las Creepypasta". Sawaya, S. y Cuesta, C. (coords.). *Lectura y escritura como prácticas culturales. La investigación y sus contribuciones para la formación docente*. La Plata, EDULP, pp. 92-104.

lenguajes audiovisuales (Jewitt y Kress, 2005). Las temáticas más frecuentes son los relatos sobre seres sobrenaturales de diferentes culturas y tradiciones (onis japoneses, fantasmas, el Lobizón, San La Muerte), los mitos de origen sobre personajes de series de televisión o de videojuegos (la muerte de Calamarco, el origen de Soy Germán), y las invenciones o reformulaciones de leyendas urbanas (mensajes subliminales de Coca-Cola, La combi blanca, La mancha de café).

Descripción de la experiencia de trabajo en dos momentos

Esta experiencia fue llevada a cabo con los alumnos de 1° A de la EES N° 56 de la ciudad de La Plata durante el mes de junio de 2015. Esta escuela se ubica en la zona sur del casco urbano y recibe jóvenes provenientes en su mayoría de los barrios Los Hornos y Altos de San Lorenzo. El curso con el que llevamos adelante la experiencia se trata de un grupo pequeño (12 niños, 7 niñas), cuyas edades van de los 11 a los 13 años. Algunos de ellos cuentan con celulares, pero son pocos y los dispositivos en cuestión poseen mayormente funciones básicas, si bien alguno posee conexión a internet. A fines del mes de abril, en el marco del Programa Conectar Igualdad, el Estado Nacional entregó a los alumnos de esta escuela una netbook a cada estudiante y docente, lo cual nos permitió trabajar con el modelo 1 a 1, en este caso, en la producción simultánea en grupos muy reducidos.

La escuela no posee conexión a internet y el sistema de intranet no se encuentra en funcionamiento, razón por la que utilizamos pendrives para el traspaso del portafolio con el programa de edición de voz, las imágenes, varias creepypasta en diferentes formatos, música “de miedo”, que los alumnos fueron explorando a medida que lo descargaba en cada computadora. Dos de los jóvenes descargaron imágenes en sus hogares y las sumamos este portafolio.

1.- Nada viene de la nada (el trabajo previo)

Antes de comenzar con la confección de las creepypasta, realizamos un trabajo previo para su encuadre, para lo que comenzamos a trabajar con cuentos y narraciones de tradición oral. Hicimos lecturas de relatos similares en diferentes versiones, respondimos cuestionarios y conversamos sobre las posibles razones por las cuales algunos de estos relatos puestos por escrito con dos mil años de distancia (trabajamos el relato de La lechera en las versiones de Don Juan Manuel y Esopo, entre otros textos) se asemejaban en algunos rasgos pero se diferenciaban en otros.

Discutimos sobre la existencia de relatos de circulación oral en la actualidad, sus versiones (filmicas, cuentos publicados en libros o internet, etc.) y contamos en ronda algunos relatos que los alumnos conocían porque sus amigos o familiares les habían contados. Los más conocidos este

