

ESPAÇOS VIRTUAIS DE SOLIDARIEDADE E EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL EM REDES DE CONVIVÊNCIA

Mario Viché González¹

Universidade de Valencia (Espanha)

RESUMO

O ciberespaço é-nos apresentado como um novo espaço virtual sobreposto a outros locais analógicos que se configura como o contexto de referência para a criação cultural, a criação de identidades, a aprendizagem ao longo da vida, a criação de conhecimento, a sabedoria digital entendida como a capacidade do ser humano de utilizar as tecnologias digitais para responder às situações e problemas da vida quotidiana.

Da perspetiva da educação integral, o ciberespaço foi consolidado como um lugar essencial para estruturar os valores que compõem uma sociedade de solidariedade, bem como para estabelecer e desenvolver novas formas de participação e democracia cidadã.

Esta realidade não só condiciona o futuro da prática educacional, como também nos obriga a rever e adaptar tanto o sistema e práticas escolares como as alternativas educacionais que surgem da educação não formal e da ação sociocultural.

Palavras-chave: "Ciberespaço", "Cultura digital", "Aprendizagem", "Sabedoria digital", "Ciberanimação"

ABSTRACT

Cyberspace is presented as a new virtual space superimposed on other analog spaces that is configured as the reference context for cultural creation, identity creation, permanent learning, knowledge creation, digital wisdom understood as the capacity of human being to use digital technologies to respond to situations and problems of everyday life.

¹ Departamento de Didáctica Geral; UV; Editor da Revista digital <http://quadernsanimacio.net> mario.viche@uv.es



From the perspective of integral education, cyberspace has established itself as an essential place for the structuring of the values that shape a solidarity society as well as to establish and develop new forms of citizen participation and democracy.

This reality not only conditions the future of educational practice but also forces us to review and adapt both the school system and practices and those educational alternatives that arise from non-formal education and socio-cultural action.

Keywords: Cyberspace, Digital culture, Learning, Digital wisdom, Cyberanimation

INTRODUÇÃO

A revolução digital (Castells 2002) deu origem a uma nova cultura que dá ênfase à comunicação interativa multiforme caracterizada pelo fluxo incessante de dados em espaços de tempo relativamente curtos e pela criação de universos narrativos transmedia que dão origem a fenômenos como a fanficção (Jenkins 2009), remixagem ou aprendizagem invisível no contexto de uma educação alargada.

Neste sentido, o ciberespaço é-nos apresentado não só como um novo espaço virtual sobreposto a outros espaços analógicos, mas também como o contexto de referência para a criação cultural, a criação de identidades, a aprendizagem ao longo da vida, a criação de conhecimento, a sabedoria digital entendida como a capacidade do ser humano de utilizar as tecnologias digitais para responder às situações e problemas da vida quotidiana. Da mesma forma, o ciberespaço torna-se um lugar de visibilidade das diferenças, de cooperação, de expressão e de comunicação interativa.

Da perspectiva da educação humana integral, o ciberespaço foi consolidado como um lugar essencial para estruturar os valores que compõem uma sociedade de solidariedade, bem como para estabelecer e desenvolver novas formas de participação e democracia cidadã.

Esta realidade não só condiciona o futuro da prática educacional, como também nos obriga a rever e adaptar tanto o sistema e práticas escolares como as alternativas educacionais que surgem da educação não formal e da ação sociocultural.



Uma releitura da educação para a cidadania na perspectiva da solidariedade e da sustentabilidade como formas de coexistência (Illich 1974) é indispensável a partir da perspectiva da cultura digital.

QUADRO TEÓRICO

Com base na hipótese de que o ciberespaço constitui um ambiente socioeducativo de referência – no qual as práticas identitárias, comunicativas e participativas são estruturadas, configuram processos autônomos e colaborativos de aprendizagem e a criação de redes de cidadania – o nosso trabalho analisa práticas socioeducativas tão diversas como a cidadania digital, a ciberanimação, as narrativas transmedia, a aprendizagem ubíqua e a educação alargada ou a educação expandida, de tal forma que tenta abordar como todas estas práticas surgem de uma cultura digital interativa e se consolidam através de espaços digitais de intercâmbio e cooperação e moldar práticas educativas de aprendizagem, criação de conhecimento e cidadania ativa.

