

De la emergencia a la estrategia. Experiencias y aprendizajes sobre educación híbrida en México y Argentina

Esmeralda Correa
Marisol Luna
Fabio Tarasow
Coordinadores



MTA

MAESTRÍA EN
TECNOLOGÍAS PARA EL
APRENDIZAJE



Facultad
Latinoamericana de
Ciencias Sociales
Sede Argentina
Área Educativa
Programa Educación y
Nuevas Tecnologías



Capítulo 11

Narrativas lúdicas en el aprendizaje en línea: el juego de escape y su potencial para aprender junto a otros

*Corina Rogovsky
Soledad Arréquez Manózzio*

“Jugar el juego completo aclarará qué es lo que hace que valga la pena jugar el juego, ya que uno puede ver de inmediato cómo encajan las distintas piezas”

David Perkins

Un nuevo territorio para la construcción de relatos

El arte de narrar y construir relatos es algo característico en las sociedades y se remonta a tiempos remotos. Relatos de aventuras, historias asombrosas alrededor de una fogata o en los abrevaderos. Historias fundantes, leyendas y tradiciones se transmiten a través de las generaciones y se recrean constantemente.

Reconocemos el valor del relato como modo de comunicar ideas, transformar y transformarnos, en tanto invitación a ingresar a nuevos mundos. No se trata solo de compartir relatos ficcionales sino de compartir nuestra visión del mundo a través de narraciones.

Jerome Bruner en su libro *La educación puerta de la cultura* (1997) plantea con gran claridad en qué medida la narración es, ante todo, una forma de pensamiento y una expresión de la visión del mundo de una cultura determinada. En palabras de este autor: “Es a través de nuestras propias narraciones como principalmente construimos una versión de nosotros mismos en el mundo, y es a través de esas narraciones como una cultura ofrece modelos de identidad y acción a sus miembros. La apreciación de la relevancia de la narración no viene de una disciplina en particular, sino de la confluencia de muchas: literarias, socioantropológicas, lingüísticas, históricas, psicológicas, incluso computacionales” (1997: 15). Con el advenimiento de la sociedad digital, las opciones de narrar se expanden, dando lugar a nuevos formatos hipertextuales, multimodales e interactivos que rompen con la linealidad característica de la narrativa impresa. Somos testigos de nuevas modalidades de construir relatos. En este capítulo, nos proponemos abordar el universo de las narrativas analizando aquellas dimensiones que caracterizan la manera contemporánea de narrar para comprender el impacto que han tenido este tipo de construcciones en las propuestas didácticas ante la suspensión de la presencialidad por la emergencia sanitaria de Covid-19:

- Narrativas inmersivas, en tanto que se construyen a partir de tecnologías y recursos que adentran y atrapan al espectador en un entorno, y lo interpelan en primera persona.
- Narrativas lúdicas, que proponen a la gamificación como dinámica estructurante que invita a la construcción de modelos interpretativos potentes.
- Narrativas hipertextuales, que rompen la linealidad del relato unidireccional hacia nuevas ramificaciones.

Hablaremos entonces de la construcción de juegos de escape, recorridos múltiples y narrativas inmersivas como estrategias potentes para acercar al estudiante a una multiplicidad de contenidos.

En el contexto de pandemia las aulas se expandieron por medio de las pantallas, desde la computadora hasta el celular. Los escenarios lúdicos presentan a docentes y estudiantes la posibilidad de interactuar con relatos que ponen en juego saberes y conocimientos complejos.

Los rasgos del universo lúdico-inmersivo

Lo lúdico, lo inmersivo y lo hipertextual. Alteraciones de recorridos, lo inesperado, lo atrapante. Invitaciones a impactar en aquello que se narra, participación, toma de decisiones. Todo esto convive en el ecosistema narrativo de nuestras aulas con el imperativo de garantizar la continuidad pedagógica en un contexto que demanda flexibilidad y capacidad de adaptación, como así también creatividad para “surfear” en contextos adversos.

A continuación, exploramos experiencias y tendencias que ponen en juego todo esto y abren las puertas a la imaginación para pensar en nuevos universos discursivos para recrear las prácticas educativas.