año fueron la historia de La Llorona y el Pomberito⁴. El desarrollo de las actividades encuentran continuidad en los cuatro años que me he desempeñado como profesora del 1° año de la EES 56, durante los que el trabajo con este contenido en particular fue siendo adaptado, en especial en función del reconocimiento de intervenciones e intereses de los alumnos. El punto de inicio de este recorrido podemos situarlo en una escena de clase en la que, con motivo de la lectura de *El fantasma de Canterville* de Oscar Wilde, los alumnos comenzaron a discutir sobre la posibilidad de transformación de los fantasmas en la vida real, para luego continuar con la narración oral de historias sobre fantasmas y seres demoníacos como Hello Kitty⁵, La mancha de café y San La Muerte. De este modo, y tal como señala Carolina Cuesta en sus investigaciones (2003; 2006; 2010; 2011; 2013) podemos afirmar que en estas intervenciones de los alumnos se podía ver que el texto literario era interpelado desde analogías recurrentes que los estudiantes realizan con otras discursividades, a partir de sus creencias sobre la literatura: qué consideran real e irreal, verdadero o falso. Esto resultó un excelente punto de partida para revisar las concepciones más difundidas sobre mito y leyenda, conceptos utilizados frecuentemente en el sentido de “ficción” o de “ilusión” o referidas a sucesos remotos en el tiempo. Si tal como afirma Cortázar Rodríguez, “las leyendas urbanas, o «leyendas contemporáneas», que circulan en las sociedades modernas, se encuentran ancladas en la tradición oral y el folclore” y estas “son una actualización de los mitos, cuentos, leyendas populares y rumores que circulaban en las sociedades premodernas” (2008: 61), a través de la incorporación al corpus de trabajo de objetos culturales actuales, portadores de creencias actuales, recuperamos el sentido original de relato que circula de boca en boca como verdadero, y no como una mera ficción literaria, es decir contada como experiencia vivida por alguien que cuenta la verdad (Dubin, 2011: 42).

Una vez trabajado de este modo el contexto de inserción de estos relatos particulares denominados creepypasta, procedimos a la selección de los relatos que confeccionaríamos. La propuesta fue trabajar con sólo dos historias que se repetirían en los diferentes grupos, y que en la votación que hicimos para elegir las terminaron por convertirse en tres: La Llorona, Hello Kitty y el Pomberito. Esta acotación en la cantidad de historias para desarrollar se fundamenta en la posibilidad de contrastar los relatos resultantes, como habíamos hecho con la historia de La lechera. Otra condición era que uno de los relatos elegidos fuera tradicional mientras que el otro

4 Respecto de las narraciones de seres sobrenaturales folklóricos, sugerimos Dubin (2011).

5 Las versiones en formato creepypasta de Hello Kitty atribuyen su invención a un pacto que su creadora, una diseñadora japonesa, realizó con el diablo a cambio de la curación de su hija que padecía cáncer de boca. Este mito de origen moderno sostiene que la muñequita es un objeto que rinde culto al diablo, lo que explica su nombre (“hola demonio” en inglés y japonés respectivamente) y la ausencia de boca en el personaje.

fuera de origen contemporáneo (siglo XX o XXI). A partir de aquí la incorporación de las TIC se tornaba indispensable, puesto que el género a trabajar, nacido al interior de la web 2.0, solo podía ser reproducido a través del trabajo con computadoras.

2.- El trabajo con las netbooks

El formato video creepypasta que buscábamos recrear posee unas características muy definidas, y supone para su producción la utilización de diversos programas de computadora. Para aprender a hacerlas existen en internet indicaciones detalladas a través de tutoriales sobre cómo deben armarse y qué programas deben utilizarse. Una de ellas es la voz utilizada en el audio que relata la historia: las indicaciones señalan un lector de texto que genera un archivo de audio con una voz robotizada denominada *Loquendo*, en su versión español peninsular “Jorge”. El programa recomendado en los mencionados tutoriales es el *TextAloud* para Windows. Este programa es privativo, por lo que el primer paso que debimos llevar a delante fue *crackear*⁶ el programa en clase. Éticamente condenable, este paso sin embargo nos permitió conversar sobre software libre y software privativo, virus, Windows y Linux. Además pudimos revisar las carpetas de programas y conversar sobre los diferentes discos, sus funciones, formas de almacenaje, etc., todos aspectos que desconocían muchos de los jóvenes acerca de sus computadoras.

