



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**TRANSMUTACIÓN LITERARIA, DONDE LOS ADOLESCENTES
CONVERGEN**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA
MACIP JUÁREZ AYALET**

**ASESORA:
MTRA. LUCÍA DE JESÚS HERNÁNDEZ SANTAMARINA**

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE, 2025



Ciudad de México, a 22 de enero de 2026

DESIGNACIÓN DE JURADO AUTORIZACIÓN DE ASIGNACIÓN DE FECHA DE EXAMEN

La comisión de titulación tiene el agrado de comunicarle que ha sido designado miembro del Jurado del Examen Profesional de la pasante **MACIP JUÁREZ AYALET** con matrícula **160920296**, quien presenta el Trabajo Receptacional en la modalidad de **TESINA (ENSAYO)** bajo el título: "**TRANSMUTACIÓN LITERARIA, DONDE LOS ADOLESCENTES CONVERGEN**". Para obtener el Título de la **LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

Jurado	Nombre
Presidente	DRA. LAURA CARLOTA REGIL VARGAS
Secretario	MTRA. LUCIA DE JESUS HERNANDEZ SANTAMARINA
Vocal	DRA. EURIDICE SOSA PEINADO
Suplente 1	MTRO. OSCAR JESUS LOPEZ CAMACHO
Suplente 2	-----

Con fundamento al acuerdo tomado por los sínodos y de la egresada, se determina la fecha de examen para:

**el martes 03 de febrero de 2026 a las 4:00 pm
EXAMEN PRESENCIAL**

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

Georgina Ramírez Dorates
RESPONSABLE DE LA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

Cadena Original:

||1772|2026-01-22 12:08:43|092|160920296|MACIP JUÁREZ AYALET|G|LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA|1|F|3|10|TRANSMUTACIÓN LITERARIA, DONDE LOS ADOLESCENTES CONVERGEN|DRA.|LAURA CARLOTA REGIL VARGAS|MTRA.|LUCIA DE JESUS HERNANDEZ SANTAMARINA|DRA.|EURIDICE SOSA PEINADO|MTRO.|OSCAR JESUS LOPEZ CAMACHO|||2026-02-03|16:00:361|0|2w8Gm1lpQj||

Firma Electrónica:

JYJRnhcEY5fWYDLSR3gA6iifNWEIs9zIUBLmTQWCcX+Y8LCD0qnE129gABJInOACt1CyuiqNoJHfPUxXcidREqBPPxNwiJv7IRKB3NGQ7mxFzk/pM60oghazEiop7iP6UGR8bafr/Hjk0905rjEtzUCATYjbz9omNqNeUpaYFymbzdvDpt3XWEtWX5l+RfdK4B5Gt4yj85g/tjxEhFZjqDZpw1r1cdT2jw17Haxm3klkAbDy+FVMETND53X464rf1jj2lBvbPKMMAzqyUVFNowQqIW0xe0vkWp2UYFQ/Ohs0-suK39cDjHFh7BzO61h/Nmw3mnW+NH89V7yYFGNr1qakyndjOTHaar20yp220Z3/Y8jIndPPcegZ5kzO01ALMrRVTNx712gDcZdiexT2ppx9jAdXGkwzRgcT6In+HrvRNiv/YyiRa2e4AR5Y8INN/Vs9W0ZQgcUw12x08IgBOODnOaWk7JVsnsqUFa/52+Uqtly/Zkj4rN/VkcElvyFz/WBnDdcMbMCImL5tlr7HqVkabtLdLvzWe2HEOfqShz6KzsOqgTXflLydtT74hBGCBkIZvYg8wHM0aEgKw45909bNhmcjlczao1Fej85jW1PkPespG/+DIXrixluw++uWR5OWI0vTOXeiENppoa5srPxRMNRpK5mj1usTRU=

Fecha Sello:

2026-01-22 12:08:43



"El presente acto administrativo ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada del funcionario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de la resolución, de conformidad con los artículos 38, párrafos primero, fracción V, tercero, cuarto, quinto y sexto, y 17 D, tercero y décimo párrafos del Código Fiscal de la Federación. De conformidad con lo establecido en los artículos 17-1 y 38, quinto y sexto párrafos del Código Fiscal de la Federación."



2025
Año de
La Mujer
Indígena

Carretera al Ajusco, No. 24 Col. Héroes de Padierna, Alcaldía Tlalpan C.P. 14200, Ciudad de México.
Tel: (55) 56 30 97 00 www.upn.mx

“Vuelve a cerrar los ojos y piensa en ello con detenimiento. Un círculo con muchos centros, carente de perímetro. ¿Sabías, muchacho, que tienes una cabeza precisamente para meditar acerca de las cosas complicadas e irresolutas y arrojar luz y claridad sobre lo inconcebible, sobre lo incognoscible, para mudarlo y transformarlo en inteligible y accesible? Nada de ganduleo ni flojera. Te encuentras en un momento importante de la vida, en la edad en que la mente y el cerebro se consolidan y adquieren la forma con la que más o menos se desenvolverán durante el resto de la vida”.

Primera persona del singular, Haruki Murakami, p55.

ÍNDICE

Introducción	4
Hipótesis.....	12
Planteamiento del problema	13
Justificación.....	14
Objetivos	15
I. Adolescencia.....	17
1.1 Etapa cognitiva: operaciones formales	18
1.2 Concepciones de Vygotsky y Piaget sobre adolescentes	21
II. Desentrañando historias	22
2.1. Definición de lectura.....	23
2.2 Definición de literatura.....	25
2.3 Promoción vs animación de la lectura	27
2.4 Comprensión y competencia lectora.....	29
III. Sociedad y cultura	32
3.1 Consumo cultural	33
3.2 Jóvenes atrapados en las redes sociales	34
3.3 El adolescente entre el mundo virtual y el analógico	36
3.4 El adolescente como espejo de la sociedad	38
IV. Rebelión digital	41
4.1 Era hiperdigital, todos los adolescentes cuentan	42
4.2 Universos digitales en los adolescentes	43
V. Cultura digital	46
VI. Literatura entre lo mejor de 2 mundos: analógico y virtual.....	49
6.1 Narrativa transmedia, el origen.....	50
6.2 Definición de transmedia	51
6.3 Principios de la Narrativa Transmedia	57
6.4 Entre convergencias nos veamos y leamos.....	59
6.5 Transmedialidad.....	61
VII. El relato, del papel a las pantallas	62
7.1 Lectura, fragmentos por todas partes	63
7.2 Ebooks	65
7.3 Wattpad.....	67
7.4 Interactividad y participación: silente o vocal	69
7.4.1 Participación silente.....	70
7.5 El dinamismo de los consumidores y prosumidores	71
Conclusiones	74
Referencias bibliográficas.....	77

Introducción

Al ser estudiante de la licenciatura en Pedagogía encontré un mundo de temas interesantes, sin embargo, elegí realizar mi trabajo de titulación sobre la narrativa transmedia y la literatura juvenil. Escogí este tema ya que en la actualidad estamos inmersos en un cosmos de cibercultura que nos ha absorbido mediante las redes sociales y diferentes tecnologías, que han preparado el camino hacia ese tipo de narrativa, en la que es necesario encontrar el punto de convergencia entre la diversión, las tareas escolares, lecturas impuestas y la lectura por placer. Es preciso descubrir la afinidad entre estos temas porque no debería existir una brecha tan grande entre ellos pues son parte de nuestro presente y es claro que, en un contexto en donde la cibercultura tiene gran influencia, debemos modificar la manera de contar y transmitir historias.

Elegí realizar un ensayo, porque es un método sencillo para abordar el tema, pues es breve y objetivo, como las narrativas transmedia que son muy precisas, es decir, desde su creación van enfocadas a un público en específico y logran persuadir a la audiencia a través del lenguaje, para mayor claridad del proceso de investigación, posterior a la introducción se encuentra hipótesis, planteamiento del problema, justificación y objetivos.

Este trabajo es un ensayo académico, y como tal, debería ser siempre impersonal. Pero para evitar la frialdad de este estilo de escritura con el que se plantean las teorías y conceptos de referencia y pensando en sus destinatarios, en los jóvenes, hay momentos en que prefiero expresarme en primera persona. De esta manera puedo lograr una mayor cercanía con el lector e involucrar a los jóvenes en la lectura y en la narrativa transmedia. Con el mismo fin, hay párrafos en los que empleo la segunda persona del singular: “esta obra es fácil de comprender si tienes”

para dirigirme directamente a los lectores a quienes quisiera implicar en el tema. O bien, hay líneas en las que “me gusta” se vuelve “nos gusta” o “nos permite transformar lo que percibimos” en primera persona del plural, como una manera de identificarme con ellos.

Una de las dificultades que enfrenté para elaborar este trabajo es que había mucha información, por lo cual seleccionar las fuentes bibliográficas adecuadas provocó que con demasiada información me desviaba del objetivo principal de este ensayo que es estudiar la influencia que tienen la literatura juvenil y la narrativa transmedia en los adolescentes.

Para delimitar el tema es importante recordar que la necesidad de contar historias es una característica del ser humano que surgió desde hace muchos siglos. Durante milenios se contaron de forma oral o se representaron con imágenes y símbolos en las paredes de roca de las pinturas rupestres o en los jeroglíficos de los monumentos antiguos. Posteriormente, se narraron a través de la escritura en formatos como el papel (en libros, revistas, cartas, reportes y otros documentos) y actualmente mediante las pantallas (teléfono, computadora, tablet). Las personas desde hace mucho tiempo han contando historias, es una actividad esencial en la vida, como lo dice Manuel Corona (citado en Lacalle, 2013) "todo el tiempo a todas horas, no sólo percibimos nuestro entorno, sino que lo recreamos, lo manipulamos y lo reordenamos en el interior de nuestros cerebros, no sólo somos testigos, sino artífices de la realidad". Es decir, los relatos que creamos nos sirven para comprendernos a nosotros mismos pero también a la realidad en general. Por medio de ellos podemos darle sentido y transformarla.

La forma de contar historias ha evolucionado a lo largo del tiempo por distintas razones, una de ellas se debe al uso de la tecnología. Para narrar se han empleado

la voz humana, las imágenes fijas o animadas, la escritura a mano con pluma, lápiz o mediante distintas máquinas (máquina de escribir, imprenta, computadora, teléfono celular, etc.). En los últimos cien años, diferentes tipos de pantallas han asumido un papel protagónico en la generación de relatos por lo que es conveniente recordar algunas de sus aportaciones.

