



MAXIMIZANDO LAS POSIBILIDADES COLABORATIVAS Y CREATIVAS: PRINCIPIOS DE FANFIC, REMIX Y MASHUP APLICADOS A LA PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES ORIGINALES PARA LA PRÁCTICA DE DICTADO FONÉTICO

El mobil learning y la educación virtual ubícu.

Orta González, María Dolores. Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. Argentina.

doloresorta@yahoo.com

El presente proyecto se funda en la aplicación de principios de *fanfic*, remix y mashup a historias clásicas de la literatura infantil como Aladino o Blanca Nieves, y en el uso de dispositivos móviles y software libre accesible online para el diseño y creación de material didáctico audiovisual novedoso, con el fin específico de la práctica del dictado fonológico en una materia troncal de la carrera de inglés en la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. A nivel práctico, el proyecto se gestó en 2011 con la participación de dos profesores adscriptos y el profesor a cargo de asignatura, quienes comenzaron a grabar videos con historias breves de su autoría que luego compartían en un grupo cerrado de Facebook. Los alumnos accedían a estos videos, transcribían el dictado fonológico y luego podían auto-evaluarse una vez que las respuestas estaban disponibles en el grupo. La motivación inicial fue el deseo de proveer mayores instancias de práctica de dictado fonológico, así como también la articulación de un espacio virtual de corte semi-presencial complementario al EVEA (que mayormente continúa funcionando como repositorio), y el uso activo del potencial interactivo de las redes sociales. En el año 2015 se comenzó a involucrar a los ayudante-alumnos y a



los alumnos que quisieran participar en la generación de historias novedosas basadas en principios de remix y *fanfic*, y a partir de la generación de estos guiones se diseñaron y diseñan producciones audiovisuales para la práctica del dictado fonológico, con altos índices de participación y motivación.

Mobile learning, remix, mashup, material audiovisual, dictado fonético

Introducción

El presente proyecto se funda en la aplicación de principios de *fanfic*, remix y mashup a historias clásicas de la literatura infantil como Aladino o Blanca Nieves, y en el uso de dispositivos móviles y software libre accesible online para el diseño y creación de material didáctico audiovisual novedoso, con el fin específico de la práctica del dictado fonológico en una materia troncal de la carrera de inglés en la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. A nivel práctico, el proyecto se gestó en 2011 con la participación de dos profesores adscriptos y el profesor a cargo de asignatura, quienes comenzaron a grabar videos con historias breves de su autoría que luego compartían en un grupo cerrado de Facebook. Los alumnos accedían a estos videos, transcribían el dictado fonológico y luego podían auto-evaluarse una vez que las respuestas estaban disponibles en el grupo. La motivación inicial fue el deseo de proveer mayores instancias de práctica de dictado fonológico, así como también la articulación de un espacio virtual de corte semi-presencial complementario al EVEA (que mayormente continúa funcionando como repositorio), y el uso activo del potencial interactivo de las redes sociales. En el año 2015 se comenzó a involucrar a los ayudante-alumnos y a los alumnos que quisieran participar en la generación de historias novedosas encadenadas y basadas en principios de remix y *fanfic*, y a partir de la generación de estos guiones se diseñaron y siguen diseñando producciones audiovisuales para la práctica del dictado fonológico, con altos índices de participación y motivación.

Así, el presente trabajo surge a partir de necesidades y problemas concretos en el ámbito educativo superior, identificados desde una perspectiva eminentemente reflexiva y enmarcada en la investigación-acción. Por un lado, se presenta la imperiosa necesidad de involucrar de manera activa y conjunta a todos los individuos participantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y en este caso en particular al profesor a cargo de la enseñanza, los profesores adscriptos, ayudante-alumnos y alumnos. Por otro lado, se reconoce la urgencia de explorar e implementar el poder transformador y creativo con que las nuevas TIC atraviesan los procesos educativos, sin caer en posturas fáusticas o prometéticas sino con una visión crítica (Gay, 2008). Finalmente, se identifican las bondades de la producción de materiales didácticos conjuntos como un espacio creativo donde convergen las necesidades pedagógicas específicas al desarrollo de una pronunciación adecuada y a la práctica del dictado fonético, y se abordan de manera



positiva tanto la problemática de la participación activa como las cuestiones en torno al uso educativo de las tecnologías.