Una vez instalado este programa, los jóvenes en grupos de tres comenzaron con las escrituras de sus relatos y las primeras pruebas de sonido. El trabajo en grupos buscaba propiciar un contexto de trabajo colaborativo, que funcionó muy bien, ya que los alumnos se distribuyeron las tareas, y cada cual se dedicó a la que más le interesaba, “colaborando para aprender y aprendiendo a colaborar” (Rodríguez Llera, 2004: 64). Otro aspecto interesante del trabajo en grupo fue que a lo largo de las clases (dedicamos seis clases en total a la producción de los videos), los grupos se armaban y desarmaban a medida que uno u otro integrante faltaba, sin discontinuarse nunca el trabajo. También es destacable señalar que dos de los alumnos que presentan lo que Terigi (2010) citando al sociólogo argentino Gabriel Kessler denomina “relación de baja intensidad” con la escuela, (un nivel altísimo de ausentismo y un desinterés por la entrega de trabajos o de participación en clase) fueron de los más activos en el proceso de producción, e incluso uno de ellos llegó a desempeñarse como consultor y ayudante de los otros grupos cuando surgían dificultades.

Nos interesa tomarnos un momento para destacar las diferentes estrategias de investigación

6 “Crackear” consiste en incorporar un “crack” a la carpeta donde se encuentra instalado el programa a piratear. Un crack informático es un parche creado sin autorización del desarrollador del programa al que modifica cuya finalidad es la de modificar el comportamiento del software original. [Fuente: Wikipedia].

que los alumnos desplegaron para la elaboración de sus relatos: si bien algunos conocían las historias, la mayoría no las recordaba con suficiente detalle como para elaborar un relato escrito, por lo que algunos preguntaron a sus familiares (Wilson por ejemplo, le preguntó a su tío, que le había contado hace algún tiempo la historia del Pomberito), otros recurrieron a internet (Brandon y Eluney, cada cual por su lado, hicieron una investigación en internet y usaron como referencia creepypastas escritas que encontraron en diferentes sitios, Brandon sobre La Llorona desde su celular, Eluney sobre Hello Kitty en su casa). Concebir la producción de conocimiento desde estas estrategias se apoya en la afirmación de Inés Dussel, quien sostiene que “a diferencia del sistema de conocimiento experto, que cree que el conocimiento es algo que alguien domina por completo individualmente, la idea de cultura participativa y de inteligencia colectiva sostiene la posibilidad de combinar conocimientos diversos” (2011: 29). Las diferentes fuentes que los alumnos utilizaron para construir sus relatos lo reflejan claramente, en este proceso que suponía que asumieran desde el rol de prosumidores⁷.

Una vez elaborados los relatos y convertidos en pista de audio pasamos al segundo paso: la edición de video. Para esto utilizamos el programa *OpenShot* de Linux, que los alumnos poseían ya instalados en sus netbooks. Utilizar este programa estuvo motivado por dos razones: por un lado el programa es más dúctil, la interfaz es más intuitiva y nos ofrecía la posibilidad de editar tres pistas o más a la vez, ventajas con las que superaba al programa *MovieMaker* de Windows. La otra razón fue que obligó a los jóvenes a explorar Huayra, sistema operativo que suelen ser reacios a utilizar puesto que desconocen su entorno. En el caso de uno de los grupos debimos utilizar *MovieMaker* puesto que las dos computadoras que poseían no cargaban el Huayra (esto lo resolvió la encargada de medio técnicos de la escuela, pero para entonces ya habíamos terminado el video).

En este paso los alumnos armaron tres pistas: el audio del video con la voz “Jorge” del sintetizador *Loquendo*, un audio de música escalofriante (las opciones se encontraban en el portafolio y pertenecen a series o películas de terror), y una pista donde se presenta una sucesión de imágenes estáticas. Para finalizar el video, los jóvenes debían exportarlo a formato web para *Youtube*, último paso de la edición.

La experiencia concluyó con la visualización y comentario de las creepypasta en una de las netbook, puesto que no tenemos cañón u otro medio. Conversamos sobre las similitudes y diferencias entre los diferentes videos, sobre si nos producían miedo, sobre qué elementos

7 La palabra “prosumidor” –en inglés, “prosumer”– es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: “producer” (productor) y “consumer” (consumidor). El concepto fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, en 1972, quienes en el libro *Take Today* afirmaron que la tecnología electrónica le permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos. (Islas, 2009: 27).

producían miedo y cuáles no, y cómo podíamos hacer para mejorarlas.