1. O CIBERESPAÇO E A CULTURA DIGITAL

A emergência de um espaço digital interativo levou à generalização de uma cultura digital transmedia que se desenvolve e alimenta exponencialmente através de um conjunto de redes e aplicações que dão forma a uma cultura digital globalizada que transformou tudo, desde a forma como comunicamos até dinâmicas mais radicais para a evolução humana, tais como representações da realidade, estilos de vida, narrativas de identidade, formas de coexistência e, claramente, formas de acesso aos dados, aprendizagem, as competências sociais mais básicas e a sua aplicação em situações quotidianas.

Como afirma Castells (2009), a generalização de uma cultura digital interativa é uma revolução tão radical para a humanidade como o aparecimento da imprensa e do livro impresso ou a própria Revolução Industrial. Do mesmo modo, Castells, ao referir-se ao ciberespaço, sublinha que o ciberespaço é uma projeção da vida humana; o espaço digital, segundo este autor, projeta, amplifica, dinamiza e otimiza os fenómenos sociais que são gerados e desenvolvidos no mundo virtual das interações dos diferentes agentes que atuam no quadro sociocultural.



Desta forma, no ciberespaço poderemos contrastar a tese apresentada por Pierre Furter (1983) quando postula a sua tese de Educogenia, definindo o contexto sociocultural como o espaço necessário e determinante da comunidade para o reforço das identidades individuais e coletivas, a criação de redes de solidariedade, o desenvolvimento cultural e a criação de conhecimentos aplicados.

Neste sentido Furter (1983) ao formular as dimensões espaciais da qualidade da formação na sua segunda tese afirma "*A qualidade de uma educação é uma noção relativa porque depende da interação entre um serviço de formação e a participação efetiva, ativa e passiva, das populações*" (1983:13). Do mesmo modo, na sua quinta tese, referindo-se especificamente à Educogenia, especifica que "*...a qualidade pode ser avaliada não só em termos de aquisições, mas sobretudo em termos dos processos de autoeducação praticados pela população de um determinado território*" (1983:14).

Assim, quando realizamos o exercício teórico prático de atualização da tese de Educogenia do Professor Furter na Sociedade Digital, vemos como o ciberespaço nos é efetivamente apresentado como um território concreto, um território de interação de significados, mas também de interatividade, participação, gestão de identidade, acesso e intercâmbio de dados e geração de conhecimento. Dinâmicas culturais e socioeducativas cuja qualidade, em termos de convivialidade (Illich 1974) e desenvolvimento humano dependerá, mais do que da existência e modelos de gestão das instituições educativas, de uma relação direta com aspetos de identidade, participação, comunidade e autoformação de uma identidade coletiva que permita as dinâmicas individuais e sociais necessárias ao desenvolvimento da sensibilidade, solidariedade, preocupações pessoais, aprendizagem e projetos individuais e sociais que condicionem o crescimento pessoal, o bem-estar subjetivo e a sustentabilidade da comunidade.

2. O CIBERESPAÇO COMO UM AMBIENTE SOCIOEDUCATIVO

O ciberespaço, na sociedade digital globalizada, apresenta-se-nos como um espaço virtual para as relações, a criação de representações, a gestão do conhecimento e a estruturação do tecido social. O ciberespaço é sobretudo um espaço para a conectividade de indivíduos e coletivos sociais, muito mais do que a pura ligação de máquinas num espaço virtual; é uma ligação interativa de experiências, sensações, representações da realidade,



conhecimento e narrativas de identidade que se entrelaçam de uma forma dialógica e colaborativa.

Como Perry Barlow proclama na Declaração da Independência do Ciberespaço (em Aparici 2010: 14): *"O ciberespaço é constituído por transacções, relações e pensamentos em si mesmo, espalhando-se como uma onda imóvel na rede das nossas comunicações. O nosso mundo está tanto em todo o lado como em lado nenhum, mas não está onde os corpos vivem"*.

Esta interação de relações dialógicas e interativas que se desenvolvem no ciberespaço constitui o ambiente comunitário e identitário necessário para as dinâmicas sócio-educativas de consciência, autoestima, transformação narrativa, criação de conhecimento, ideação e coesão social que estão implícitas em todas as práticas educativas e que reafirmam, uma vez mais, as teses da Educogenia.

Com base na Educogenia, na sociedade digital, surge uma educação alargada como uma confluência de educação formal, não-formal e ciber-educação. Um conceito educacional em que o ciberespaço reúne e projeta experiências e preocupações pessoais com aspetos territoriais, culturais e comunitários, dando origem a redes digitais de interatividade, identificação coletiva, cooperação e criação de conhecimento, representações sociais, atitudes e modos de vida individuais e comunitários.