El contexto educativo y la relevancia del proyecto

Desde sus comienzos, el proyecto se implementó en el ámbito de una materia de primer año común a las carreras de profesorado, traductorado y licenciatura en inglés en la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. Como objetivo central a dicha materia troncal se llevan a cabo actividades de dictado fonético en inglés, que consiste en la lectura de texto por parte del profesor, y por parte de los alumnos en la transcripción directa en símbolos fonéticos. Los ejercicios de dictado procuran promover el reconocimiento de los fonemas del inglés, a la vez que mejoran la comprensión auditiva de esta lengua y fomentan la adquisición de una pronunciación adecuada o de inteligibilidad comfortable -*comfortable intelligibility*- (Kenworthy, 1996) al expresarse en inglés. El dictado fonético no resulta una actividad simple, sino que requiere de la destreza que sólo puede desarrollarse como consecuencia de la práctica sostenida en el tiempo. En el pasado, estos ejercicios de dictado solían estar sólo restringidos a la clase presencial a través del dictado en el aula por parte del profesor.

Inicio y desarrollo del proyecto: desde la implementación tecnológica hacia la transformación de las prácticas

El proyecto que comenzó en 2011 pretendió ampliar y maximizar las instancias de dictado fonético al proveer mayores posibilidades de ejercitación más allá de la clase presencial. A nivel práctico, el proyecto se concibió desde el trabajo de dos profesores adscriptos en el año 2011 junto con la supervisión activa del profesor, quien colaboró con la grabación de algunas historias cortas y ficticias de su autoría. Así, se grabaron historias breves en video utilizando una cámara fotográfica (donde se apreciaba al menos la boca del que lee), y la disponibilidad de estos videos proveyó al alumno de mayor flexibilidad y adecuación a sus necesidades, en cuanto a los tiempos y las repeticiones necesarias (el video permite la cantidad de pausas y el número de reproducciones que el receptor necesite para poder transcribir). La posibilidad de grabar a otros miembros de la cátedra, en este caso los profesores adscriptos, redundó en los beneficios generados a partir de de la exposición a una mayor cantidad de modelos fonológicos deseables.

Al abordar la necesidad de proveer mayores instancias de práctica de dictado fonológico, y teniendo en vista a aquellos alumnos que por alguna razón no podían concurrir a las clases presenciales, se comenzaron a explorar las posibilidades de una propuesta semi-presencial genuina. La educación semi-presencial (*blended learning*) se encuentra hoy en día en total consonancia con tendencias pedagógicas emergentes tanto en el ámbito de la enseñanza del inglés a nivel general (Sharma & Barrett, 2007), como en el ámbito de la enseñanza universitaria flexible a nivel global (Alexander, 2010; Garrison & Hanuka, 2004; Vaughan, 2007; Garrison & Vaughan, 2008), así como en el contexto de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, en particular (Roldán et. al., 2013).



Los profesores adscriptos crearon un grupo cerrado en Facebook, y subieron estas producciones audiovisuales para que los alumnos pudieran descargarlas. Los alumnos accedían a estos videos, transcribían el dictado fonológico y luego podían auto-evaluarse una vez que las respuestas estaban disponibles en el grupo. También se ofrecía la posibilidad de entregar las resoluciones de los ejercicios en la clase presencial para ser corregidos de manera más tradicional por los profesores.

En términos de la manera en la que las TIC atraviesan las prácticas, otra motivación subyacente a este proyecto en sus inicios fue el uso y maximización del potencial interactivo y colaborativo de las redes sociales, en particular de Facebook, teniendo en cuenta la simpleza de manejo y apertura de la plataforma, y el hecho de que la gran mayoría de los alumnos ya contaba con un perfil social (Orta González & Cardozo, en prensa). Otra razón que motivó la elección de Facebook fue el hecho de que este espacio suele ser favorecido por los alumnos a la hora de conformar su Entorno Personal de Aprendizaje (EPA) frente a la plataforma institucional Moodle donde se constituye el EVEA (Adell Segura y Castañeda Quintero, 2010; Barroso Osuna, 2012). De hecho, se considera que estos entornos se posicionan al interior de las proyecciones y tendencias educativas futuras ya que permiten

desarrollar una tecnología educativa que pueda responder al modo en el que las personas usan las tecnologías para aprender y que permita a ellos dar forma a sus propios espacios de aprendizaje para formar y unirse a comunidades, para crear, consumir, remixar y compartir material (Atwell, 2007, citado en Andreoli, 2014).