Al hablar de inmersión, hacemos foco en el potencial de la narrativa para sumergirnos en nuevos contextos. En tanto estrategia didáctica que nos adentra en territorios diferentes. Frank Rose en la introducción de su libro *The Art of immersion* señala que hemos sido testigos de un cambio poderoso, a medida que los medios de comunicación se han incrementado y potenciado con las redes sociales, la narrativa de todo tipo ha cambiado. Ya no consumimos historias tan solo como nos las cuentan; ahora las compartimos entre nosotros de una manera tal, que antes no era posible. Ahora habitamos las historias, somos parte de las mismas, captamos las escenas y las compartimos con nuestros propios dispositivos a través de muchas formas diferentes. De eso trata la inmersión, de la vivencia en primera persona, donde el entorno se colma de recursos y estímulos que potencian los procesos de enseñanza y de aprendizaje. “La inmersión como estrategia didáctica traslada al estudiante hacia un territorio diferente, colmado de recursos y estímulos que potencian su proceso de aprendizaje. Al sumergirse, ingresa en una metáfora lúdica reglada a partir de pautas de acción y tareas para resolver...” (Milillo, Rogovsky, Trech. 2019).

Las tecnologías digitales inauguraron nuevos modos de enseñar y aprender dentro y fuera del salón de clases. La web colaborativa, caracterizada por la multimedialidad, interactividad y la hipertextualidad, favoreció la construcción de entornos donde compartir información, acceder a conocimientos y aprender junto con otros. Las redes interactivas rompieron con la rigidez de las paredes del aula ya que ahora con las tecnologías modernas las oportunidades de aprendizaje se pueden encontrar “en cualquier momento y en cualquier lugar” (Burbules, 2014).

Los estudiantes pueden acceder a contenidos de forma continua, en un ritmo flexible mediante los dispositivos interconectados. Este entorno tecnológico propició un “aprendizaje ubicuo” que plantea un cambio de paradigma sobre cómo hacer un aprendizaje significativo para el estudiante. En palabras de Burbules: “Los entornos virtuales de aprendizaje no deben entenderse como experiencias generadas por tecnología de realidad virtual sino como lugares de aprendizaje por inmersión en los cuales la creatividad, la solución de problemas, la comunicación, la colaboración, la experimentación y la investigación capturan la atención de los participantes” (2014: 4).

En este contexto, las prácticas de lectura y escritura también se han transformado bajo el ritmo de los *bytes*. La humanidad llevó adelante distintas formas de leer y escribir a lo largo de los siglos, entendidas como prácticas sociales, situadas y contextualizadas, a partir del uso habitual con diferentes artefactos, que a su vez implican variados lenguajes, géneros, códigos y hasta vocabulario. Con Internet los usuarios pueden acceder a un gran caudal de datos, diversidad de géneros y formatos, y múltiples interlocutores y fuentes de información, que provocan modificaciones en las prácticas letradas. Como señala Cassany, sobre leer y escribir en Internet, “hoy la lectura ha crecido en cantidad y en diversidad, además de incrementar su complejidad. Además de las formas tradicionales de lectura, que siguen bien vivas (libros, documentos en papel, vallas), han surgido prácticas letradas nuevas (Internet, textos especializados) que plantean nuevos retos al lector” (2009: 39).

En ese sentido, leer y escribir en el nuevo ecosistema de medios no es igual que en el pasado. Los usuarios utilizan nuevas estrategias en las pantallas y distintos dispositivos, así emplean una lectura transmedia entendida como “los modos de lectura, diferentes y complementarios, que se desarrollan en las múltiples pantallas de la actualidad” (Albarelo, 2019). En ese sentido, estamos ante nuevos escenarios en el que habitan textos multimodales y multimediales, que emplean diferentes modalidades como así también sistemas semióticos para la construcción de representaciones y significados.

El contacto con diferentes objetos culturales se convierte en una experiencia potente para aprender. Esto no solo se logra leyendo y la experiencia del juego puede ser motor para nuevos aprendizajes, ya sea como un modo de entretenimiento o como herramienta de formación.

Con el mundo digital, nos encontramos con un *homo ludens* cibernético (Mainer Blanco, 2006) que adquiere estrategias para el aprendizaje por medio de los juegos virtuales. Los videojuegos, como narrativas inmersivas, emplean diversos recursos para que el participante ingrese en un mundo narrativo, y así se transforman en un medio interactivo con un gran potencial de eduentretenimiento.