Las pantallas, como señala Rodríguez Vela (2019), han modificado paulatinamente la forma de contar historias: gracias al kinetoscopio, precursor del proyector, el cine se inició con la proyección de imágenes de manera rápida y sucesiva para producir la impresión de movimiento. Al principio no había actores, la posición de la cámara era fija y las historias duraban poco tiempo. Luego se incorporaron los actores cuyos gestos y mimética tenían gran importancia expresiva. Después, en distintos momentos, se integraron el sonido, el color, los efectos especiales, el movimiento de la cámara, el montaje y los dibujos animados. Todo esto permitió que las imágenes tuvieran mayor potencial narrativo; así las historias se prolongaron en el tiempo y se volvieron más complejas.

Otras pantallas surgieron más adelante: la televisión, las computadoras, los teléfonos móviles, etc. El sistema de la televisión analógica descomponía las imágenes en cuadros y líneas gracias a lo cual transmitía y recibía video para compartir información o para contar y ver historias semejantes a las del cine pero con algunas diferencias: el espectador podía elegir entre varios canales y diferentes historias que se transmitían al mismo tiempo o apagar el aparato si ya no quería seguir mirando. A diferencia de la televisión analógica, la digital permitió más adelante codificar “la señal de forma binaria lo que permite crear vías de retorno entre consumidor y productor de contenidos, incrementando la posibilidad de crear

“aplicaciones interactivas” (UNAM, p. 3), lo anterior facilita la participación del espectador.

Por otro lado, la tecnología de los teléfonos móviles se transformó rápidamente: los primeros eran analógicos y la comunicación se establecía sólo por la voz. Las siguientes generaciones han sido digitales y han incorporado varios cambios: además de la voz la transmisión de datos, cada vez más cantidad y a mayor velocidad; el acceso inalámbrico a internet y al correo electrónico; el procesamiento y transferencia de imágenes y audio a un ritmo más acelerado; el uso de aplicaciones multimedia en tiempo real como video o videoconferencia; un acceso veloz a la red telefónica lo que permitió que el usuario tuviera movilidad total (UNAM, pp. 8-12). La facilidad de interactuar con lo que se ve en la televisión y de acceder a aplicaciones multimedia y a distintas plataformas con el teléfono móvil son características muy importantes como nuevos medios para contar historias y, por lo tanto, en la narrativa transmedia.

Las transformaciones tecnológicas en las distintas pantallas, primero en las analógicas y luego en las digitales, han provocado que los dispositivos digitales, sobre todo los móviles, brinden nuevas posibilidades para generar y distribuir contenidos que permiten la participación de las audiencias, gracias a lo cual estas dejan su papel de pasivos receptores. Además, la digitalización de la información contribuyó al desarrollo de estos dispositivos y a su difusión en distintos medios (Jenkins, 2008). Entonces ya no se pueden contar historias de la misma manera pues se han diversificado las formas de crear relatos que se cuentan en los videojuegos, las películas, apps como Wattpad, por mencionar algunos ejemplos. Estas formas de narrar tienen algo en común: las pantallas.

La variedad de pantallas que existe actualmente se debe a la creación continua de nuevas herramientas de comunicación y a la necesidad que se genera de adquirirlas: "el modo de vida en el que han nacido los jóvenes de hoy, hasta el punto que no conocen otro, es una sociedad de consumidores" (Bauman, 2017, p.43). Esta promueve como brillante la excesiva cantidad que hay tanto de objetos de deseo como de conocimiento, así como la velocidad con que llegan los nuevos objetos, lo cual ha llevado a una sociedad que, como lo menciona Tello Garrido¹ (2021) en el seminario a cargo de Casa Estudio Cien, aprecia poco la literatura y la publicación de libros pero que continuamente está produciendo historias.

Para describir la influencia de las nuevas formas de narrar en los adolescentes, este ensayo está conformado por siete apartados los cuales son:

- I. Adolescencia: en este apartado abordaremos algunos temas como características del adolescente, operaciones formales, para comprender las elecciones literarias de los adolescentes.
- II. Desentrañando historias: en este apartado descubriremos una ventana hacia el maravilloso mundo de los libros y las complejidades tecnológicas que "acechan" nuestra sociedad, el papel de la tecnología y su influencia en el público joven, así como la definición de lectura y literatura, cómo hacer promoción de la lectura. Para explicar mi punto de vista sobre esta forma de acercarse a la lectura, compartiré una experiencia personal sobre Haruki Murakami y la influencia de la narrativa transmedia en el desarrollo de la competencia lectora.

¹ Casa Estudio Cien. (26 de junio de 2021). Hacia la modernidad literaria con Romeo Tello Garrido. Sesión 9. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=XHvxiF9s64c>

- III. Sociedad y cultura: conoceremos a los adolescentes y su consumo cultural, la manera en que se encuentran atrapados en las redes sociales y algunos eventos que buscan promover la literatura.
- IV. Rebelión digital: en este apartado se describe el marco socio tecnológico que acompaña el paso a una sociedad distinta, con el objetivo de motivar a los adolescentes a que se acerquen a la lectura a partir de su contexto social y formen parte de una nueva manera de narrar historias.
- V. Cultura digital: análisis sobre adolescentes en el siglo XXI y la cultura digital que les rodea, así como los retos a enfrentar en el aprendizaje contemporáneo.
- VI. Literatura entre lo mejor de 2 mundos: analógico y virtual, aquí se abordará la creación de relatos hipertextuales que incorporan componentes multimedia y distintos lenguajes. También definiremos qué es transmedia y cómo se puede ingresar a plataformas, los principios de la narrativa transmedia, y la manera en que convergen con los medios.
- VII. El relato del papel a las pantallas: se explicará la manera en que las historias se cuentan en distintos formatos, así como el desarrollo y promoción de la lectura digital como lenguaje de booktrailer, ebooks. Además se describirán las ventajas afectivas y sociales que se encuentran en la lectura digital, mediante la interactividad y participación de los adolescentes en la sociedad (consumidores y prosumidores) y las competencias en el siglo XXI.

Antes de profundizar en el tema de este trabajo, *Transmutación literaria, donde los adolescentes convergen*, es importante mencionar algunas características de la vida actual de los jóvenes con el fin de entender la necesidad que tienen de estar constantemente en redes sociales y sobre todo de leer y ser parte de las historias.

Las historias llegan a los jóvenes desde diversos lugares, por lo que Ricard Ruiz Garzón nos recuerda que la globalización y las ventas mundiales, contribuyen al fenómeno fan, porque leer es siempre releer aunque sea en video o en éxitos internacionales. El boom de la publicidad y la tecnología han multiplicado la influencia de las redes sociales en los intereses de lectura. Esto sucede porque mientras navegas en internet o ves una serie en una plataforma de streaming o un video en YouTube puede aparecer un spot publicitario sobre alguna película basada en un libro o las novedades de las editoriales que invitan a descubrirlos.

En este tiempo en el que, como señala Néstor García Canclini, el ser humano se distingue por los modelos y las marcas de celulares, los libros no ocupan el lugar cultural que antes tenían. Ahora los saberes llegan mediante intercambio con amigos y compañeros, es decir, aprendemos colectivamente, pues los jóvenes en la época actual reclaman reconocimiento social, para poder hablar su lengua y practicar sus costumbres tanto en el aspecto generacional como en redes digitales, esto nos lleva a preguntar *¿Cuándo hay jóvenes? y ¿Cómo se lee?*

Asistir a ferias de libros demuestra que existe el interés por la cultura y por hacerlo visible o compartirlo en redes sociales. Esto puede verse en las participaciones y publicaciones en redes sociales como Tik Tok de [Pame Stupia](#) e [Ivana Kasper](#) y en YouTube el canal de [vaniachur](#), por mencionar algunos. Estos videos ejemplifican cómo no debería separarse la lectura y el deseo de comunicarse, pues en los últimos tiempos ser lector ha permitido tejer lazos sociales con el público debido a los alcances que tienen estas plataformas. Como ejemplo de lo anterior algunos influencers compartieron recorridos sobre su visita a los stands, mostraron las editoriales que exponían sus obras y sobre todo la experiencia de participar en esos eventos.

Estos lazos sociales demuestran que la experiencia de los jóvenes se vive a través de vlogs como el de [libro libros](#), donde Ale cuenta cómo se preparó para asistir a la FIL Monterrey, también tenemos audiolibros, e-books, book trailers y [book haul](#) con Chelo del canal Moonlight Books. Más adelante desarrollaremos estos temas para comprender cómo los adolescentes siempre están en medio de los cánones y libertades, en otras palabras, entre lo que tienen permitido hacer y lo que no; por esto es importante reconocer que la lectura de obras literarias contribuye también a la comprensión e interpretación de textos complejos al identificar elementos formales, contenido temático y alusiones a otras obras, además se basa en el descubrimiento y el disfrute de autores y obras que no se conocían. Cuando se lee literatura libremente desde la adolescencia, el pensamiento, la imaginación y la creatividad se expanden, más aún si se retoman las experiencias actuales de los jóvenes, la manera en que fácilmente navegan por Internet y acceden a la información con un clic.

Para que el lector comprenda mejor este tema es necesario recuperar algunos conceptos de adolescencia en el primer apartado de este trabajo.

Hipótesis

La narrativa transmedia motiva a leer a los adolescentes porque cuenta historias en varias plataformas mediáticas que contribuyen a desarrollar habilidades lectoras, además de orientar a los adolescentes en las distintas situaciones que se les presentan en la vida cotidiana.

Planteamiento del problema

La elección de este tema surge debido a los problemas que enfrentan los adolescentes como, por ejemplo: necesidad de pertenecer a un grupo social, consumo de drogas, alcohol y tabaco, violencia de género, pocas oportunidades para continuar con sus estudios, violencia intrafamiliar, muerte o abandono de alguno de los progenitores, por mencionar algunas. Ante estas situaciones es necesario que los adolescentes se sientan comprendidos, valorados y que encuentren un medio para expresar las emociones, es necesario un entorno que propicie la reflexión sobre ellas y una guía en la toma de decisiones ante sus vivencias, dudas e inquietudes.