El proyecto de partida fue llevado a cabo durante dos ciclos lectivos completos, e incluso se evaluó el impacto de su implementación a nivel del desempeño de los alumnos en las evaluaciones parciales y finales, así como también a nivel de algunos factores afectivos. En general, se concluyó que el proyecto había tenido una considerable incidencia positiva en el desempeño del alumnado en este tipo de ejercicio, aunque la mayor parte de su impacto positivo se observó a niveles de participación, aumento de la motivación intrínseca y capacidad de aprendizaje autónomo (Cardozo & Orta González, 2012).

El proyecto en su estado presente

En el año 2015, y ya con un sostén pedagógico más específico y definido, se comenzó a involucrar a los ayudante-alumnos y a los alumnos que quisieran participar en la generación de historias novedosas generativas y basadas en principios de remix y fanfics, y a partir de la generación de estos guiones se diseñaron producciones audiovisuales para la práctica del dictado fonológico. Se concibió como evolución natural el diseño de estos materiales como recursos abiertos disponibles en línea que luego podían estar disponibles en un Padlet o cualquier otra plataforma abierta y colaborativa. Afirma Tarasow (2008) en torno a la naturaleza y riqueza de los procesos de construcción conjunta de conocimiento, enseñanza y aprendizaje mediados por TIC que



hay mucho más que los contenidos: está la interacción y moderación con profesores y tutores, el trabajo y el diálogo junto a los pares, está el diseño de la actividad, la supervisión y la retroalimentación. Debemos pensar estos procesos como un todo (...) donde se integran los contenidos, las actividades, las interacciones, en donde el resultado es mucho más que la suma de las partes.

Aunque el proyecto aun se encuentra en su fase de desarrollo y su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje aun no ha sido formalmente evaluado, a primera vista se puede observar el entusiasmo y compromiso tanto por parte de los miembros docentes y estudiantiles de la cátedra como por parte de los alumnos que deciden participar. De la misma manera, se puede observar la calidad de los materiales educativos resultantes y su adecuación como instancias válidas para la práctica del dictado fonético.

Remixando y transformando las prácticas

En esencia, el proyecto en el presente se constituye en un remix de aquel proyecto concebido por los profesores adscriptos y el profesor a cargo. El concepto de remix se origina en el ámbito artístico en general y musical en particular, en el re-mezclado, modificación y re-aprehensión de obras musicales, con la consiguiente nueva autoría. En la obra remixada, se puede identificar el espíritu de la obra inicial, y los remix generalmente plantean una metáfora basada en la obra de partida, aunque el resultado sea una obra totalmente independiente de aquella primera. En sus comienzos, se logró implementar la actividad remixada a partir de la gran disponibilidad de recursos humanos presentes en la cátedra a cargo del profesor en ese momento (11 ayudante-alumnos, 2 profesores adscriptos flotantes) sumado a la buena predisposición a la participación por parte de los alumnos.

En torno al poder transformador de las prácticas que conllevan la mediación tecnológica y la apropiación de las NTIC, Tarasow (2010) propone la siguiente reflexión:

Al crear nuevos espacios para la interacción educativa, la tecnología trasciende el papel de auxiliar didáctico que usualmente le asigna la tecnología educativa. La tecnología deja de ser un medio, o recurso didáctico y se convierte en la plataforma misma en la que se desenvuelven las acciones educativas. En el nuevo espacio, se generan nuevas reglas de interacción, de intervención pedagógica y nuevos procesos de negociación y construcción de significados. Estos espacios proponen un cambio en el estatus ontológico de la tecnología en la educación. El cambio involucra modificaciones en dos sentidos, por un lado los preceptos teóricos que fundamentan la acción educativa y por otro los espacios en que se desarrolla esta actividad.

Es así que el proyecto aquí descrito se constituye en un nuevo entorno de acción e interacción educativa que involucra de manera conjunta, activa y creativa a todos los actores de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la universidad.