De esta manera, irrumpen una serie de estrategias, que denominamos inmersivas pero también lúdicas y nos abren nuevas posibilidades para pensar en otras

maneras de enseñar y de aprender, donde la experimentación y la exploración ocupan un lugar privilegiado. Donde se entremezcla ficción y realidad, y se recrean escenarios inmersivos, que nos sumergen en el aprendizaje. Donde emergen estructuras que interpelan la enseñanza clásica, basada en clases expositivas. Todo esto, nos invita a:

- A. entender que estamos inmersos en nuevas formas de producción del conocimiento y que los aprendizajes se vinculan a ellas.
- B. retomar los objetos culturales que consumen nuestros estudiantes, analizarlos y recuperar aquellas características potentes, para pensar en el diseño de nuestras clases.

En palabras de Lion (2019: 21): “La interacción con juegos tecnológicos da la posibilidad de pensar las realidades a partir de escenarios ficticios o simulados y de proponer a los estudiantes el involucramiento en una historia, asumiendo un rol determinado en ella, que implica resolver situaciones y/o cumplir misiones”. En este tipo de experiencias el error es entendido como parte del proceso y de la estrategia de aprendizaje.

En este sentido, observamos la manera en la que nuestros estudiantes, en tanto jugadores, inmersos en propuestas lúdicas, desarrollan estrategias de indagación, hipotetización, trabajo colectivo y colaborativo para la resolución de problemas. Lo cual implica el desarrollo y organización de ideas consensuadas y sostenidas, como así también de propuestas que evidencian la relevancia de la interacción con otros.

El potencial de una propuesta lúdica

Al hablar de didácticas lúdicas, como mencionamos en párrafos anteriores, invitamos a imaginar escenarios narrativos que ofrecen oportunidades de diseño que rompen con la linealidad de las secuencias clásicas, ofreciendo recorridos alterados (Maggio, 2018) para interactuar con los contenidos en donde el juego aparece como motor del aprendizaje (Lion, 2019). Donde las tramas de las historias que construimos, atrapan a los participantes, los interpelan en primera persona y les invitan a interactuar con otros, para resolver un objetivo en común. A través del juego estimulamos la creatividad de nuestros estudiantes, proponiéndoles diferentes instancias para la búsqueda de soluciones, fortalecemos vínculos afectivos, compartiendo estrategias y por qué no, el entusiasmo del juego mismo, la motivación por mejorar la pericia y por sortear obstáculos de manera conjunta.

Diremos además, que la inmersión a partir de estrategias lúdicas, posibilita no solo el aprendizaje de la disciplina misma, sino que también fortalece el desarro-

llo de otro tipo de habilidades como por ejemplo, el aprendizaje en equipo y el respeto a las reglas.

Estos objetivos, según Lion (2019), que muchas veces toman el formato de misiones, “... producen escenarios no solo de imaginación, sino de fortalecimiento de la subjetividad; crean compromisos intensos y profundos; nos dan placer y deseo de seguir probándonos para superarnos” (2019: 17).

A partir de este abordaje, son tres las rupturas que identificamos:

- La linealidad, al proponer múltiples recorridos, donde la toma de decisiones es una característica central de este tipo de propuestas. Donde cada recorrido abre la puerta a nuevos contenidos y escenarios lúdicos.
- Los espacios, se trata de historias que transcurren en múltiples escenarios y plataformas, con lógicas de interacción diferentes, propias de cada ecosistema de juego. Integrar plataformas permite combinar elementos de ficción y de realidad, que posibilitan a los jugadores entrar y salir de la metáfora lúdica en diferentes momentos.
- La convencionalidad, pensar por fuera de la caja, romper los márgenes de la lógica tradicional, para promover el pensamiento lateral. Se trata de utilizar nuevas maneras de razonar y relacionar los conceptos.

La particularidad del Juego de Escape

De las diferentes estrategias lúdicas posibles de abordar, nos centraremos en las narrativas inmersivas a partir del diseño de un *Escape Room* o sala de escape, que en sus versiones presenciales o virtuales, presenta el desafío de escapar de un espacio, explorando el lugar, descubriendo pistas y resolviendo retos que acercan a la salida.

En el contexto de aislamiento, ante la emergencia sanitaria por coronavirus, este tipo de propuestas encontró eco en docentes creativos que se aventuraron a producir material bajo estas lógicas y a explorar en particular los juegos de escape como una estrategia para abordar los contenidos en la virtualidad. En ese sentido, crearon propuestas que expanden sus aulas virtuales, invitan a recorrer distintos campos temáticos y saberes, y sobre todo, llaman al encuentro y a la colaboración entre estudiantes.