Um modelo educacional em que práticas educacionais como narrativas transmedia críticas, comunicação interativa, cidadania digital ou ciberanimação são desenvolvidas em conjunto com modelos de aprendizagem permanente alargados, cooperativos, ubíquos, "youtubers" (Cobo&Moravez 2011) que dão origem a um novo conceito de sabedoria digital como forma de acesso ao conhecimento social aplicado.

E isto porque o ciberespaço, da perspectiva de uma educação alargada, é-nos apresentado como um lugar de significado para a exploração de um ambiente ao mesmo tempo real e virtual, um lugar de interatividade que envolve empatia, apoio mútuo e análise dialógica da realidade, um espaço para a construção cooperativa do conhecimento aplicado e para a sabedoria digital, bem como para a prática de uma cidadania digital ativa e corresponsável.

2.1 Lugar para a exploração do ambiente de vida

Os seres humanos experimentam e aprendem explorando o ambiente em que vivem. Através do reconhecimento do ambiente, eles encontram outros, aprendem a viver juntos e a resolver de forma criativa as questões e dificuldades que o ambiente coloca.

Através da experimentação, cria representações particulares da realidade que assumem a forma de narrativas radicais com as quais dá sentido às suas decisões e à sua trajetória de vida. Através da consulta, obtêm acesso a múltiplas informações e dados que poderão analisar, dando-lhes significado e gerando assim novas narrativas de crescimento e coexistência.

Complementando e multiplicando a nossa experiência analógica, o ciberespaço torna-se o lugar privilegiado para o acesso a dados e informações. Um universo de informação que provou estar sobressaturado no qual o fluxo de informação e dados vai muito mais rápido do que a capacidade do cérebro humano de o analisar. Da mesma forma, este fluxo incessante de informação e dados torna a educação prática na análise crítica de dados e na descodificação de estereótipos sociais mais necessária do que nunca.

Se no universo transmedia analógico a prática social da autodefesa através de estereótipos tinha aumentado na sociedade digital, o ciberespaço multiplicou as possibilidades de distorção, invisibilidade e exclusão dos grupos sociais mais desfavorecidos econômica, social e culturalmente.

É por esta razão que o ciberespaço se torna um cenário privilegiado para o reconhecimento do mundo em que vivemos através do acesso a múltiplas informações. Um cenário preferencial não só para o acesso aos dados, mas também para uma leitura dialógica crítica que permita não só a seleção da informação e o desmascaramento das chamadas “fake news”, mas também uma leitura crítica da realidade que permita a sensibilização e a consequente tomada de decisões individuais e comunitárias. Uma leitura crítica do ambiente que permite, por sua vez, a descodificação de estereótipos, facilitando a visibilidade social, a compreensão, o multiculturalismo e a coexistência.

Por outro lado, o ciberespaço e a interligação em rede, facilitada pela Internet global, permitiram uma convergência de línguas e meios de comunicação que deu origem a uma narrativa digital transmedia (Scolari 2013) através da qual o mundo é representado a partir

de contextos de significado que são seguidos através de diversos meios de comunicação por uma série de seguidores através do fenómeno "fãs" (Jenkins 2009).

Desta forma, e através destas dinâmicas dialógicas críticas, o ciberespaço permite não só a disseminação e o acesso às narrativas transmedia, mas também a capacidade de as analisar não só a partir da sua estrutura analógica linear, mas sobretudo a partir da decodificação de contextos de significado, universo de valores ou componentes ideológicos e sociais. Assim, o ciberespaço é apresentado como um lugar privilegiado não só para a leitura transmedia mas também, através de múltiplas aplicações interativas, para a expressão e comunicação através deste tipo de conteúdos transmedia, configurando assim representações sociais tridimensionais que moldam tanto narrativas radicais como estilos de vida e padrões de coexistência, dando sentido a uma ciber-transmedia cibernética que enfatiza tanto a capacidade de leitura crítica do universo narrativo transmedia como a capacidade de comunicação interativa e a criação de significados de identidade.

2.2 Estabelecimento de Relações de Interactividade

As pessoas são seres em relação. A vida comunitária não é uma construção social, mas uma das necessidades humanas básicas. Mas também a capacidade de se expressar, de ser ouvido, a aprovação, a empatia, o intercâmbio e a identificação com os outros são necessidades humanas básicas sem as quais não se pode ser compreendido.