Nociones de remix, fanfic y mashup

A partir del auge y el fanatismo que generaron las series televisivas de los 60's, la escritura de lo que se denomina *fanfiction* se instaló como un pasatiempo popular en comunidades de habla inglesa. Las *fanfiction* tuvieron



su consolidación como género y práctica social en sí mismas a partir de la escritura de *fanfic* sobre la serie de culto Star Trek (Jenkins, 1988; 1992). Sus seguidores comenzaron a escribir historias paralelas enmarcadas en el universo de la serie, y que generalmente involucraban a los mismos personajes. En aquel entonces, los fanáticos encuadernaban sus historias en libros o revistas hechos a mano, los reproducían y los distribuían para deleite de los fans en reuniones de los clubes de admiradores de Star Trek. Dada su gran popularidad, la *fanfic* se constituyó en un género consolidado y ha sido objeto de numerosos estudios (Black, 2008; Cassany, 2010; Jenkins, 1992; Somogyi, 2002, Thomas, 2007).

En tiempos más recientes, se ha comenzado a considerar a la *fanfic* como una forma de remix (Knobel y Lankshear, 2011). La convergencia de las NTIC y los valores emergentes (crecimiento de actividades y comunidades en línea de corte colaborativo) han permitido que los principios que en comienzo caracterizaban al remix musical se extiendan a varios otros formatos audiovisuales. Esto ha traído consigo una crisis en torno a conceptos de Copyright y propiedad intelectual, que permea y caracteriza a este fenómeno y muchos otros que involucran la reproducción parcial de material y su uso y disponibilidad en línea.

Más allá de la controversia a nivel autoría que genera el “remix” o “remix digital”, el remix es considerado condición necesaria para la cultura, y el remix digital ya se ha consolidado como una nueva norma de escritura popular. En torno al remix como manifestación cultural, Lawrence Lessig (2008) afirma que, en un sentido amplio, “la cultura es un remix.” Lessig equipara a la cultura con el lenguaje, en tanto y en cuanto cada vez que se usa la lengua se remezclan palabras, se integran con lo que ya se ha dicho y se está expresando y se remezclan los significados. Lo mismo parece suceder con las ideas y los artefactos, y a partir de esta analogía, Lessig propone dos tipos de participación cultural: la cultura “de sólo lectura” (*read only culture* o *RO*), y otra que es de “lectura-escritura” (*read-write culture* o *RW*). La primera es de corte pasivo y se centra en el *consumo* de elementos o artefactos culturales producidos de manera profesional, con poca producción y creatividad amateur. La cultura RW es una manifestación activa donde los que “leen” también quieren aportar, creando y recreando la cultura a la que acceden y valiéndose de las mismas herramientas (instrumentos musicales, programas de retoque de imágenes, tecnologías de escritura y dibujo, etc.) que aquellos usuarios profesionales (Lessig, 2008: 28). En términos más simples, el mero hecho de comentar un hecho cultural, compartir una experiencia y recontextualizarlo, también conlleva un *remix*, y así va creándose la cultura, y a partir de la producción amateur se forja una cultura más democrática.

Las NTIC y la Web 2.0 no sólo posibilitan una democratización de la producción cultural, sino que facilitan la permanencia y la portabilidad de las producciones. Los textos codificados, así, se constituyen en (semi) permanentes y van más allá del momento y la lengua de producción, y de hecho pueden “viajar” sin personas concretas que los transporten. Los podcasts son un excelente ejemplo de práctica del alfabetismo o escritura



codificada, y se constituyen en claros ejemplos de textos accesibles, móviles, congelados y transportables. Lo mismo se puede afirmar en torno a producciones amateur que “photoshopear” una imagen y la re-escriben. Así, el *remix digital* se extiende hacia la imagen, lo escrito, el sonido o la animación, y permite crear y plasmar nuevas formas de pensamiento, lenguaje y expresión congeladas que posibilitan la construcción, distribución, intercambio, negociación y creación de significados. De hecho, los remix representan, por su accesibilidad, democracia y potencial, las formas más interesantes de escribir para los jóvenes hoy en día (Lessig, 2005).

Como género creativo por excelencia, la escritura de *fanfic* admite varias formas de remixado. Existe una posibilidad de escritura canónica que pretende la máxima fidelidad en los escenarios, personajes y líneas argumentales, pero que intenta añadir nuevos episodios y acontecimientos. Se pueden generar tramas cruzadas o *cross-overs* que reúnen a personajes de diferentes textos originales en una nueva historia en común, con diferentes y nuevos acontecimientos. Pueden surgir de manera paralela narrativas de interacción donde surgen relaciones íntimas entre personajes (secundarios) que no existían en el original o se desarrollaban sólo de manera tangencial o secundaria. Existen incluso las *fanfic* de autoinserción o self-insert, donde los autores se introducen a sí mismos como personajes reconocibles en la narrativa, que interactúan de igual a igual en la narrativa de ficción.