Para lograr el objetivo de esta investigación es importante responder a las cuestiones sobre la importancia de la relación de los adolescentes con la tecnología y la literatura, es decir, conocer qué aportaciones tiene la tecnología y la manera que puede involucrarse con la lectura, ya que en la actualidad promueven el debate y conocimiento de diversos temas, por lo que ahora existe la posibilidad no sólo de tener y leer el libro, sino también de poder compartir nuestra opinión con personas de diversas partes del mundo, al mismo tiempo que se resignifica la historia.

Justificación

Este trabajo se realiza con el propósito de conocer la influencia tanto de la literatura juvenil como de la narrativa transmedia en un ámbito de educación no formal.

Con este objetivo se van a identificar textos y autores representativos para este sector de la población estudiantil. Además, se delimitará la importancia de la narrativa transmedia en el mundo de los adolescentes se niegan a leer una página más pues no son conscientes de la importancia de la lectura.

Esta investigación pretende demostrar que la literatura aborda temas que viven los adolescentes, sin embargo, en ocasiones los adultos o profesores no saben de qué manera acercarse a ellos, pues sus intereses cambian constantemente y para evitarse conflictos prefieren continuar con lo que ya está establecido en el currículo y en la sociedad, sin saber que la lectura es un camino adecuado para que el adolescente se conozca y pueda resolver sus problemas.

La literatura es una manera diferente de enseñar al adolescente a percibir el mundo y entender la etapa que vive. Por fortuna existe la literatura infantil y juvenil que contiene una intención didáctica que propicia la reflexión sobre el desarrollo humano en el lector, pues los personajes le brindan una pauta de acción y pistas para enfrentar y solucionar sus propios conflictos y preocupaciones, en este sentido es importante recalcar que el joven no lee para descubrirse a sí mismo sino para llegar por medio de la trama a configurar su propio yo.

Objetivos

- Fomentar en los jóvenes el hábito de la lectura libre mediante el uso de narrativa transmedia, con el objetivo de enriquecer la experiencia lectora y promover el reconocimiento y descubrimiento de sentimientos.
- Explorar y redescubrir la relación entre el adolescente y la literatura a través de la narrativa transmedia, utilizando tanto plataformas digitales, redes sociales, videojuegos, canales de YouTube, ebooks, Wattpad y consumir contenido de booktubers.
- Analizar la lectura en formatos digitales como parte de la cultura digital contemporánea de los adolescentes.
- Identificar el impacto que tiene la narrativa transmedia en la formación de la competencia lectora de los adolescentes.

Metodología

Esta investigación abordará la importancia de la literatura en los adolescentes y las herramientas tecnológicas que contribuyen a formar buenos lectores. Se considera que uno de esos instrumentos es la narrativa transmedia.

Este ensayo es una investigación documental, en donde se analizarán las diversas alternativas que existen para fomentar la lectura en los adolescentes para lo cual, se revisarán diversos materiales como videos-documentales, libros, artículos de internet o de bibliotecas, revistas electrónicas y redes sociales (Instagram y Tik tok). Dicha información se recabará mediante la revisión de textos, posteriormente la selección de documentos, una lectura que permitirá extraer ideas principales.

La investigación se realizará de la siguiente manera: al inicio se llevará a cabo una búsqueda de información que aborde temas relacionados con la lectura, literatura infantil y juvenil, tecnología, narrativa transmedia, gamificación, aprendizaje informal y el concepto en general sobre la adolescencia y sus etapas. Posteriormente se seleccionarán los materiales mediante la lectura rápida, para identificar ideas principales, citas, temas y conceptos clave que permitan fundamentar este ensayo.

Finalmente, se procederá a la redacción del texto para lo cual se desarrollarán los distintos apartados según el esquema de trabajo que se propone en este proyecto y que se presenta a continuación.

I. Adolescencia

Esta etapa transcurre entre la infancia y la edad adulta. “Etimológicamente pubertad proviene del latín “pubere” que significa pubis con vello” (Güemes, Ceñal, Hidalgo, 2017), para Stanley Hall la adolescencia es una edad dramática en la que se producen tensiones, inestabilidad y entusiasmo en la que el sujeto se encuentra dividido como lo menciona Juan Delval en su libro *El desarrollo humano*.

Características

Durante esta etapa se han delimitado características relacionadas con el desarrollo físico, emocional y social de los adolescentes:

- ❖ Se observan cambios tanto físicos como psicológicos y sociales. En los cambios psicológicos surge una nueva forma de abordar los problemas y entender la realidad, así como el gusto por lo abstracto e interés por establecer relaciones distintas con individuos.
- ❖ Los jóvenes son susceptibles y se sienten constantemente observados por los demás.
- ❖ “Es como sentirse niño todavía mientras que los compañeros se sienten adultos” (Delval Juan, 1994, p.538), por lo que el sujeto debe realizar ajustes según la sociedad y afrontar las facilidades o dificultades que implica esa integración.

Duilio (2013) menciona que con la maduración prefrontal, los adolescentes pueden sostener su atención sobre un problema por más tiempo, evaluar las diversas opciones para tomar una decisión, planificar cursos de acción anticipando sus consecuencias y probar sus resultados.

Por esto los adolescentes al buscar su identidad se relacionan en “grupos”, es aquí donde comienzan a convivir de manera más cercana con otros jóvenes, pues

entre ellos se brindan consejos, recomiendan aplicaciones, series, películas, canciones, libros, entre otras cosas.

En este momento de la vida inician un canal de comunicación que muchas veces parece incomprendible para los adultos, pues tienen sus propias “palabras clave” o modas que los identifican como parte de un sector social, generando el ingreso a grupos o páginas virtuales en redes sociales que les permitan abordar los temas que les interesan a través de la creación de videos, dibujos, memes, por mencionar algunos. Además de esto, la comunicación adquiere un papel tan importante en la vida de los jóvenes que influye en su forma de vivir y socializar, por ejemplo, “hay parejas jóvenes que se mantienen en contacto a lo largo del día, gracias a su acceso a diversas tecnologías móviles. Se despiertan juntos, trabajan juntos, comen juntos [...] sus vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen” (Jenkins, 2008) por distintos medios y plataformas. Estas actividades, formas de socializar o comunicar, son un ejemplo de cómo las distintas estilos de participar, interactuar o comunicarse con otras personas en línea propicia el desarrollo de habilidades digitales y estimula la socialización y el tener más amistades por lo que tiene un efecto benéfico en la conformación de la identidad en los adolescentes (Papalia, 2012).

Ahora que sabemos la importancia que tiene el contexto social en los adolescentes podemos abordar la etapa cognitiva correspondiente.

1.1 Etapa cognitiva: operaciones formales

Esta etapa surge a partir de los 15 o 16 años, durante esta fase el sujeto adolescente puede tener deducciones que son, “según Piaget, las más adecuadas para interactuar e interpretar la realidad objetiva” y como lo menciona Estefania Carpio (Carpio Lopez Estefania, p. 6), permiten al hombre construir su realidad.

El pensamiento formal permite ver la influencia social como factor primordial y cómo la transmisión cultural (interacciones) del sujeto dentro de la educación formal, facilita o entorpece el desarrollo cognoscitivo, pues sin la escuela el adolescente difícilmente alcanzará la estructura de pensamiento que permite la solución de problemas abstractos (Cano,2007).

Las nuevas formas de comunicarse y socializar son un ejemplo de cómo la influencia social propicia la transmisión cultural que genera aprendizajes, hábitos y pautas que se comparten para usar aplicaciones y plataformas digitales. Hace un par de años, no existían tantas redes sociales ni esa necesidad de “ser reconocido”, el tener amigos de otros países era lo máximo, no se pensaba en ser precavido con las publicaciones ni mucho menos en la seguridad de los perfiles, no se usaban filtros en las fotos, hasta que llegó Snap Chat y enseñó la importancia de modificar el rostro. Sin embargo el mundo ha cambiado, ahora la gran mayoría de los adolescentes tiene una gran necesidad de tener un perfil en redes sociales, anhelan el reconocimiento ajeno, desarrollan su personalidad con comentarios de personas desconocidas.

En estos momentos de vulnerabilidad social, es importante acercarse a los jóvenes, reconocer y tratar de entender sus necesidades, como en el nuevo tema “Sephora Kids”. Este caso ejemplifica la influencia que tienen las redes sociales en la percepción de uno mismo, se trata de unas niñas que desean la piel perfecta de una celebridad que usa filtros en sus fotos. Quizá pronto también existan niñas usando ácido hialurónico, botox, para pertenecer a una sociedad de apariencias. En sí mismas las redes sociales no son malas, pero es importante aprender a usarlas con responsabilidad, utilizarlas para nuestro aprendizaje, potenciar la creatividad. Si en la escuela o en casa hablaran de esta responsabilidad social, sería más fácil estar en ambos mundos el real y el virtual.

Esta responsabilidad social inicia desde casa, con los valores que fomentan los padres de familia, así como la atención que prestan a las acciones de sus hijos. Es conveniente no minimizar ningún comportamiento o emoción.

En la escuela corresponde a los docentes reforzar esos valores y enseñarles a los jóvenes cómo proteger su integridad y sus redes sociales, así como también enseñar las consecuencias legales que tiene el mal uso de la tecnología, esto puede ser mediante charlas o talleres con personas expertas en el tema.

La interacción de los jóvenes con recursos tecnológicos no solo ha transformado su forma de socializar, también su forma de percibir, leer, entretenérse y aprender. No es difícil imaginar a un adolescente haciendo muchas cosas al mismo tiempo en la pantalla de su computadora (la tarea, adjuntar o descargar archivos, buscar información, etc.) y consultando al mismo tiempo el teléfono celular o la tableta. Esta se ha vuelto una escena cotidiana. Además, como fans de una serie, los jóvenes:

Pueden seleccionar pasajes del guión, resumir episodios, debatir sobre algunos temas, crear ficción original de aficionados, grabar sus propias bandas sonoras, hacer sus propias películas y distribuir todo esto por todo el mundo mediante Internet.

La convergencia está teniendo lugar en los mismos aparatos, en la misma franquicia, en la misma compañía, en el cerebro del consumidor y entre los mismos fans (Jenkins, 2008).

Es decir, en los adolescentes se han producido cambios a nivel cognitivo, social y como consumidores de los medios. Estos son otros aspectos que los docentes deberían considerar cuando desean motivarlos a leer y aprender.