Mas um desenvolvimento harmonioso destas capacidades requer atitudes básicas de comunicação e escuta que estão na base das aptidões sociais necessárias para desenvolver uma comunicação não violenta, escuta, tolerância, empatia e aceitação dos outros, aptidões sociais necessárias para construir a autoestima e a sociabilidade.

Neste sentido, o ciberespaço torna-se um verdadeiro ambiente para a comunicação humana. O ciberespaço não só assegura o contacto através do acesso a redes, mas também permite um fluxo incessante de textos multimédia para a troca de experiências, ideias, ironias, experiências, emoções e sentimentos que gradualmente moldam o nosso ser na relação com o mundo.

O ciberespaço tornou-se um lugar de expressão das emoções humanas básicas, bem como de sentimentos mais ou menos elaborados. Através de textos personalizados, imagens, memes, reencaminhamentos, emoticons ou através da comunicação pessoa-a-

pessoa utilizando texto ou imagens escritas, a expressão e comunicação de emoções e sentimentos é facilitada num espaço digital ilimitado. Apesar das contradições que, da perspectiva de uma cultura análoga este modo de comunicação tem, as possibilidades de desabafo emocional, expressão de sentimentos ou comunicação de identidade multiplicaram-se, tornando possível um espaço comunitário de expressão emocional.

Assim, o ciberespaço já é o espaço prioritário de interação através das funções básicas da comunicação humana, assegurando o contacto de milhões de seres humanos em todo o planeta, facilitando a interação e a ação cooperativa e, de um ponto de vista individual, facilitando a comunicação interativa pessoal que facilita o equilíbrio emocional, o desenvolvimento da autoestima e as relações interpessoais.

Tudo isto nos coloca num cenário adequado para a comunicação interativa, um modelo que para Silva (2005) supõe um "plus comunicacional", uma comunicação horizontal em que as pessoas se encontram face a face num processo de diálogo experiencial em que nenhuma das partes pretende fazer a outra pessoa mudar, mas em que ambas experimentarão empatia, escuta e crescimento como pessoa. É, como Aparici afirma, "*uma forma de relação que coloca duas ou mais pessoas num processo de interação e transformação contínua*" (Aparici, 2010:28).

2.3 Espaço de aprendizagem e construção do conhecimento

A aprendizagem é um fenómeno complexo, frequentemente causal e, em qualquer caso, sempre sujeito às preocupações e interesses da pessoa no processo de aprendizagem. Embora historicamente as dinâmicas e métodos de ensino/aprendizagem tenham sido úteis para assegurar processos básicos para os seres humanos como a alfabetização ou o desenvolvimento social, enquanto teorias como o behaviorismo ou o construtivismo têm sido úteis para compreender as dinâmicas de aprendizagem e construir ferramentas didáticas, a generalização do ciberespaço como contexto de aprendizagem obriga-nos a refletir sobre as dinâmicas e teorias que movem e interpretam os processos de aprendizagem experimental e aplicada. O uso de tutoriais através de redes sociais, ajuda mútua, cooperativismo na rede como fórmula de autoaprendizagem questionaram os modelos clássicos de ensino/aprendizagem e obrigam-nos a analisar estes fenómenos de construção do conhecimento de uma forma mais rigorosa.

Surgem novas teorias para interpretar a dinâmica da gênese e aquisição do conhecimento. O Connectivismo (Siemens 2005) é apresentado como uma teoria que supera o comportamentalismo e o construtivismo. Com base numa análise do efeito das tecnologias e da comunicação digital na dinâmica da aprendizagem, *“o connectivismo propõe que a aprendizagem é o resultado da ligação entre nós e fontes de informação, que a aprendizagem pode ter lugar em dispositivos não humanos, que a ligação entre áreas, ideias e conceitos é uma habilidade chave para o desenvolvimento da aprendizagem, e que a tomada de decisões já é um processo de aprendizagem em si mesmo”* (Siemens *op. cit.* Aparici 2010: 85).

Esta capacidade do ser humano de gerar conhecimento em cooperação através do trabalho em rede, da seleção de dados e informação, da análise crítica de dados e informação e da capacidade de tomar decisões e adaptá-las a diferentes situações da vida quotidiana é a base de uma teoria de aprendizagem e geração de conhecimento na sociedade digital, na qual o ciberespaço se torna um contexto quotidiano de aprendizagem.