Los principios de *mashup*, a su vez, que originariamente se aplicaban en torno al remix musical, hoy en día se asocian de manera extensiva a la fusión de dos o más interfaces de programación de aplicaciones y bases de datos abiertas. Como resultado, surgen nuevos programas o aplicaciones basados en la web para realizar tareas específicas, como el programa de edición de videos y remixado Popcorn Webmaker en su momento, y que ya no se encuentra disponible. Dada la posibilidad de obsolescencia de algunas herramientas y software libre, se debe tener cierto cuidado a la hora de sugerir el uso de alguna plataforma que puede haber caducado.

Producciones audiovisuales desde el *fanfic*, remix y mashup

Tomando como motor creativo a la escritura de *fanfic* y los principios de remix, se pueden tomar como punto de partida historias clásicas de niños que ya se encuentran en el acervo popular y que no traen aparejados problemas relacionados a las nociones de autoría para la creación de historias novedosas. Las posibilidades de grabar, editar y compartir videos, así como el potencial para el mashup, a su vez, se han maximizado a través del uso extensivo de smartphones y de aplicaciones de uso y libre y gratuito. Los mismos dispositivos móviles permiten la toma de fotografías o incluso el escaneo de documentos escritos en tinta, y su inserción en programas de edición de video, que posibilitan el “subtitulado fonético” sin necesidad del uso de fuentes de transcripción fonética, que muchas veces no se encuentran disponibles en los procesadores de texto que proveen los editores de video abiertos en línea.



La dinámica de creación del material audiovisual explorado en este proyecto parte desde la creación en cadena. El profesor, un profesor adscrito o un ayudante-alumno graba una escena leída que se constituye en un disparador de la historia, y que queda abierta e invita a la continuidad de la línea narrativa. Se procura que las escenas sean divertidas y que generen una cierta tensión y suspenso que invite a la continuidad en los sucesos y relaciones entre los personajes. Se comparte el disparador inicial publicado en Youtube y en el grupo de Facebook, y los alumnos u otros ayudantes lo pueden bajar para agregarle una escena siguiente, y así sucesivamente hasta que se le puede dar un cierre a la historia. Las posibilidades de mashup permiten la inclusión adicional de imágenes y sonidos representativos en la historia, e incluso la composición de pequeñas piezas musicales que acompañen el argumento. Durante el proceso, y una vez que la historia está completa, se sugieren editores de video abiertos disponibles online y posibilidades de subtítulo, y el material original está finalmente disponible para ser utilizado como una instancia de práctica de dictado fonético. El profesor puede proveer luego su versión propia de la transcripción fonética para fomentar la auto-evaluación. En algunas clases presenciales, se analizan las producciones y se sugieren ajustes, comentarios y mejoras.

Recursos de edición de videos online

Algunos de los recursos que se han utilizado en la producción de los videos son los siguientes (Orta González, et. al., en prensa):

- *ShotClip* (<https://www.shotclip.com/>), que le permite a los usuarios crear un video de manera interactiva y colaborativa y compartirlo de forma directa en sus entornos virtuales, como *Facebook* or *Twitter*.
- *Video Toolbox* (<http://videotoolbox.com/>), que le permite a los usuarios editar sus videos, agregar subtítulos, agregar o sacar sonidos y mezclar dos o más videos para crear uno nuevo.
- *PocketDivxEncoder* (http://www.pocketdivxencoder.net/EN_index.htm), que es un software abierto que permite agregar subtítulos a un video pre-existente.
- *Mixer Factory* (<http://www.mixerfactory.com/>), que ofrece la posibilidad de edición de videos online y su almacenamiento en un servidor externo. Aunque es un servicio pago, posee una versión de prueba gratuita.
- *MixMoov* (<http://www.mixmoov-studio.com/flex/mixmoov.html>), que permite a los usuarios colgar sus videos o imágenes grabados y editar videos con efectos sonoros y transiciones.