1.2 Concepciones de Vygotsky y Piaget sobre adolescentes

Es importante conocer los conceptos de Vygotsky y Piaget sobre los adolescentes para entender esta etapa del desarrollo humano, y dejar a un lado la idea de que los jóvenes actúan sin pensar.

- ❖ Vygotsky considera que el adolescente es un ser pensante y que en cada paso del desarrollo adquiere nuevos mecanismos de conducta que generan una nueva actividad intelectual (Cano, 2007).
- ❖ De la teoría de Piaget sobre las fases en el desarrollo cognitivo, el autor considera dos factores importantes en el período formal:
 - Las estructuras formales no son formas innatas o a priori del entendimiento.
 - Entre el sistema nervioso y la sociedad existe la actividad individual.

Lo anterior ayuda a comprender el momento en el que los adolescentes se desvinculan de la familia, descubren nuevas actitudes y valores para insertarse en la sociedad. Entonces es necesario empezar a desentrañar historias, que permitan abrirse a las emociones y permitirse sentir, sin temor a ser juzgados por amigos o familiares. Por ejemplo, cuando la o el lector joven le cambia el final a la historia, realiza videos, crea pinturas como una manera de canalizar sus emociones y de dejar evidencia de su parte favorita de la historia, ese aprendizaje lo acompañará para toda la vida.

II. Desentrañando historias

Desentrañando historias es el título de este apartado porque es una invitación para entrar al mundo de los libros y complejidades tecnológicas que "acechan" a la sociedad, así que comencemos. Un virus misterioso está afectando a todos los jóvenes que viven en el planeta Tierra. En poco tiempo los jóvenes se encuentran aislados de la civilización, luchando por su vida. ¿De dónde proviene la enfermedad? ¿Es posible sobrevivir? ¿Cómo se puede evitar el contagio? ¿Existe cura? ¿Los adultos también corren el riesgo de contagiarse? Estas y otras interrogantes las iremos descubriendo a lo largo de este ensayo.

En esta sección se abordará brevemente el papel que tiene la tecnología y su influencia en el público joven, en el desarrollo de las historias y en el gusto que puede provocar el contarlas o leerlas.

Es importante recalcar que ciencia y aprendizaje no volverán a ser lo que eran así que bienvenidos al intento de amar la lectura, esto será una “anagnórisis, porque no será una novedad absoluta, sino un reconocimiento de aquello que antes no veíamos, una forma de reinventarnos en un mundo digital en tanto nos permitamos observar estos desbordes artísticos, otros paradigmas, otras lógicas” (Martinez, 2019), que permitirán experimentar otras formas tanto artísticas como del lenguaje, gracias a la participación de los receptores de esas obras pues como veremos más adelante los prosumidores ahora también son creadores de contenido.

Haberman y Duarte (2016) afirman que hoy se lee más que nunca. Esta afirmación es sorpresiva sobre todo si se considera que lo aseguran a partir de la forma en que el público reacciona ante la televisión, pues está dispuesto a seguir una obra a lo largo de muchos capítulos y temporadas, por lo tanto no tendrá inconveniente en leer una novela de mil páginas como antes lo hizo viendo los

episodios. ¿Estas dos formas de acceder a la información y al entretenimiento son afines? Tal vez no, pero tienen ciertos puntos de contacto. Por este motivo, es conveniente delimitar el sentido que la lectura tiene en este trabajo.

2.1. Definición de lectura

La lectura es un proceso dinámico que implica la interacción entre el lector y el texto en el que cada uno participa con sus características y componentes. Previamente, en el momento en que entra en contacto con el texto, el lector ha adquirido, en distintos grados, conocimientos afines al contenido de la obra que va a leer, emplea estrategias de lectura y reconoce guiones o motivos sobre su estructura. También le atribuye una finalidad de lectura y un sentido al texto (Solé, p. 86). Según qué tanto haya desarrollado todo esto se le facilitará o dificultará el encuentro con la obra que está por descubrir. Por su parte, el texto tiene temática, estructura, un vocabulario con distintos grados de dificultad y un formato más o menos conocidos para el lector (Solé, pp. 85-86). Además, tiene un soporte que se ha transformado a lo largo de la historia de la escritura: piedra, papiro, pergamo o papel. Recientemente, un archivo digital y una pantalla. Por medio de todos estos elementos, el texto prevé un lector modelo. Durante la lectura, el lector aporta sus conocimientos previos, infiere, hace previsiones, interpreta, integra nueva información y confirma o contradice lo que había previsto.

El concepto de texto más conocido es el de conjunto de palabras que forman frases y párrafos sobre una página en blanco. Sin embargo, puede tener un sentido más amplio y referirse a distintas expresiones humanas: “todo producto cultural (un concierto, una mirada, una película, una novela, un acto amoroso, una conversación telefónica) puede ser considerado como un texto, es decir, literalmente, como un tejido de elementos significativos que están relacionados entre sí” (Zavala, p. 4). Con

la libertad que esta definición permite, también puede llamarse “texto” a cómics, canciones, juegos de video, comentarios en redes sociales, libros, cine, televisión, etc. Esta multiplicidad de textos puede presentarse en diversos formatos: imagen, video, sonido, texto, etc.

Entonces la lectura se vuelve mucho más compleja “y nuestro panorama lector más extenso” porque los componentes del texto que se mencionaron en el primer párrafo de este apartado son muchos y el lector debe interactuar con ellos. El texto, atrapado durante mucho tiempo en páginas de papel, como señala Rodríguez Silva (2021) “ha traspasado estos límites enriqueciéndose con multiplicidad de interacciones ofrecidas por las pantallas” y la infinidad de posibilidades narrativas que ofrecen.

Cuando se afirma que los jóvenes no leen, se piensa en el primer sentido de texto que se comentó. En realidad si leen, “nuestros jóvenes de hoy leen “pantallas”, siguen a influencers, leen los blogs de aquellos con los que comparten aficiones. Por lo tanto, los jóvenes Sí leen” (Valdés, sp.). En las pantallas los jóvenes interactúan con información multimodal que consiste en presentar un contenido en distintos formatos sucesiva o simultáneamente: por medio de texto, audio, imágenes (estáticas, animadas o videos) e interfaces. Entonces, “leer” se vuelve más complejo y dinámico porque implica procesamiento visual, auditivo y táctil al mismo tiempo (Hernández, pp. 288-289). Dicha complejidad provoca prácticas lectoras innovadoras que de acuerdo con Rodríguez Silva (2021) son:

Ubicuas, extensivas, relacionales y conectivas. Lo ubicuo se da cuando el lector encuentra las pantallas en cualquier momento o lugar de la vida cotidiana; lo extensivo, se refiere a comprender superficialmente la información saltando velozmente entre textos y dispositivos; lo relacional

pone en juego la capacidad para interconectar los estímulos, los datos; lo conectivo, promueve interacciones con otros lectores.

Por otra parte, la lectura en pantalla es realmente interactiva porque sucede mientras los jóvenes socializan o se comunican de manera multimodal, lo que se refiere al conjunto de interacciones entre emisor y receptor usando diversos recursos o dispositivos casi simultáneamente: la computadora, la tableta, el teléfono celular, el mensaje en WhatsApp, la etiqueta en Facebook o el video de Tik Tok. En estos medios o plataformas hay diferentes modos para transmitir un mensaje e implican distintos registros semióticos que contribuyen a la formación del significado: textual, verbal, gestual, icónico, video y audio. Cuando el audio se refiere a la voz, esta involucra además fluidez, prosodia, ritmo y el registro que se emplea. Lo anterior significa que en la comunicación multimodal el significado es producido, distribuido, interpretado y reaprovechado a través de muchos modos de representación y comunicación (Alfonso, p. 119; Sevilla, 2016; p. 5).

En resumen la lectura permite una interacción entre el autor, la historia y el lector con sus conocimientos y estrategias que le ayudarán a entender la obra e incluso contarla mientras se comunica con otras personas. De esta manera puede colaborar en una narrativa transmedia para buscar que la historia además de continuar, sea interactiva y sobre todo promueva acercarse a la literatura.

2.2 Definición de literatura

La literatura es una forma de expresar una visión o perspectiva sobre el mundo mediante un lenguaje que no designa la realidad sino que puede ser ambiguo y connotativo. Esta idea general toma matices distintos según el autor que la define. Por ejemplo, Colomer (2001) menciona que es una manera en que se autoorganiza y autorepresenta el imaginario antropológico y cultural, es decir, espacios en los que

las culturas se encuentran con otras culturas, también señala que la literatura ofrece soportes y modelos para comprender y representar tanto la vida interior como nuestro pasado, el de la gente y el de los pueblos, en pocas palabras, la historia, por lo que la autora lamenta que existan prejuicios escolares como: si uno aprende, no juega; si se divierte no estudia; si no copia, olvida, etc., pues los objetivos deben referirse a la construcción de instrumentos para la obtención del placer y no a la necesidad de experimentarlo, ya que lo que se transmite es el resultado de la lectura y no los procedimientos interpretativos. Colomer también señala que aprender a leer literatura permite que las nuevas generaciones accedan a una experiencia social y utilicen la literatura como instrumento para pensar en mundos posibles o para construir la subjetividad.

Así como la literatura es una forma de expresión, la narrativa transmedia también es una manera de compartir el disfrute de una historia, podemos salir de la actitud tradicional y receptiva ante un libro mediante la tecnología, para transformar un poco la obra leída.

La experiencia participativa de este tipo de relato diversifica la forma lineal y cronológica de contar historias. Los relatos de Borges, Cortázar o Pacheco son ejemplo de esta búsqueda por romper lo lineal porque se consideraba simple en comparación con la complejidad de la realidad. La narrativa transmedia ha hecho posible la existencia de los relatos de muchas voces y perspectivas en los que los límites de espacio tiempo del relato lógico y tradicional se rompen, así aparecen las precuelas, secuelas y los días del pasado futuro. Lo anterior ha sido posible gracias a lo que distingue a esta narrativa de otras: “el elemento participativo, la integración del lector-jugador-espectador en el desarrollo de las historias” (García & Bravo, 2019, p. 6).

2.3 Promoción vs animación de la lectura

La promoción a la lectura es importante en este trabajo debido a que nos permite transformar la manera en que la percibimos lo que leemos, es decir, la manera que tenemos de identificarnos con una historia o interesarnos por ella. Una estrategia que ha sido eficaz para despertar el interés por una historia e involucrar al lector en lo que sucede o lo que podría pasar es la narrativa transmedia. Por lo anterior, se van a mencionar algunos ejemplos de cómo los medios se han empleado en la promoción de la lectura.