Los juegos de escape presentan un claro universo narrativo, un mundo ficticio o real en el que se basará la historia del juego. En otras palabras, hablamos del escenario, tiempo y lugar, en el que se situará al participante para iniciar la inmersión lúdica. Este espacio le brindará contexto a la narración y a la acción de los jugadores; puede ser un túnel de tiempo, una mansión embrujada, un planeta desconocido o simplemente un salón de clases. Bajo la lógica digital, este esce-

nario se construirá sobre un espacio no lineal, que propone a los estudiantes a realizar diferentes recorridos y poner en práctica distintas destrezas y habilidades. A diferencia de otras propuestas lúdicas, en los juegos de escape se presenta una misión o desafío, ya sea el “escapar” de un determinado espacio como así también de resolver una situación, investigar un hecho o descubrir y hallar un objeto perdido. Es clave el diseño de la narrativa porque será la que fundamente las pistas, indicios, pruebas y retos que los participantes deberán sortear para pasar a la siguiente etapa o nivel del juego. Y si se quiere aumentar la dinámica y la tensión de la propuesta se puede establecer un tiempo para recorrerla y resolverla. Hay que tener en cuenta que este escenario real o imaginario debe incluir elementos que, por un lado, sumerjan al participante en la historia, y por otro, que lo entusiasmen y desafíen a participar de la misión.

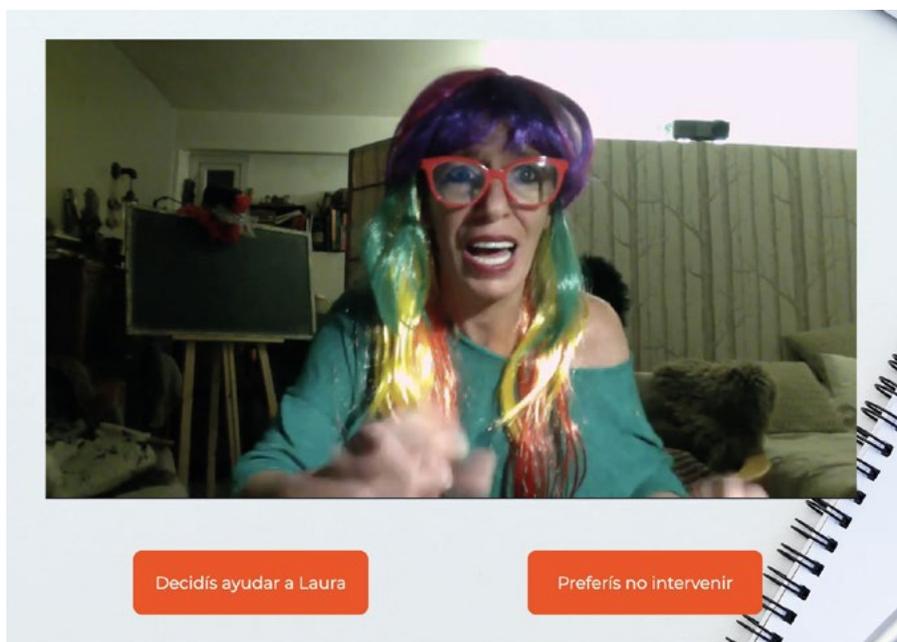


Imagen 1. En EscaPent presentamos el problema con una pieza audiovisual y los participantes deben aceptar el desafío para comenzar el juego.

Para lograr esto, será importante definir quiénes serán los destinatarios del juego y diseñar los desafíos “a medida” para que no sean ni muy complejos ni muy sencillos. Se trata de construir verdaderos desafíos, que a modo de retos cognitivos, le permitan a nuestros estudiantes construir sus aprendizajes al tiempo que disfrutan y se emocionan al resolver las pistas y los enigmas. En ese sentido,

estas propuestas se pueden adaptar a diferentes contenidos curriculares, y con diferentes grados de dificultad.

En la construcción del relato debemos definir además quiénes serán los personajes o mejor dicho los roles que interpretarán los participantes del juego: ¿serán científicos, superhéroes, fantasmas o figuras históricas? La información que se brinde sobre esos roles permitirá que los jugadores puedan entender mejor la historia y adoptar un rol activo en la misión. Los datos se pueden brindar al inicio, como tarjetas de atributos de los personajes, o se pueden ir develando a medida que transcurre la historia. Cuanto más tiempo permanezcan en el juego, más información tendrán de la historia. Los escenarios que promueven la asignación de tareas y juegos de roles, en palabras de Perkins (2010) ofrecen una buena oportunidad para el desarrollo de perspectivas y para ampliar las ideas en un área. “Los modos de pensar no son solo productos de los valores que sostenemos sino también de los roles que desempeñamos” (Perkins, 2010: 56).