El paso final consistía en la publicación de las creepypasta, porque un formato para internet debe residir en el espacio para el que fue creado. Este paso fue realizado por la docente, ya que no poseemos conectividad en la escuela y la mayoría de los jóvenes no tienen internet en sus hogares.⁸

Aspectos destacables y ventajas inesperadas

Si bien el objetivo era producir un video, el paso intermedio que suponía generar el relato oral mediante el sintetizador de voz produjo un aprendizaje inesperado. Cuando los jóvenes reproducían en el *TextAloud* sus relatos, muchas de las palabras quedaban mal acentuadas, muchas de las frases mal moduladas y algunas oraciones pegadas a otras, sin pausa intermedia. Esto nos permitió repasar los signos de puntuación y la acentuación, es decir, la importancia que estos aspectos de la escritura tienen en lo que se desea expresar y lo que se espera que el otro lea. A través de esta herramienta los alumnos revisaron, con un interés inesperado, su ortografía. Chequearon los acentos de las palabras y corrigieron lo que habían escrito. De este modo profundizaron su conocimiento sobre las diferencias entre los signos de puntuación, en especial entre la coma y el punto, así como el efecto melódico que estos producen.

Observaciones sobre aspectos a revisar: para seguir trabajando

Todos sabemos que de cada experiencia podemos destacar lo que resultó significativo para la enseñanza, ya sea porque lo planificamos o porque surgió en el momento y pudimos reconocerlo y ponerlo en juego. Pero junto con lo que nos dejó satisfechos o excedió nuestras expectativas siempre hay aspectos que es necesario revisar y profundizar, de modo que sobre la experiencia vivida podamos avanzar y desarrollar nuevos aprendizajes. En esta experiencia en particular, con estos alumnos de 1° A, pudimos notar que si bien el trabajo con imágenes, música y audio resultó provechoso, hubiera sido productivo agregar alguna actividad de escritura que se centrara en qué recursos utilizar para producir los efectos esperados de un relato de terror. Si bien en años anteriores habíamos realizado puestas por escrito de relatos góticos, y reescrituras que generaron narraciones muy interesantes, este año los tiempos de implementación de la actividad⁹ no nos permitieron llegar a esa elaboración más profunda, ni al análisis de los rasgos típicos de un relato gótico de autores clásicos o populares. Esto se notó, ya que si bien las creepypasta

⁸ Las producciones de los alumnos se encuentran disponibles en <https://www.youtube.com/channel/UCqb-ZViLUiLvtGdKSmu5KkA/videos>

⁹ Con los tiempos de implementación me refiero a las exigencias de la cursada para la que esta secuencia fue desarrollada y llevada adelante.

realizadas son dignas de ser llamadas así, resultaron breves y poco desarrolladas, que los estudiantes pudieron advertir cuando evaluamos los resultados en conjunto. Pero así como esta experiencia de indagación de este formato en su aplicación didáctica lleva ya varios años de desarrollo, el punto al que aquí hemos llegado con los alumnos puede ser profundizado en años posteriores, así como se puede incluir tareas de análisis previo de textos literarios, videos, imágenes, para relevar las características más sobresalientes y que mejor contribuyen a una atmósfera “escalofriante”.