Palabras finales

Los procesos de enseñanza y aprendizaje están, al igual que la mayoría de las prácticas humanas en todos los ámbitos, atravesados por la ubicuidad tecnológica. La enseñanza y el aprendizaje de inglés como lengua extranjera ya se vale de plataformas digitales exclusivamente dedicadas a la promoción y maximización del desarrollo de la proficiencia lingüística. Aunque este no es el caso de la enseñanza y práctica del dictado fonético, el presente proyecto da cuenta de las posibilidades que surgen a partir de las NTIC y de las



posibilidades de interacción e interactividad provistas por la Web 2.0. Los principios de *fanfic*, remix y mashup, a su vez, permiten la creación de material didáctico original y colaborativo, y facilitan la implementación efectiva de una propuesta semi-presencial en la universidad. La escritura de *fanfic*, el uso del remix y mashup, gracias a su potencial creativo y generador, pueden también ser utilizados en otros ámbitos de la enseñanza de lenguas extranjeras, como en la escritura creativa y la producción de guiones teatrales originales. Dada la popularidad de estos nuevos modos y géneros de escritura, la actividad aquí descrita no sólo favorece y fomenta el desarrollo de la escucha y la pronunciación adecuada en inglés, sino que también motiva a la creatividad y la adopción de un rol central, activo y conjunto de todos los actores participantes en el ámbito educativo superior.

El material didáctico resultante es de naturaleza heterárquica, abierta y democrática, y da cuenta de la pluralidad de voces necesaria para la construcción conjunta de una educación universitaria de calidad en los tiempos de la educación en línea. Las posibilidades de interacción e interactividad que surgen durante el proceso de creación y diseño del material mediado tecnológicamente suponen un alto grado de control por parte del alumno sobre su propio proceso de aprendizaje, que a su vez maximiza la motivación, desarrolla la meta-cognición y potencia el aprendizaje autónomo (García Valcárcel & González Rodero, 2006).

Referencias:

- Adell Segura, J. y Castañeda Quintero, L (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig, Vila, r. y Fiorucci, M (Eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad de las aulas*. Alcoy: Marfil.
- Alexander (2010). Flexible Learning in Higher Education. En Peterson, P. , Baker, E. y B. McGaw, Editor(s)-in-Chief. *International Encyclopedia of Education* (Third ed.). Oxford: Elsevier. pp. 441–447.
- Andreoli, S. (2014) *Clase 1. La Educación a Distancia – En Entornos Virtuales*. Mestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías. Licencia Creative Commons Atribución –NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported.
- Atwell, Graham (2007). Personal Learning Environments - the future of e-Learning? eLearning Papers, https://www.researchgate.net/publication/228350341_Personal_Learning_Environments-the_future_of_eLearning
- Barroso Osuna, J. et al (2012). La formación desde la perspectiva de los entornos personales de aprendizaje (PLE). Revista Apertura, vol. 4, núm. 1, 2012 Universidad de Guadalajara Guadalajara, México ISSN (Versión impresa): 1665-6180 apertura@udgvirtual.udg.mx
- Black, R. (2008): *Adolescents and Online Fan Fiction*. Nueva York, Peter Lang.
- Cardozo, C. A. & M. D. Orta González (2012). Technology-mediated activities