Ya tenés decidido que ayudarás a Laura a salir de la reunión del zoom del consorcio del Edificio Thames.

¿Por dónde empezar?

Isidoro, el conserje del edificio, le propone que busque la salida en la pantalla.



Buscá la palabra

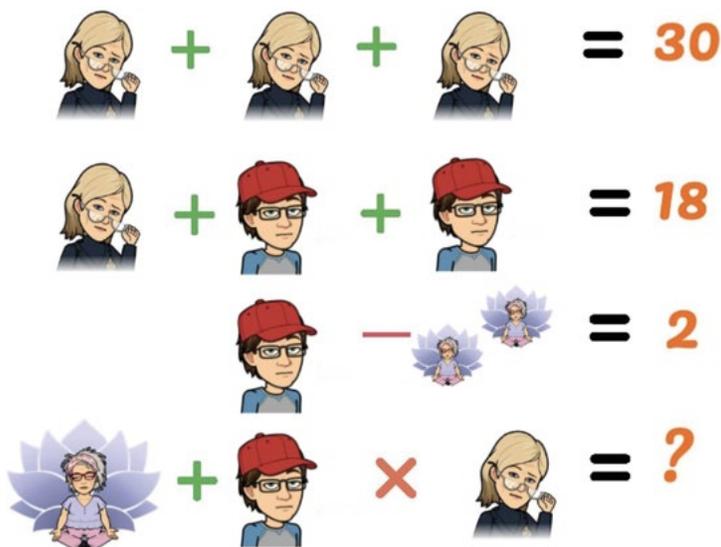
Imagen 2. Se introducen la narrativa, los personajes y se plantean desafíos. En este caso el botón “Buscá la palabra” lleva a una sopa de letras.

En los juegos de escape los obstáculos se convierten en acertijos y problemas que los participantes deben sortear para avanzar en el relato. Las situaciones que derivan en los retos se adaptan al contenido curricular, como así también el grado de dificultad y exigencias que se quiere presentar a los participantes. La solución tendrá la forma de claves numéricas o códigos alfanuméricos que les permitirán abrir candados, puertas o un simple sobre, y que a su vez revelará una nueva fase de la historia. De modo que cada vez que se resuelve una pista, se conecta con una parte nueva del relato. En los juegos educativos, estos obstáculos ponen en

juego distintas habilidades y competencias, como trabajo en equipo, resolución de problemas y razonamiento crítico, entre otras.

Como todo juego es importante además pensar la premiación del mismo, agregando emoción y permitiéndonos utilizar estos incentivos para integrarlos a nuevos retos. En muchas oportunidades, los premios son insignias que nos permiten acceder a nuevos niveles de juego, más sofisticados y complejos en cuanto a las destrezas y conocimientos que se requiere o también pueden ser códigos y claves de acceso que conectan las diferentes secciones.

Otra de las particularidades de estos juegos es que invitan al aprendizaje con otros. La misión es una excusa para el encuentro, una invitación a compartir saberes, intercambiar experiencias, y así potenciar el aprendizaje. Esta grupalidad debe ser tomada en cuenta en el diseño de la narrativa, ya que se pueden asignar roles o tareas como parte de un equipo o comunidad. Se trata de propuestas que potencian el trabajo colaborativo, donde la identificación de las habilidades y destrezas de los integrantes del equipo puede facilitar la resolución de los desafíos.



¿Necesitás ayuda para resolver el acertijo?

Imagen 3. Acompañamos los enigmas con pistas para que los estudiantes puedan avanzar con el juego.