Hubo otras dificultades que es necesario nombrar, no ya como aspectos a mejorar, sino como realidades a tener en cuenta. Quienes nos desempeñamos como docentes en las aulas sabemos que iniciar una tarea con un grupo de alumnos, más o menos jóvenes, surgen dificultades, fluctuaciones en la intensidad del trabajo, trabas, en especial cuando incluimos la tecnología, ya sea con los programas más sencillos (o que creemos más sencillos) como con los más complejos, ya que el conocimiento que cada estudiante posee sobre el manejo de las computadoras es muy disímil. Nos parece fundamental destacar esto y creemos haber indicado varias de estas eventualidades a lo largo del proyecto, porque suponen dar cuenta de las dificultades que las actividades con TIC necesariamente conlleva en tanto dependemos de dispositivos tecnológicos que muchas veces no funcionan como esperábamos y obstaculizan el trabajo. En algunas ocasiones, muchos de estos obstáculos pueden ser salvados, pero que en otros casos indican aspectos a repensar para experiencias futuras. De cualquier manera, es imprescindible tener en cuenta que llevar adelante tareas que involucren las TIC necesariamente supondrán eventualidades de tipo técnico, que deben ser entendidas como inherentes al tipo de trabajo y no por eso deben desanimarnos. Si bien en un relato de experiencia suele primar un tono cercano a lo idílico, no debemos olvidar que la labor en aula generalmente adquiere una dinámica que se encuentra más cercana a lo caótico, pues es en ese comentario constante, ese preguntar y proponer permanente de los estudiantes, en el probar, equivocarse y volver a probar donde se produce el conocimiento. En nuestro caso al menos fue así, dado que los alumnos transitaban en un mismo momento diferentes etapas del proceso: mientras algunos recién comenzaban a escribir otros ya pedían indicaciones para utilizar el OpenShot, lo cual requirió que la docente misma realizara tareas simultáneas como instalar programas, pasar archivos por el pendrive, solucionar dificultades con tal o cual programa, explicar la consigna a los alumnos que habían faltado y que comenzaban con sus producciones en la clase siguiente, u recomenzar el proceso con algunos alumnos cuyos compañeros faltaron y se habían llevado el trabajo grupal en sus computadoras. En fin, un ritmo de trabajo intensísimo, constante, sin descanso y lleno de recompensas.

Conclusión

El objetivo de elaborar un producto final, en este caso un video que contara una historia de terror que los estudiantes conocieran, funcionó como un gran motivador de todo el recorrido. Aprender a instalar un programa, a usar el entorno de Huayra, descubrir cómo utilizar un editor de video eran pasos necesarios que debían ser atravesados en función de alcanzar el objetivo perseguido por todos: su propia creepypasta.

Pero si bien la propuesta de trabajo estaba orientada a la obtención de un producto final, me parece necesario resaltar que el objetivo de aprendizaje no era adquirir la habilidad de editar un video, sino los diferentes procesos, investigaciones, reflexiones que nos llevaron hasta la confección de ese objeto. El producir con material tradicional, popular o masivo, que presentaba múltiples versiones válidas y que podían ser contrastadas, y no únicamente copiar información e incorporarla, era nuestro objetivo. Es indispensable pensar a nuestro alumnos no como observadores de una cultura, sino que la cultura, en tanto foro de negociación de significados, da a los participantes una función activa, pues necesita ser interpretada constantemente por aquellos que participan de ella (Bruner, 1986). En términos de Kusch, la cultura es “la condición natural de los seres humanos y no una propiedad de algunos mientras que los otros son incultos o poseedores de una cultura baja” (Kusch, 1976: 123).

Como parte de esa continuidad cultural Inés Dussel y Luis Alberto Quevedo (2010) señalan que “precisamente para evitar la idea de que lo nuevo reemplaza a lo viejo, como en la visión banal que teme la desaparición total del libro frente a la computadora o al celular, cabría hablar más bien de una ecología de medios en la cual conviven aparatos y prácticas diferentes, a menudo combinados entre la escuela, el hogar, el espacio de ocio y las sociabilidades con pares, etc. Pero si bien ningún medio desaparece cuando irrumpen los nuevos, no es menos cierto que ningún medio “viejo” permanece igual cuando se mezcla, fusiona o combina con los nuevos.” Así como los medios de comunicación y las tecnologías que utiliza el hombre permanecen a la vez que se modifican, los objetos culturales sufren procesos similares. A dos mil años de distancia, se siguen utilizando formas similares de transmisión de los relatos de autores colectivos, y se cambia al bardo por la voz Loquendo, las cítaras por los mp3 de películas de terror y los tablados y las plazas de los pueblos por las wikis y los blogs.