Reconocemos que el factor humano requiere entrega y dedicación al desarrollo y organización de las actividades de animación lectora, como lo indica Jiménez (2012); en estas actividades se contempla el presupuesto, el tiempo, el lugar y la publicidad (elemento esencial), para conducir hacia el libro al mayor número de personas, por ejemplo crear banners, compartir videos del autor invitando a una charla sobre su obra, como sucede en el programa de Clubes de Lectura llamado *Entre clubes, chav@s y literatura nos veamos*, transmitido por el canal de Youtube². En este programa se invita a todos los Responsables de Clubes a realizar preguntas durante la transmisión en vivo sobre la obra del autor, el objetivo de este programa es motivar a que las personas se acerquen a los libros, se busca que a partir del video o la charla con el autor tengan la iniciativa de leer su obra.

Ahora bien, ¿qué implica promoción de la lectura? Promover es un término de origen latino, referente a iniciar o impulsar una cosa o proceso, procurando su logro con resultados a largo plazo como explica Jiménez (2012).

² Clubes de Lectura FCE. (24 de febrero de 2023). *Entre clubes, chav@s y literatura nos veamos*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=9K1eF_eY6Zc

No es lo mismo hablar de animación a la lectura que de promoción a la lectura, pues la *animación* consiste en un conjunto de acciones para impulsar la participación de las personas y para crear un vínculo entre lectura, individuo o grupo, mientras que *la promoción* a la lectura, tiene un enfoque social, cultural, educativo y político. Estas acciones se canalizan a través de una política pública, pues requieren articularse a otras acciones en coordinación con distintos actores sociales, personales o institucionales.

La animación y promoción a la lectura son fundamentales al momento de elegir un libro, ya que pueden acercarte o alejarte de él.

La lectura en la adolescencia requiere estrategias de animación a la lectura que motiven a los jóvenes a acercarse a los libros. Mediante la narrativa transmedia podemos mostrarles lo emocionante que puede ser leer y contar historias, ya que se utilizan recursos que ellos conocen como las redes sociales, Youtube, editores de vídeo e imágenes entre otros. Un ejemplo de esto es el caso de *Mafalda* (historieta argentina, creada por Quino), que inició como tira cómica y posteriormente se retomó para crear una caricatura televisiva, con el éxito llegaron memes, frases memorables difundidas en redes sociales, shorts de Youtube, y actualmente también Netflix está grabando una serie que planea estrenar en 2026. En este ejemplo están involucrados los diferentes lenguajes semióticos: texto escrito, audio, imagen y audiovisual, pues es necesario diseñar una estructura que acompañe el proceso de exploración de la narración, esto va a determinar, en gran medida, los usos que los lectores hagan de ese recurso, como señala Odetti (2018).

2.4 Comprensión y competencia lectora

La animación lectora y la promoción a la lectura al fusionarse pueden contribuir a desarrollar la comprensión y competencia lectora. Jiménez (2014) menciona que el

Estudio Internacional del Progreso en Competencia Lectora (PIRLS) define a la competencia lectora como: la capacidad de comprender y usar formas del lenguaje escrito requeridas por la sociedad a partir del proceso de interacción entre el lector y el texto.

La comprensión lectora se produce a partir de la interacción entre el lector y el texto. Se repite esta frase para hacer énfasis en ella porque, como ya se dijo en el apartado sobre la lectura, las características de cada uno influyen en esa relación: el lector tiene ciertos conocimientos previos y habilidades lingüísticas y estratégicas que le facilitan o impiden comprender el contenido de un documento. Por su parte, al texto lo integran elementos lingüísticos (vocabulario, gramática, ortografía, etc.), temáticos o de formato que lo hacen más o menos accesible para el lector. Las características del lector y del texto y la interacción que sucede durante la lectura generan la comprensión de la obra. Apolo, Bayés y Hermann (2015) señalan que la comprensión lectora (*literacy*) es importante para entender, evaluar, utilizar e interactuar con textos escritos, de esta manera se promueve la participación en la sociedad, y se alcanzan objetivos propios.

Un lector competente de acuerdo a lo que señala Xavier Minguez experimenta el gusto de ver a través de la literatura o al descubrir cómo los poemas e historias manejan las propias emociones e influyen en nuestra comprensión y juicios morales. A esto se le conoce como leer contra el texto, ya que cuando leemos lo hacemos a partir de nuestros valores y experiencias como en el libro de *Fantasma, espectros y otros trapos sucios* de Jaime Alfonso Sandoval, historia que muestra los prejuicios con los que tuvo que lidiar el tío Chema para vivir libremente.

Se deberían explorar los placeres de la literatura sin perderse en términos y métodos que dificultan el disfrute de los textos y su comprensión. Sería muy bueno

poder optar por una crítica que profundice en lo que el texto aporta al lector para su educación literaria incluyendo el gusto por la lectura, una crítica que pueda traspasar el papel, que vaya a las pantallas. Así se propiciaría el desarrollo de la parte creativa y provocaría las ganas de compartir lo que se va comprendiendo de una obra a personas de diversas partes del mundo que tienen el mismo gusto por esa historia.

Minguez López también menciona que los buenos libros conforman la competencia literaria siempre y cuando sean adecuados a su lector modelo, permitiendo identificar los valores o el mensaje que trata de transmitir una historia.

Por ejemplo el tema del amor. Se acostumbra leer historias de “amor rosa”, en donde todo es perfecto, porque al final de la historia los protagonistas vencen todos los obstáculos para estar juntos y ser felices para siempre, pero ¿qué pasa cuando no es así? En la vida real no siempre eres correspondido, existen mentiras, odio, en ocasiones el amor se vuelve resentimiento, no siempre te casas con tu primer amor, la amistad no se convierte en amor, algunas personas se alejan y otras llegan a dar nuevas experiencias. Entender estas historias es mucho más sencillo gracias a relatos como *los Amantes de Praga* de Alyson Richman quien además de dar detalles de la Segunda Guerra Mundial te cuenta una historia de amor que surge en medio de la invasión Alemana.

Esta obra es fácil de comprender si tienes conocimientos previos de Historia. La lectura de esta obra es un excelente ejemplo de como los conocimientos previos que posea el lector acerca del tema sobre el cual está leyendo son una condición necesaria para lograr la comprensión de un texto. Esto sucede porque al incorporar sus conocimientos, el lector modifica sus esquemas conceptuales, es decir, amplía la información preexistente y se prepara para adquirir nueva información como señala Peña (2000). Por lo anterior es importante considerar la influencia de factores

externos como la familia o la estimulación temprana, para desarrollar una competencia lectora.

Más adelante se describirán las características de la narrativa transmedia, pero desde ahora es importante mencionar que esta forma de contar historias fomenta el desarrollo de la competencia lectora y literaria a través de la creatividad, cuando se da continuidad al relato ya sea para crear un videojuego basado en la historia, elaborar un guión para cambiar el final de la narración, editar un video, etc. Ninguna de estas acciones sería posible si no se hubiera leído varias veces la historia para comprenderla y reescribirla. Y si el adolescente no hubiera entendido de qué se trata, difícilmente se podría identificar con algún personaje. Los jóvenes tampoco podrían participar en la expansión del universo narrativo de una historia sin el amplio conocimiento que tienen sobre la tecnología y el interés por las redes sociales que muestran desde temprana edad .

Para concluir este apartado es importante mencionar que solo se podrán desentrañar historias si se ponen en práctica los conocimientos previos del lector, pues a partir de su comprensión inicia la promoción lectora que permite transformar la concepción de las historias.

III. Sociedad y cultura

En este apartado se explicará cómo la cultura influye en la sociedad y viceversa, ya que ambas son vitales para la existencia humana. Se va a resaltar la relación que hay entre consumismo y competencia cultural, porque en ellos se aprecia cómo las dinámicas sociales influyen en la forma de conocer y expresarse de una persona. El tema es importante en este ensayo porque la narrativa transmedia no solo es un relato complejo en distintos medios, sino que también se ha empleado como estrategia publicitaria muy eficaz que suscita en sus fans el consumo de los distintos productos de una narrativa. “¿Por qué la necesita una marca? Es una herramienta de persuasión muy potente e inmersiva, es puro entretenimiento del siglo XXI que atrapa nuestros cerebros, es una máquina de generar fans. Las estrategias transmedia crean un vínculo emocional fuerte con la audiencia” (FCB&FiRe, 2013).

3.1 Consumo cultural

Sánchez Narvarte (s.f) menciona que el habitus es producto de la historia, de las instituciones que configuran las trayectorias individuales. Lo anterior se relaciona con la competencia cultural que se adquiere en la trayectoria de vida de los sujetos, en la familia o en el sistema escolar, es decir, las necesidades culturales son producto de la educación. Por ejemplo asistir a museos o conciertos, elegir lecturas y las preferencias hacia cantantes o escritores están relacionados con los niveles de educación y el origen social de los sujetos. Esa competencia influye en el rendimiento escolar ya que este depende del capital cultural previamente invertido por la familia como señaló Bourdieu (1987).

Puede decirse que la competencia cultural genera cierta forma de consumo. En este sentido Canclini en su obra *El consumo cultural: una propuesta teórica*, comenta que el consumo cultural es la asociación con la comercialización de los bienes “espirituales” y con el consumismo o sociedad de consumo, ya que la publicidad lleva a la adquisición de objetos innecesarios como: la compra de ropa, muebles, televisores o gadgets aunque se tengan otros en buen estado. El consumismo también se aprecia en la realización de fiestas aún cuando se carece de bienes básicos en la vida cotidiana. De esta manera el consumo es aprovechado por quienes tienen el poder político y económico para manipular a las masas a las que distraen de las necesidades básicas.

Canclini también señala en su obra *El consumo cultural: una propuesta teórica*, que el consumo es el área fundamental para construir y comunicar las diferencias sociales así como un escenario de integración, pues si los miembros de una sociedad no compartieran los sentidos que se asignan a los bienes, no se podrían distinguir, ya que consumir es intercambiar significados.

El consumismo, en el sentido que le da Canclini, influye en los adolescentes para quienes es muy importante ser aceptados en la sociedad, porque como lo menciona dicho autor “¿Cuál es el deseo básico? De Hegel a Lacan se afirma que es el deseo de ser reconocido y amado” (s.f. p. 39).