En estas propuestas gamificadas, que utilizan reglas y características de los juegos para adaptarlas a nuestros procesos educativos, se emplean además técnicas de *storytelling*, que permiten gestionar el relato de modo de lograr la persuasión de la audiencia. El concepto se refiere al “arte de contar historias” y, si bien no es una novedad, sí podemos decir que adquiere nuevas potencialidades en el entorno digital. Es importante que el relato esté estructurado y presentes determinados elementos que permitan que el participante realice un “viaje emocional” a medida que avanza la historia. Si bien existen diferentes esquemas y propuestas, el modelo clásico plantea que toda historia tiene tres actos: planteamiento, nudo y desenlace. En un primer momento hay que presentar a los personajes y situar al lector en el contexto, en el segundo bloque será momento de los obstáculos y dificultades, hasta llegar al final donde se presenta una resolución, ya sea positiva o negativa. A medida que la historia avanza se concentra cada vez más la tensión hasta llegar al clímax, el punto culminante del relato. Ese es el momento donde sabremos si logramos o no cumplir la misión.

La historia además deberá tener algunas características y elementos para llamar la atención del lector y lograr que mantenga el interés, y no la abandone. De acuerdo con Lamarre (2019), retomando a Chip y Dan Heath, hay cinco características esenciales para una buena historia: simplicidad, sorpresa, concreción, verosimilitud y emoción. Es clave que por más ficticia que sea, sea creíble, verosímil, que tenga una coherencia y lógica interna; que sea fácil de entender y logre la identificación de los participantes con los personajes. Si la historia es simple, será más fácil atrapar al lector, y el factor sorpresa llevará a que los estudiantes se enganchen con la situación que se les plantea, apelando siempre a un abanico de emociones. Ahora bien, para el diseño de un juego de escape deberemos contar con los siguientes elementos:

- Una buena historia, que describa e introduzca al participante, en el escenario donde transcurre, que lo sumerja e involucre.
- Tareas y misiones para resolver. Desafíos cognitivos que vinculen los contenidos que queremos poner en juego en tanto proceso de aprendizaje, con la estrategia lúdica.
- Enigmas y códigos para acceder a nuevas pantallas. Elementos que juntamente con la trama de la historia, aportan suspenso, emoción y dificultad.
- Candados y cerrojos que abren los diferentes accesos. Objetos propios del juego de escape, que refuerzan la idea de “abrir y escapar”.
- Una solución que da cierre al enigma principal y que articula los diferentes elementos que ponemos en acción al activar el juego. Un cierre que le da sentido al proceso de aprendizaje.

Consideraciones y sugerencias para el diseño de un juego de escape

Compartimos a continuación, una serie de consideraciones “infaltables”, que pueden ser disparadores y estructurantes de una buena propuesta de juego de escape.

- Construir una trama ficticia pero creíble, que articule elementos de la vida real como así también una trama de ficción. Esto se fortalece tanto desde la estética y el montaje como desde la narrativa. Por ejemplo, si queremos simular un diálogo de chat, no escribimos un diálogo ficticio en un documento de texto por más bonito y editado que sea, sino que recreemos una conversación de chat utilizando una plataforma o aplicación original. Hoy contamos con aplicaciones variadas que recrean a las originales y nos permiten simular situaciones y escenas. Asimismo, cabe la posibilidad de generar casillas de correo específicas que se activen solamente para el juego o recurrir a audios originales o fragmentos extraídos de archivo, que aportan el toque de realidad necesario para simular el contexto deseado.
- Apelar a la integración de plataformas, para enriquecer la experiencia de juego. Proponemos articular diferentes tecnologías para variar las interfaces, romper con lo previsible de la plataforma única y fortalecer la inmersión a la trama del juego. Para ello sugerimos indagar aplicaciones y herramientas, y seleccionar cuáles serán las principales y cuáles las accesorias. Entendiendo por principal, a aquella plataforma en la cual se sostiene el juego y por accesorias, a aquellos detalles que apoyan la trama, le agregan suspenso y emoción.
- Asumir un rol, construir una metáfora lúdica, que además de fortalecer la historia, invite a los participantes a entrar en el juego, a ponerse en la piel de los personajes, a asumir un desafío desde una perspectiva determinada. Esta tarea permite a los estudiantes correrse de su rol y asumir el juego con reglas propias. Ponerse en la piel de un personaje implica también el aprendizaje de una serie de contenidos que hacen al universo narrativo de la propuesta.
- Construir andamiajes que ayuden a la resolución del desafío por parte de los estudiantes, sin resolverles la tarea. Se trata de ofrecer una serie de pistas que a modo de “ayudas” con diferentes niveles de complejidad, le permitan al participante continuar el juego, evitando la frustración y el abandono.
- Diseñar la experiencia teniendo en cuenta la conformación de un equipo de misión. Hablamos de potenciar el aprendizaje con otros, a partir de diferentes acciones que inviten al trabajo colaborativo y cooperativo, y que pongan en juego una serie de competencias y destrezas que no pueden abordarse de manera individual.