Cobo, Cristóbal e Moravec, John W. (2011), ao analisar o fenómeno da aprendizagem no mundo digital, falam de aprendizagem invisível que está enraizada nas pessoas e nas suas práticas, um fenómeno cooperativo, accidental e, em todos os casos, gerado pelos interesses e preocupações das pessoas que aprendem.

Estes autores identificam seis tipos de aprendizagem no contexto da cultura digital:

- Aprendizagem ao longo da vida "...através de um processo contínuo que encoraja os indivíduos a adquirirem de forma constante os conhecimentos, valores e competências de que necessitam ao longo das suas vidas...".
- Educação expandida: "é um conceito que engloba novas formas de educação, que incorporam os processos sociais e comunicacionais trazidos pela Internet...".
- Edupunk: "...práticas de ensino e aprendizagem que resultam de uma atitude de "faça você mesmo"...".
- Edupop: Fundado sobre o princípio da aprendizagem colaborativa: "A tecnologia e o conhecimento devem ser livres de partilhar, vender ou utilizar de modo a dar ideias, inovações e visões".
- Aprendizaje serendipico accidental, incidental como um modelo de aprendizagem não planeada que "... não é baseada em resultados, mas sim no processo".

- Aprendizagem ubíqua (Cope e Kalantzis 2010), um modelo que se baseia no princípio de que: "...qualquer pessoa pode produzir e divulgar informação, para que a aprendizagem possa ter lugar em qualquer altura e em qualquer espaço".

Por outro lado, a aprendizagem tem tido classicamente como objetivo o acesso à sabedoria em termos da capacidade de obter e utilizar os conhecimentos necessários para resolver diferentes situações na vida individual e social. Na sociedade digital e no contexto da aprendizagem ubíqua, a sabedoria torna-se sabedoria digital (Prensky in Aparici 2010). Para este autor, a sabedoria digital "*é a capacidade de encontrar soluções práticas, criativas e de conteúdo adequado e a satisfação envolvida na resolução de problemas humanos*" (Prensky *op. cit.* Aparici 2010:96).

Contudo, em caso algum devemos confundir os termos inteligência artificial e sabedoria digital. A inteligência artificial é a capacidade das máquinas para fazer trabalhos que anteriormente só eram feitos por humanos. A inteligência artificial baseia-se na capacidade da máquina de processar e armazenar grandes quantidades de dados a alta velocidade. A inteligência artificial é a exploração de "grandes dados" que, após serem processados por sistemas digitais especializados, realizam trabalho mecânico ou melhoram a percepção do cérebro humano para além da informação fornecida pelos sentidos. A inteligência digital melhora o acesso humano a outras perspectivas e experiências, facilitando assim a aprendizagem.

Mas a construção do conhecimento é um fenómeno humano, em qualquer caso de uma personalidade "ciborgue" capaz de compreender, analisar e tomar decisões "sábias" baseadas no processamento realizado pela máquina através da inteligência artificial. Esta capacidade de análise e de tomada de decisões consiste na sabedoria digital, uma capacidade adaptativa que, como afirma Prensky, envolve o reforço da capacidade humana para a resolução analítica e crítica de situações da vida quotidiana.

2.4 Espaço para a cidadania ativa

Por outro lado, os objetivos da educação incluem a criação de atitudes de solidariedade, colaboração, comportamentos inclusivos e distributivos que estão na base da gestão do tecido social e da coexistência. Atitudes e valores que moldam um estilo de vida comunitário baseado na identificação com projetos de desenvolvimento coletivo e

sustentabilidade, interesse e sensibilidade para o futuro da comunidade e participação coletiva e gestão das dinâmicas socioculturais.

A cidadania ativa, corresponsável, participativa e solidária é o resultado de qualquer processo de aculturação e socialização.