Como resultado de esto, la educación en medios busca analizar la manera en que estos representan la realidad y el modo en que las audiencias incorporan y resignifican los mensajes pues “los medios son el corazón de la vida política y cultural de las sociedades modernas” (Morduchowicz 2003), de esta manera construyen nuestra identidad e influyen sobre nuestra noción de género, nuestro sentido de clase, quiénes somos nosotros y quiénes son ellos e incluso indican cómo comportarnos ante determinadas situaciones sociales, sugiriendo lo que es normal.

El consumismo supone una actitud pasiva en el receptor. En contraste con esto, ha surgido otra forma de cultura mediática en la que los usuarios son más activos y participativos. A continuación se describen algunas formas de interacción, otras se desarrollan con más detalle en el séptimo apartado cuando se comentan distintos tipos de participación.

3.2 Jóvenes atrapados en las redes sociales

¡Pasan y vean! Estas eran las palabras que tiempo atrás se escuchaban en las ferias y circos para invitar a la función. Ahora no es necesario salir de casa para encontrar diversión gracias a los videojuegos, videos en Youtube y Tik Tok plataformas en las que una imagen o un sonido convocan al joven usuario de internet a interactuar con los contenidos que ofrecen. Así que bienvenidos a la era digital, en donde si no tienes un perfil en redes sociales no existes, aunque tengas un acta de

nacimiento; en la actualidad, entre los jóvenes, los likes y views es lo que te designa como persona existente.

Moran, Pibaque y Parrales mencionan que las redes sociales están formadas por individuos con intereses en común, lo cual permite comunicar e intercambiar información de diversos temas ya sea científicos, culturales, deportivos, políticos o económicos entre otros. No solo se comparte información sino que se intercambian y discuten ideas, así se promueve la lectura crítica que ayuda al desarrollo del conocimiento, al mismo tiempo que como señala Viñas y Giusti se forja un vínculo con las nuevas generaciones ligado al hábito de leer y escribir.

Scolari (2013) plantea que a los jóvenes consumidores les gusta sumergirse en historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia, es decir, integran la información de varios medios y van construyendo el universo narrativo de una historia. Esto se ha vuelto más sencillo gracias a que se ha facilitado el acceso a los libros y a que es bastante simple compartir en las redes sociales las historias que los fans van recreando.

Ahora un libro está al alcance de un solo clic, podemos conocer un libro a través de los youtubers, podcasts, adaptaciones de series y películas en plataformas, pues esto es parte del consumo cultural que tienen los jóvenes.

Ya no es necesario ir a una biblioteca a buscar un libro y llenar documentos para el préstamo, ahora solo basta con tener conexión a Internet para acceder a la lectura, para abrir una cuenta en una o varias redes sociales y compartir la experiencia de algún libro, a través de videos o posts, en los que la audiencia interactúa con views, compartiendo la publicación para tener más comentarios tanto positivos como negativos. Esto implica una lectura e investigación previa que permite generar y publicar material para Internet. Es decir, el adolescente antes de subir cualquier post

ya leyó, investigó detalles tanto del autor como de la historia, aspectos que no están en la narrativa y ahora solo espera de la audiencia una retroalimentación.

Como ejemplo tenemos *Good Reads* red social a la que se puede acceder en este enlace <https://www.goodreads.com/> y que permite crear comunidad con personas de distintos países que han leído o están interesados en leer algún libro. Los usuarios pueden dejar sus comentarios, calificar la historia, compartir videos y/o fotos e incluso se puede interactuar con el autor y también permite hacer la compra en Amazon al dar clic en el libro. Entonces, al proceso de lectura que se describió en el capítulo anterior, hay que agregar la participación; ya no se lee solo para uno mismo sino como parte de un proceso “de producción y distribución mediática para satisfacer intereses colectivos” (Jenkins, 2015)

3.3 El adolescente entre el mundo virtual y el analógico

Feixa et al 2016 expresan que mientras se navega en internet, sobre todo en las redes sociales, el espacio se globaliza y el tiempo se deslocaliza convirtiéndose en efímero debido a la inmediatez con que fluye la información. Un ejemplo de como sucede esto es hacer un Facebook live o subir Insta stories, para mostrar lo que sucede en tiempo real. Esto provoca que se acorten las distancias, no importa si es un idioma distinto, pues en las redes sociales todos hablan el mismo idioma, occasionando que cualquier suceso se pueda convertir en “viral”.

El mundo virtual y analógico implica una atemporalidad caracterizada por la creación de momentos artificiales (juegos de realidad virtual, fiestas rave). Existen eventos reales que aprovechan estrategias de este tipo como FIL Guadalajara, FILIJ y el Crush Fest, mismos que mediante el uso de redes sociales y plataformas digitales acercan a los jóvenes a la lectura y los motivan a participar en eventos presenciales,

a través de Vlogs en Youtube, un Facebook live, Insta stories sobre su experiencia, post sobre sus adquisiciones en el evento o feria, etc.

En FILIJ 41 en 2023, fue un evento en el que familias, grupos de amigos, alumnos (visitas guiadas por las escuelas) estuvieron en el Bosque de Chapultepec para escuchar lecturas en voz alta, cuentacuentos, comprar libros, conocer escritores y convivir con personas que tienen gustos en común.

Por otro lado también es importante mencionar “El Crush Fest”, como indica en su sitio web “rtve” es el gran festival literario de los tiktokers en Barcelona que busca reunir a los lectores más jóvenes, incluyendo música y convivencia con autores, intercambios de libros, match literarios y talleres de podcast, motivando a los participantes para que lean mediante pequeñas reseñas o detalles de los libros a través de redes sociales.

El evento adquiere relevancia cuando se ve la invitación en redes sociales, con influencers invitando a la audiencia mediante tours o contando su experiencia. Afortunadamente en México también existen eventos de ese tipo como FILIJ, FIL y charlas con autores en librerías que motivan a la lectura.

El uso de la telefonía móvil por parte de los jóvenes es ejemplo de esta temporalidad virtual (tanto al tiempo como al espacio), pues crea vínculos sociales sin el contacto físico inmediato; significa mudar los roles sin cambiar el estatus “volver a la juventud cuando el trabajo se acaba, disfrazarse de joven cuando ya se está casado y se gana tanto como un adulto” (Feixa et al 2016) y todo esto sin renunciar a la identidad localizada, es decir, se ha creado un espacio de recreación virtual. Como ejemplo tenemos los mundos virtuales como HABBO que permiten crear un avatar, es decir, diseñar la vida ideal, puedes elegir edad, status, color de piel,etc., aspectos

que definitivamente no puedes elegir en la vida real. Así, un adulto puede tener 15 años en HABBO, mientras trabaja en la oficina o cuida de sus hijos .

Un avatar permite abordar la lectura, ya que puedes crear videojuegos basados en la historia que la hagan más dinámica y observar desde otro punto de vista a los personajes.

En pocas palabras, García y De Amo (2019) mencionan que la lectura se convierte en conversación social, contribuye al desarrollo de la competencia lectora, escritora y literaria de los jóvenes, a la vez que desempeñan un papel en la promoción de la lectura, aunado a esto los jóvenes perciben que las habilidades y acciones que desarrollan gracias a su participación en el fandom no se relacionan con el mundo académico, ya que las materias escolares no brindan apertura a que los alumnos puedan hablar de libros, del Tik Tok que compartieron sobre la reseña de un libro o de los likes que tuvieron al subir una foto de su Cosplay.

En esta transición entre lo virtual y lo analógico el joven juega el papel de estar en ambos mundos, lo ideal es que no pierda de vista la realidad mientras navega por la *Galaxia Internet*, que los libros y las historias escritas por personas reales lo motiven a crear mundos virtuales a través de la narrativa transmedia.

3.4 El adolescente como espejo de la sociedad

El adolescente es un espejo de la sociedad porque es un reflejo de la misma, la mayoría de las veces dejamos a un lado el contexto social y/o familiar para centrarnos en el comportamiento de los jóvenes como si actuaran por sí solos, como si no tuvieran algún referente cultural, pero no es así. Previamente mencioné el fenómeno “Sephora Kids”, las niñas quieren verse perfectas no solo porque tienen acceso a las redes sociales, si no porque observan que su mamá compra

constantemente productos de belleza ya sea en tiendas en línea o físicas y así sucede en todos los aspectos. Si el joven tiene una familia lectora, seguramente su primer acercamiento a la lectura será amigable, cada acción de los adultos influye en los adolescentes.

Buckingham y Bautista (2013) mencionan que los jóvenes de hoy crecen en un contexto saturado de tecnologías y comunicaciones digitales, en estos espacios interpretan la vida a través de opiniones, prejuicios, estereotipos y dilemas que orientan la comprensión de acciones cotidianas. Es un contexto en el que los jóvenes comparten sus sentimientos y experiencias, construyen su identidad y aprenden las normas de conducta del grupo, por lo tanto es necesario que educadores e investigadores se centren en estos espacios informales (las redes sociales, la interacción con el teléfono, tablet o computadora), reconociendo que los medios digitales se han convertido en un recurso para reforzar su capital social, crear comunidad y aprender sobre el mundo. Los jóvenes tienen que aprender a gestionar riesgos y hacer juicios sobre las relaciones entre lo público y lo privado, no pueden guiarse por los influencers que fomentan las operaciones estéticas como una búsqueda de la belleza perfecta o de los challenge que ponen en riesgo la vida. Al contrario, si desean pasar tiempo en redes sociales, en apps, es necesario mostrar otro tipo de contenido valioso. Es imposible que los padres de familia puedan estar 24/7 con sus hijos, pero pueden mostrarles que existe contenido valioso en Internet que contribuye a formar su capital cultural. Con este fin pueden dedicar algún tiempo para navegar en Internet con sus hijos, conocer las redes sociales en las que participan, jugar con ellos, etc.

Por lo anterior como mencionan Buckingham y Bautista (2013) se deben encontrar formas de enseñar civismo o formas más éticas de participación en los

espacios digitales pues, como menciona Albarello (2020), el mundo que conocemos se despliega mediante plataformas. Por lo tanto es importante enseñar a los alumnos a navegar como investigadores en los distintos medios, como ciudadanos que reflexionan, esto es parte esencial de lo que la educación necesita hacer en el siglo XXI.