- Bosquejar el mapa de navegación del juego, para visualizar los diferentes caminos y pantallas que recorrerán los jugadores. En ese sentido, revisar que haya vinculación entre los escenarios, que cada movimiento tenga su correspondiente reacción, y sobre todo que los códigos o claves habiliten a los siguientes niveles de juego. Chequear que no queden recorridos truncos, sino que el usuario siempre pueda retroceder y avanzar por vías alternativas. Este mapa también permitirá ver si hay relación entre la propuesta estética, la narrativa y los contenidos.
- Planificar la propuesta lúdica permitirá a sus creadores contar con los recursos necesarios para diseñar, producir e implementar el juego. En otras palabras, se trata de gestionar el flujo de información para poder realizarlo en tiempo y forma. El detrás de escena de un juego de escape implica planificación, diseño y producción de diferentes elementos.

Las propuestas inmersivas y lúdicas expanden el aula virtual y potencian el aprendizaje en línea, ya que invitan a los estudiantes a acercarse a los contenidos de un modo poco tradicional, a desarrollar competencias digitales, a poner en prácticas otras habilidades, como la comunicación y el trabajo en equipos, y a su vez, a aprender junto con otros. “Porque el desarrollo de la experiencia depende en fuerte medida de lo que los/las estudiantes vayan buscando, encontrando, proponiendo, pidiendo ayuda... contactándose con los personajes, interactuando con compañeros” (Odetti, Schwartzman, Bosch, 2019).

Esto implica pensar la propuesta lúdica tecno pedagógicamente, otorgándole significatividad que habilite un aprendizaje profundo. Es momento de aventurarse a la exploración de nuevas estrategias pedagógicas, donde la creatividad y el diseño de experiencias inmersivas y lúdicas sean protagonistas de la escena. ¡Que comience el juego!

Anexo

Compartimos a continuación una serie de materiales referidos al diseño y puesta en marcha de juegos de escape.

1. Un juego de escape diseñado en el marco de una serie de vivos por Instagram, donde el abordaje central fueron las Narrativas inmersivas.



2. Kit de herramientas para armar tus propias experiencias.



Referencias bibliográficas

- Albarello, F. (2019). *Lectura transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Buenos Aires: Ampersand.
- Bruner, J. (1997). *La educación puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Burbules, N. Los significados de “aprendizaje ubicuo”. En *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, vol. 22, 2014, pp. 1-7. Arizona State University Arizona, Estados Unidos. <https://www.redalyc.org/pdf/2750/275031898105.pdf>
- Cassany, D. (13 al 15 de Noviembre de 2009) Prácticas letradas contemporáneas: Claves para su desarrollo. En *Congreso Leer*. Es llevado a cabo en la ciudad de Madrid, España.
- Lamarre, G. (2019). *Storytelling como estrategia de comunicación*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Lion, C. (2006) Imaginar con tecnologías. *Relaciones entre tecnologías y conocimiento*. Buenos Aires: La Crujía.
- Lion, C. Perosi, V. (2019). *Didácticas lúdicas con videojuegos educativos*. Buenos Aires: Noveduc.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Mainer Blanco, B. (2006) “El videojuego como material educativo: la odisea” Icono 14 *Revista de comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías* N 7.
- Milillo, C. Rogovsky, C y Trech, M. (2019) Sumergirse en el diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea. En *8vo Seminario Internacional RUEDA 2019*. Tilcara. Argentina. Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/sumergirse-diseno-nuevos-formatos-para-aprendizaje-experiencias-inmersiv>
- Odeti, V.; Schwartzman, G.; Bosch, M. E. (2019). Formatos innovadores para propuestas de educación en línea: una experiencia transmedia y gamificada. *Boletín SIED. N° 1. Mar del Plata*. Mayo de 2020. Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/formatos-innovadores-para-propuestas-educacion-linea-una-experiencia-tra>. Publicación original en <http://sied.mdp.edu.ar/revista/index.php/boletin>
- Perkins, D. (2010). *El aprendizaje pleno: principios para transformar la educación*, Buenos Aires: Paidós.
- Rose, F. (2012). *The Art of Immersion*. W. W. Norton & Company; Reprint edition.