Neste sentido, o ciberespaço também se torna um lugar ideal para a prática da cidadania digital ativa. O ciberespaço como lugar de expressão de preocupações coletivas, como fórum de debate comunitário, como lugar de posicionamento crítico individual e coletivo, bem como um espaço de empoderamento e de tomada de decisão responsável fazem parte da dinâmica socioeducativa da comunidade. Uma atitude cívica de participação social e compromisso com o futuro da comunidade. Neste último sentido, Cremades (2007) refere-se aos cidadãos da Internet como cidadãos que assumem ativamente um papel cívico no ciberespaço, participando assim nos processos de debate e de estruturação das redes sociais. Cremades explica como a ação dos cidadãos da Internet leva à criação de micro-poderes que se tornam estruturas de empoderamento e participação dos cidadãos no debate sociocultural. Cremades, J. (2007) define a micro-potência como a capacidade das novas tecnologias para criar um verdadeiro diálogo social entre os cidadãos e as autoridades públicas. Como este autor afirma: *"...o micro poder é uma das consequências mais importantes da mudança de paradigma provocada pelas novas tecnologias, porque transforma, entre outras coisas, as relações sociais e políticas"* (Cremades, 2007).

Esta atitude cívica e participativa no espaço digital toma forma através da prática da ciberanimação. A ciberanimação é uma prática sociocultural de natureza pedagógica que visa melhorar a qualidade de vida dos cidadãos através da criação de redes sociais e comunidades de solidariedade, a fim de assegurar a sustentabilidade destas coletividades humanas. A ciberanimação gera e otimiza as dinâmicas socioculturais que estão presentes tanto em espaços virtuais interligados em rede como em espaços experimentais, a fim de gerar projetos cooperativos para a estruturação de um tecido social solidário, participativo e intercultural que desenvolva modelos sustentáveis e inclusivos de organização social. A ciberanimação coloca indivíduos e coletivos sociais em contacto entre si para gerar dinâmicas interativas de comunicação que, com base em múltiplas identidades coincidentes, desenvolvem novas identidades coletivas de colaboração capazes de estruturar modelos de organização social solidários e sustentáveis



CONCLUSÕES

Partindo da nossa experiência e após uma análise crítica dos resultados e consequências, consideramos necessário repensar paradigmas educativos baseados numa cultura oral e analógica, a fim de adaptar práticas e metodologias às dinâmicas socioeducativas baseadas numa cultura transmedia digital em que o ciberespaço se configura como um contexto de referência, identificação e significação de tal forma que, complementando outros ambientes locais de significação e recriação do conhecimento, é apresentado como um cenário essencial para o crescimento autónomo, a gestão do conhecimento, a criação de narrativas de identidade solidária e a prática de uma cidadania digital solidária e sustentável.

Bibliografia

Aparici, Roberto (coordinador) (2010): Conectados en el ciberespacio. Ed. UNED, Madrid.

Aparici, R; Escaño, C; García Marín, D.; (2018); La otra educación. Pedagogías críticas para el siglo XXI; UNED; Madrid.

Castells Manuel (2002); La dimensión cultural de Internet; Edita en Internet: FUOC e ICUBCastells.

Castells, Manuel (2009): Comunicación y Poder. Alianza, Madrid.

Castells, Manuel; (2017); Ruptura. La crisis de la democracia liberal; Alianza; Madrid.

Cobo, Cristóbal y Moravec, John W. (2011); Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación; UBE; Barcelona.

Cope y Kalantzis (2010); Ubiquitous Learning; Edición de autor; Universidad de Illinois.

Cremades, Javier (2007); Micropoder. La fuerza del ciudadano en la era digital; Espasa; Madrid



Díaz Ruben (2012); La Educación Expandida; Ed. ZEMOS98; Sevilla.

Freire, Paulo; Illich, Ivan; Furter, Pierre; (1974); Educación para el cambio social; Tierra Nueva; Buenos Aires.

Furter, Pierre (1983); Les espaces de la formation; PPR; Lausanne.

Illich, Ivan (1974); La Convivencialidad; Ed. Seix Barral; Barcelona.

Jenkins, Henry (2009): Fans, blogueros y videojuegos. Paidós, Barcelona.

Prensky, Marc (2011); Enseñar a nativos digitales; SM; Madrid.

Scolari, Carlos A. (2013); Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto; Barcelona.

Siemens, G., Conectivismo: Una teoría de la enseñanza para la era digital, International Journal of Instructional Technology and Distance Learning 2 (10), 2005

Silva, Marco (2005); Educación interactiva; Gedisa; Barcelona.

Siemens, George (2011); Conectivismo: Una teoría de Aprendizaje para la era digital; Em: Conectados en el Ciberespacio; Madrid; UNED

Viché González, Mario (2017) Recuperando espacios para la convivencialidad; Em <http://quadernsanimacio.net>; nº 26 julio de 2017; ISSN: 1698-4404

Viché González, Mario; (2023); @Ciberanimación; Edición del autor; Valencia.