Esta es la manera en que podemos relacionar la lectura, la narrativa transmedia y cómo los jóvenes se involucran en ella para lo cual es necesario utilizar la imaginación ya que se deben desarrollar ideas para subir contenido en diversos formatos. Los jóvenes pueden desarrollar la imaginación que se requiere para generar o recrear una historia gracias a la lectura o a la investigación (sobre el autor y la historia) antes de crear el contenido de la narrativa transmedia o dejando algún comentario en algún post. Así contribuyen a expandir la historia en múltiples plataformas. Esto debe hacerse de forma ética y responsable.

IV. Rebelión digital

Rebelión digital, porque ya no solo los adultos y docentes poseen el conocimiento, ahora el objetivo es que la tecnología pueda converger dentro del salón de clases para la formación de los estudiantes, porque la tecnología ya está aquí y no se debe cerrar la mente ante esta nueva realidad. Una forma en la que se incorpora al salón de clases es cuando, por ejemplo, se puede elaborar un TikTok con la reseña de un libro, desarrollar un book trailer de su libro favorito y compartirlo a otros compañeros para invitarlos a esa lectura.

4.1 Era hiperdigital, todos los adolescentes cuentan

Por era Hiperdigital entendemos el marco socio tecnológico que acompaña la transición a la sociedad de la información madura, a la consolidación de la web 2.0, promueve la conversión del consumidor en prosumidor o prosumer, desde diversos rangos generacionales como los siguientes:

- ❖ Nativos digitales: Feixa et al 2016 mencionan que los usuarios están acostumbrados a recibir información de prisa, a procesar distintas tareas en paralelo, trabajan mejor interconectados y juegan más que trabajar seriamente.
- ❖ Generación Hashtag: La generación hashtag nace después de 1985, llegando a su plenitud en el año 2010.

El símbolo “#” se usa como etiqueta en redes sociales como Twitter (*ahora X*), Instagram, Facebook para señalar un tema. Chris Messina, trabajador de Google, propuso su uso en Twitter (*ahora X*) para señalar grupos y temas. Su uso se acentuó en 2010 con la introducción de *trending topics*, esto permite estar conectado de manera deslocalizada y móvil a una o varias herramientas de la web social.

- ❖ Generación @: Nace después de 1975 y llega a su plenitud en el año 2000. El símbolo “@” se popularizó a mediados de los 90, cuando empezó a ser utilizada por los usuarios de e-mail, para denotar el género neutro, al entender que el símbolo incorporaba tanto la “o” del masculino como la “a” del femenino.
- ❖ Net generation: generación nacida después de 1980 con competencias digitales y gusto por el aprendizaje activo a través de la experiencia, la interactividad y la colaboración.
- ❖ Millennials: Generación de jóvenes nacidos después de 1982 que se caracterizan por haber modificado su visión de la tecnología y experimentar

empatía con los entornos digitales, Oblinger se refiere a estos estudiantes como amantes de la inmediatez y el aprendizaje activo.

Conocer estas generaciones permite entender cómo interactúan y el contexto en el que surgirán nuevas historias mediante la narrativa transmedia y la necesidad de formar parte de la creación de un multiuniverso, que se puede desarrollar en las clases utilizando las características de cada una de estas generaciones, por ejemplo utilizar la realidad aumentada o virtual para abordar temas de historia, español, crear un perfil de Instagram o TikTok para hablar de un libro y/o un personaje ya sea de ciencia o de literatura .

4.2 Universos digitales en los adolescentes

En el presente los jóvenes disfrutan de las redes sociales, videojuegos, dispositivos móviles, cine, televisión, uso de la segunda pantalla y gamificación, por lo que resulta valioso aprovechar los hábitos de los nativos digitales, para así proponer estrategias que fomenten procesos de escritura creativa convirtiendo al estudiante en un agente dinámico prosumidor, es decir, de consumidor pasivo a productor activo de contenidos, mismos que serán compartidos a través de grupos y páginas web oficiales o creadas por fans.

La escritura creativa puede utilizarse en la clase de español/literatura para desarrollar una historia o bien cambiar la trama de un libro publicado o que está en proceso de publicación. Cualquier adolescente que tenga acceso a un dispositivo electrónico puede hacerlo mediante aplicaciones como Wattpad.

Algunas habilidades de expresión escrita que pueden desarrollar los adolescentes al utilizar estas aplicaciones son: manejar una redacción con buena ortografía y una estructura argumentativa coherente de acuerdo al texto solicitado.

Ante esto Coella (2018) menciona que los booktubers se han convertido en líderes de opinión en el mundo editorial, principalmente para el público adolescente, por su estilo de comunicación coloquial y cercano. Gracias a los universos digitales que se conforman en torno a plataformas como Goodreads, TikTok, Instagram, Wattpad y YouTube que permiten al público lector adolescente contribuir al desarrollo de la historia, este se convierte tanto en consumidor como en prosumer, en la medida que publique en redes sociales sus opiniones respecto a los libros que ha leído.

Así como se puede escribir o contribuir al desarrollo de una historia Morduchowicz (2001) señala que las identidades de los jóvenes se trazan en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y la cultura popular. Un ejemplo de esto es la saga de Harry Potter: existen libros, los fans tienen la oportunidad de reescribir la historia las veces que lo deseen, pueden compartirlo en Internet y, aunado a esto, existen eventos o convenciones a las que pueden asistir caracterizados como su personaje favorito de la narrativa, consumir alimentos y bebidas parecidos a los de la saga y sobre todo convivir con sus semejantes, modificando la percepción de la realidad. “Los niños de sectores populares no sólo aprenden contenidos y acceden a información. A partir de un programa televisivo incorporan también prácticas sociales” (Morduchowicz, 2001), de esta manera se entiende que la cultura popular en los medios digitales es aquella que construyen los medios de comunicación, la música y el cine, a través de distintas plataformas en Internet. La influencia de estas contribuye a formar su propia identidad y aprenden en ella al hablar de sí mismos con los otros, por lo tanto más que preguntarnos qué hacen los medios con los jóvenes, la pregunta es *qué hacen los jóvenes con los medios*.

Los lectores adolescentes buscan sentirse parte de la sociedad, sentir que saben y pueden hacer más cosas que generaciones pasadas en todos los ámbitos de

la vida, por esto Saez (2018) menciona que es imprescindible conocer las expectativas y experiencias lectoras de los jóvenes en la actualidad.

Ruiz (1999) menciona que entre los gustos lectores del joven, no figuran las lecturas de orden estético, pues lee un libro determinado porque alguien de su propio círculo social se lo ha recomendado, se puede decir que los jóvenes están configurados por la lectura espontánea y compartida con otras personas.

Los “best sellers” interesan más a los jóvenes porque se sienten identificados con la historia, existe una conexión con su vida real, que les motiva a leer de principio a fin el libro sin importar el número de páginas. También es importante la difusión publicitaria sobre el libro, no se puede negar que el marketing es demasiado bueno y se distribuye a través de las plataformas que más utilizan los adolescentes.

V. Cultura digital

Ayala (2011) señala que la cultura es una actividad humana, simbólica y social que regula el comportamiento, partiendo de esta idea es importante mencionar que la Cultura digital, como lo menciona Riverón, se enfoca en la interacción entre cultura y tecnología, desde la cual se comprende el mundo, este mundo que ha dejado de ser analógico: por los móviles, las plataformas, redes sociales y, aunado a esto, existen los “likes”, también podemos compartir un “Meme”, reaccionar a los mensajes en Telegram y WhatsApp, como parte de nuestra cotidianeidad.

Riverón también menciona que las tecnologías se han domesticado, debido a que en los hogares se encuentran todo tipo de dispositivos como videoconsolas, computadoras, cámaras digitales, contribuyendo a que el mundo se convierta en una plaza comercial unida por redes mediáticas, empresariales, escolares, económicas, políticas e ideológicas como señala Hidalgo.

Dentro de este contexto Ayala (2011) afirma que los jóvenes prefieren relacionarse a través de la Web, ya que pueden consumir todo desde un mismo dispositivo.

Realizar un meme basado en el libro que estamos leyendo es otra manera de difusión, parece sencillo, pero implica investigar las palabras utilizadas, su estructura y características literarias, sus mecanismos semióticos y semánticos en juego con la imagen, pues un meme, no es cualquier imagen o cualquier frase como indica Martínez (2019) sino que refiere un hecho de actualidad, por lo tanto estos elementos permiten trabajar en el aula el análisis como la producción: escritura, reescritura, parafraseo, humor, etc. Esto no se podría realizar sin la lectura de comprensión,

además los jóvenes lo utilizan para compartir sus sentimientos y/o anécdotas personales.

La virtualización de lo real provoca que los adolescentes tengan más confianza hablando y conviviendo en espacios virtuales que exponiendo en el salón de clases. En una sesión del podcast *Hablando de Cine con*, entrevistaron a la actriz Silvia Navarro sobre las diferencias entre los actores de antes y las nuevas generaciones, ella respondió que antes los actores se dejaban dirigir frente a las cámaras y los jóvenes de ahora ya saben moverse frente a las cámaras debido a que están constantemente utilizando redes sociales pues cantan, hablan y bailan frente a una cámara por eso tienen una actuación más honesta. Este es un ejemplo de cómo el contacto frecuente con dispositivos digitales facilita e incluso automatiza la interacción con ellos generando reacciones sensoriomotrices y tal vez también cognitivas. Oliveira (2019) menciona que esta condición es propia de la cibercultura, lo que permitirá según Kerckhove los procesos de conocimiento descentralizado, es decir, también la lectura está en diversas plataformas y se puede complementar el libro con la realidad virtual: con películas, mientras se compran productos online, o se crean videos cortos y se suben a redes sociales, o al interactuar en páginas web oficiales o hechas por fans.

De esta manera se promueve el aprendizaje ubicuo que de acuerdo con Gros (2015) es una situación o contexto educativo generalizado u omnipresente, en el que incluso el estudiante (adolescente) puede estar aprendiendo, sin estar presente e incluso sin ser completamente consciente, buscando el control de su propio aprendizaje.

Internet permite interactuar con varias personas, explorar otras realidades, buscar nuevas maneras de enseñar y fomentar la lectura. Por ejemplo leer un libro y después hacer un reel, un short o un booktrailer para dar a conocer esa historia, así surge una comunidad lectora basada en el respeto y la empatía, en el gusto que se comparte por una obra o al participar en la recreación de su universo; así se va reinventando la lectura.