- as a boost to motivation and autonomy in the pronunciation class. En Anglada, L & Banegas, D. L. (Eds.) *Selected Papers, FAAPI, Views on Motivation and Autonomy in ELT*. San Martín de los Andes: Apizals.
- Cassany, D. (2010): "Leer y escribir literatura al margen de la ley". En *CILELIJ [I Congreso Iberoamericano de Lengua y Literatura Infantil y Juvenil]*. *Actas y Memoria del Congreso*, Madrid, Fundación SM / Ministerio de Cultura de España, págs. 497-514.
- García Valcárcel, A. y González Rodero L. (2006) "Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC", Universidad de Salamanca, Segundo Congreso TIC en Educación, Valladolid.
- Garrison, D. R. y H. Hanuka (2004) Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7, pp. 95-105.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. (2008) *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.
- Gay, A. (2008). Tecnología y Sociedad. *Revista Latin American and Caribbean Journal of Engineering Education*, Vol. 2(2).
- Jenkins, H. (1988): *Star Trek Rerun, Reread, Rewritten*, *Critical Studies in Mass Communication*, 52 (2): 85- 107.
- Jenkins, H. (1992): *Textual Poachers: Television, Fans, and Participatory Culture*, Nueva York, Routledge. Versión española: *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*, Madrid, Paidós. 2010.
- Kenworthy, J. (1996) *Teaching English Pronunciation*, New York: Addison Wesley Longman Ltd.
- Lessig, L. (2005): *Re:MixMe*. Plenary address to the annual Network for IT-Research and Competence in Education (ITU) conference, Oslo, Noruega.
- Lessig, L. (2008): *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Nueva York: The Penguin Press.
- Orta González, M. D., Cardozo, C. A. & Raspanti, R. S. (en prensa). The Pedagogical Potential of Producing Audiovisual Remixes of Classical Children's Tales for the Enhancement of Dictation and Phonemic Transcription at University. Presentado para su publicación en las actas de las Jornadas del Profesorado de Inglés UNMDP, llevadas a cabo en Mar del Plata, 2016.
- Orta González, M. D. & Cardozo, C. A. (en prensa). ICT as the Springboard for the Creation of More Opportunities within the Zone of Proximal Development in the Pronunciation Class. Presentado para su publicación en las actas de las Jornadas del Profesorado de Inglés UNMDP, llevadas a cabo en Mar del Plata, 2016.
- Roldán, P.; Sabulsky, G. y M. Bordone Carranza. (2013) Los entornos virtuales de la UNC como expresión de una pedagogía emergente en educación superior. *TENDENCIAS. Revista de la Universidad Blas Pascal. El desafío de virtualizar la oferta educativa con calidad*, 7(13): 51-56.
- Somogyi, V. (2002): "Complexity of desire: Janeway/Chakotay fan fiction", *Journal of American & Comparative Cultures*, Otoño-invierno: 399-405.



- Tarasow, F. (2008). "Enseñar online: más allá del Llanero..." Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. Buenos Aires: PENT. FLACSO Argentina. Versión en línea.
- Tarasow, F. (2010). "¿De la educación a distancia a la educación en línea? ¿Continuidad o nuevo comienzo?" Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. Buenos Aires: PENT. FLACSO Argentina. Versión en línea.
- Thomas, A. (2007): *Youth Online: Identity and Literacy in the Digital Age*, Nueva York, Peter Lang.
- Vaughan, N. (2007) Perspectives of blended learning in higher education. *International Journal on E-Learning*, 6(1), 81-94.

Ejemplo de material producido en el contexto de este proyecto:

https://www.youtube.com/watch?v=E7mRcKc-G_c

Capturas de imagen de posts en grupo cerrado de Facebook donde se socializan las producciones:

Dolores Orta shared a link.
24 April 2015

This is a serious story, told in black and white... But we don't know how it goes on yet... Can you help us while you practise your dictation skills? 😊

Little Red Riding Hood
A dictation project for Pronunciation Practice
DOLORESORTA.MAKES.ORG

Like Comment Share

You, Carolina Scruzzi and 6 others Seen by everyone



 **Dolores Orta** shared a link.
30 April 2015

Miren, sacando fotos de las transcripciones del dictado, se puede lograr algo así...

<https://pronunciationpractic.makes.org/popcorn/2z16>

¡A ver si se animan! La semana que viene empezamos con el dictado en clase, ya no habrá más excusas. 😊



Aladdin Photo Transcription
PRONUNCIATIONPRACTIC.MAKES.ORG

👍 Like 💬 Comment ➦ Share

👤 Yanmilec Pérez, Carolina Scruzzi and 15 others ✓ Seen by everyone

María Dolores Orta González es profesora universitaria designada por concurso público en dos materias troncales en la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. Es co-directora de un equipo de investigación avalado y subsidiado por SECyT titulado “Análisis del Entorno EVEA, las Competencias Tecnológicas de los Docentes y las Percepciones del Alumnado en Torno a los Procesos de Enseñanza/Aprendizaje de Estrategias de Vocabulario Mediadados por Tecnología en la Universidad.” Ha co-dirigido equipos de investigación desde el año 2010. Con más de quince años de antigüedad en la docencia universitaria, ha participado en diversos congresos y publicado varios artículos, en su mayoría en torno a temas relacionados con la lingüística aplicada y las NTIC. Se encuentra en instancias de tesis de la Maestría en Procesos Educativos Mediadados por Tecnologías del Centro de Estudios Avanzados, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