Nos sigue fascinando que nos cuenten historias, y esto da continuidad a una tradición cultural que pervive en las prácticas de nuestros alumnos. Reconocerlas al interior de la escuela como parte de esa continuidad cultural y relacionarlas con el corpus de textos canónicos escolares es la propuesta pedagógica que he desarrollado y querido compartir aquí.

Bibliografía

- Bruner, Jerome (1986). "El lenguaje de la educación", en *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona, Gedisa.
- Cortázar Rodríguez, Francisco Javier (2008). "Esperando a los bárbaros: leyendas urbanas, rumores e imaginarios sobre la violencia en las ciudades", en: *Comunicación y Sociedad*, núm. 9 enero-junio, pp. 59-93.
- Cuesta, Carolina (2003). *Los diversos modos de leer literatura en las escuelas: la lectura de textos literarios como práctica sociocultural* [en línea]. Tesina de Licenciatura. SeDiCI (Servicio de Difusión de la Creación Intelectual de la Universidad Nacional de La Plata). Disponible en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/2805/Documento_completo_.pdf?sequence=19
- (2006). *Discutir sentidos. La lectura literaria en la escuela*. Buenos Aires, Libros del Zorzal.
- (2010). "Enseñanza de la literatura: de teorías y lecturas". *Leitura: Teoria & Prática. Revista Semestral de la Asociación de Lectura de Brasil (ALB)*, Campinas (San Pablo), Año 28, N° 55, diciembre, UNICamp - Global Editora, pp. 5-12.
- (2011). *Lengua y Literatura: disciplina escolar. Hacia una metodología circunstanciada de su enseñanza* [en línea]. Tesis de Doctorado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.641/te.641.pdf>
- (2013). "La enseñanza de la literatura y los órdenes de la vida: lectura, experiencia y subjetividad". *Literatura: teoría, historia, crítica*. Bogotá, Vol. 15, n° 2, julio – diciembre, Universidad Nacional de Colombia, pp. 97-119.
- Dubin, Mariano (2011). *Educación y narrativas en las periferias urbanas: persistencias y variaciones en las culturas migrantes* [en línea] Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.391/te.391.pdf>
- Dussel, Inés (2011). "Aprender y enseñar en la cultura digital". *Documento Básico del VII Foro Latinoamericano de Educación*. Buenos Aires, Santillana. Disponible en <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=116180>, (Consultado el 01 de julio de 2015)
- Dussel, Inés y Luis Alberto Quevedo (2010). "Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital". *Documento Básico del VI Foro Latinoamericano de Educación*. Buenos Aires, Santillana.
- Islas, Octavio (2009). "La convergencia cultural a través de los medios". En: *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, 33, XVII.
- Jewitt, Carey y Gunther Kress (2003). *Multimodal literacy*. New York: Peter Lang.
- Ministerio de Educación de la Nación (2011). *Núcleos de Aprendizajes Prioritarios Ciclo Básico Educación Secundaria 1°/3° y 2°/3° años*.
- Kush, Rodolfo (1976). *Geocultura del hombre americano*. Buenos Aires, Ed. Fernando García Cambeiro.
- López Corral, Manuela (en prensa). "Prácticas de lectura y escritura en los RPG (Rol Playing Game) y las Creepypasta". Sawaya, S. y Cuesta, C. (coords.). *Lectura y escritura como prácticas culturales. La investigación y sus contribuciones para la formación docente*. La Plata, EDULP, pp. 92-104.
- Rodríguez Llera, Javier (2002). "Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales", *Anuario de Psicología*, vol. 32, n° 2.
- Terigi, Flavia (2010). "Las cronologías de aprendizaje: un concepto para pensar las historias escolares". Jornada de Apertura del ciclo lectivo 2010, Santa Rosa. Disponible en: http://www.chubut.edu.ar/concurso/material/concursos/Terigi_Conferencia.pdf, (Consultado el 01 de julio de 2015)