VI. Literatura entre lo mejor de 2 mundos: analógico y virtual

Con el afán de obligarlo a abandonar su cómodo sillón de lector bien portado, muchos autores han experimentado con los elementos del relato ofreciendo la posibilidad de leer un cuento en el orden que uno guste o de crear su propia historia eligiendo entre varios posibles desenlaces y combinaciones. Algunos escritores experimentaron con estas estructuras narrativas y la infinidad de posibilidades que podían crearse a partir de una. Este tipo de narrativas es más fácil de crear en entornos digitales. El propósito es, como afirma Vásquez Rocca, 2005 “expandir las posibilidades narrativas, explorar los juegos y las combinaciones posibles dentro de las reglas convencionales de la literatura” y hacer que el lector asuma un papel más activo. Gracias al impulso de los recursos digitales, este gusto por las opciones y posibilidades se desarrolló aún más facilitando la creación de relatos hipertextuales que incorporan componentes multimedia. Esto permite al autor expresarse empleando distintos lenguajes y deja al lector en la libertad de elegir y participar. Como ejemplos de estas experiencias creativas se han conformado la literatura electrónica, las fan-fiction y la narrativa transmedia, como es el caso de la saga de *Crepúsculo*³, que a pesar de que la historia había terminado “oficialmente” los fans siguieron creando finales alternativos.

³ FanFic de *Crepúsculo* <https://www.wattpad.com/693348814-t%C3%BA-idiota-la-sonrisa-de-los-rotos-ii>

6.1 Narrativa transmedia, el origen

Narrativa transmedia es un concepto que articuló Henry Jenkins en 2003 para nombrar un relato que se cuenta en varios medios: es un proceso en el cual “los elementos de una ficción están dispersos en diversas plataformas mediáticas coordinadas y unificadas”. Esta definición parece compleja pero es un proceso conocido, del que muchos hemos sido testigos, en el que incluso hemos participado o con el que hemos crecido. Pensemos en aquellas historias que se iniciaron en una novela y se continuaron en una serie de televisión, películas o cómics incorporando episodios y aventuras anteriores, posteriores o paralelos al primer relato. Así resultaron tan inmersivos que sus fans recrearon sus escenas favoritas o inventaron nuevas aventuras para aquellos personajes que habían cautivado su imaginación y las compartieron en las redes sociales en las que junto con otros fans iban reelaborando, enriqueciendo y transformando la historia inicial.

Ese impulso creativo no se limitó al papel o a los formatos digitales ... por el contrario, imágenes, palabras, juegos temporales, espacios de fantasía y personajes “se escaparon” de ellos y se transformaron en juegos de video, juguetes, disfraces, souvenirs, ropa y accesorios. Entonces, después de leer la película o leer el libro, es posible seguir enfrentando al enemigo en un combate digital o con musculosos super héroes de plástico muy bien articulados. E incluso se construyeron parques temáticos en los que los fans de esas narrativas pueden visitar y divertirse en los lugares más representativos: la nave, el andén, el castillo, el callejón. Con todos estos elementos se genera un universo global ... *Pokemon*, *Star Wars* o *Harry Potter* son ejemplos en los que pueden identificarse varios de estos elementos. Detrás de estas historias hay una estructura, características o principios no tan simples pero que es preciso presentar aquí.

Uno de los componentes del término narrativa transmedia es la palabra transmedia que estableció Marsha Kinder en 1991 quien se refiere a un conjunto de elementos narrativos (trama, guión y personajes) y no narrativos (participación, diseño y marketing).

Kinder a su vez postula la existencia de “supersistemas” (televisión, videojuegos y el cine) que interedian al público a reproducir un modelo de consumo, es decir, los medios de comunicación marcan las reglas de comportamiento y convergencia con los demás, para crear un punto de unión con otras personas apoyándose en la interactividad e inmersión digital.

La narración ahora se comprende mediante la conectividad, pues la narrativa digital, motiva al lector para que participe, actúe y se involucre con la obra, permitiendo que el adolescente vea un reflejo de sí mismo en la historia. Un ejemplo de esto es el cosplay, en el cual algunos jóvenes se identifican con algún personaje del libro y deciden recrearlos en la vida real. Estas formas de participación permiten comprender de una manera sencilla el origen de lo transmedia.

6.2 Definición de transmedia

Antes de seguir, bienvenidos a los espacios invisibles y descentralizados, donde nadie sabe todo, pero todos saben algo, es un secreto a voces que la tecnología influye en la vida cotidiana, pero no todos se atreven a considerarla como una extensión del ser humano y aún existen personas que se rehúsan a usarla, es como un secreto a voces.

Ahora sí, es momento de entrar en materia. Más arriba se mencionó que el concepto de narrativas transmedia fue desarrollado por Henry Jenkins en 2003. Este término, como menciona Astigueta Martín (2021) resulta de la combinación entre

“narrativas” y “transmedia”. Para comprender qué sentido se da a la fusión de estos términos, hay que analizar qué es lo “narrativo” y cómo se logra su transmedialidad.

La emergencia de la transmedialidad como estrategia de producción, para Astigueta Martínez (2021) tiene como objetivo incorporar diferentes hardware como teléfonos inteligentes, Smart TV, tabletas, y diferentes software como las redes sociales y distintas aplicaciones, esto originó una reconfiguración de los ecosistemas.

Ya se describió cómo existen diversas maneras de acceder a medios, plataformas y a la narrativa (película, libro, videojuego, parque de diversiones) para participar en la historia que se está contando. Así es posible llegar a distintos públicos a la vez mediante múltiples plataformas que difunden y expanden el mensaje transmedia, lo que “sumerge a la audiencia en innumerables entradas y es cada espectador/receptor/usuario el que va completando las piezas ampliando dicho universo” (Ivars & Zaragoza, 2018), ya que puede dialogar, interactuar o ser generador de contenidos, podemos decir que “el consumo es ahora individual, continuo, móvil y global” (Rodríguez & Molpereces, 2014).

Características de una narrativa transmedia propuestas por Ivars y Zaragoza (2018):

Cuando el relato se cuenta en distintos medios debe tener ciertas características que permitan su expansión conservando al mismo tiempo unidad y congruencia. A continuación se describen algunos de esos elementos:

- ❖ El universo narrativo se reparte en múltiples medios y plataformas, que lo expanden y profundizan. Ejemplo: La telenovela *Atrévete a soñar* (2009) se transmitía por Televisa, sin embargo debido al éxito de la serie salieron productos a la venta como: mochilas, discos, videojuegos, revistas, posters

muñecas, uniformes del CAMP, plumas de Antonella, por mencionar algunos y cada producto que se lanzaba era mencionado en los cortes comerciales de dicha telenovela. De esta manera, un elemento de la narrativa se incorpora a la vida cotidiana.

- ❖ Los relatos deben permitir la comprensión del público transmedia. Por lo cual no debe haber contradicción entre lo que se cuenta en las distintas plataformas.

Como parte de esas características Askwith (citado en Ivars & Zaragoza, 2018) expone siete criterios del relato transmedia:

- ❖ Acceso expandido (expanded access): formatos que mediante el análisis de la historia y herramientas de edición convierten el producto en: vídeo en streaming, iTunes video, películas (para cine y/o plataformas), podcast, Tik Tok, reels, Shorts.
- ❖ Contenido adaptado (repackaged content): contenido basado en contenido preexistente para contextualizar a un espectador o fan. Pueden ser: guías de episodios o temporadas, biografías de los personajes, resúmenes de las tramas como en la historia de *La chica invisible*⁴ que con el video de 5 curiosidades de *La chica invisible* a manera de formato promocional y “teaser” invita al espectador a leer la historia.
- ❖ Contenido expandido (ancillary content): contenido inédito que amplía el conocimiento del espectador. Switch distingue:
 - Las extensiones textuales: se expande el universo del relato. Pueden ser: secuelas, precuelas o spin offs de la serie original en el mismo

⁴ 5 curiosidades de *La chica invisible* <https://www.youtube.com/watch?v=SjzaitMKp78>

formato (intramediacíticas) o en otros medios como: webseries, videojuegos, novelas o cómics, diarios, álbumes de fotos, blogs de los personajes, etc. Como ejemplo de esto tenemos a *La ley y el orden: unidad de víctimas especiales*⁵, que recientemente hizo un spin off con la serie de *La ley y el orden: crimen organizado*⁶. En este capítulo se reunieron nuevamente los protagonistas Olivia Benson (Mariska Hargitay) y Elliot Stabler (Christopher Meloni) para esclarecer el asesinato de Kathy Stabler, esposa de Elliot Stabler. El regreso de Stabler se compartió a través de videos hechos tanto por fans como por Wolf Entertainment y Universal Television mismos que fueron difundidos a través de algunas redes sociales y plataformas como YouTube y Tik Tok .

- Información relevante: detalles que conforman un conocimiento enciclopédico dentro de la ficción, por ejemplo los protocolos de medicina forense de *C.S.I.*
- Información extratextual: videos behind the scenes, podcasts o entrevistas del equipo de rodaje, detalles sobre el casting, etc., como en la película de *Hanna Montana*⁷, en donde el DVD contiene escenas detrás de cámaras, entrevistas al director, escenas eliminadas, un recorrido a cargo de Emily Osmet por lugares emblemáticos en los Ángeles y otro recorrido guiado por Miley Cyrus en Tennessee.

⁵ En 1999 estrenó el 1 capítulo de *La Ley y el Orden: Unidad de Víctimas Especiales*, producida por Dick Wolf.

⁶ En 2021 estrenó el 1 episodio de *La Ley el Orden: Crimen organizado*, producida por Dick Wolf

⁷ La película de *Hanna Montana* se estrenó el 22 de mayo de 2009, dirigida por Peter Chelsom.

- ❖ Productos de la marca (branded products): material promocional con la marca de la serie o programa (llaveros, camisetas, productos colecciónables, etc), como en la serie de *Stranger Things*⁸, de la que existe una versión del juego de Monopoly: Edición Stranger Things, ropa con el logo de la serie, botellas de agua, Funko Pop! (figuras colecciónables), sin olvidar la experiencia inmersiva que ofrece la tienda en línea⁹. Todo esto no es solo una estrategia publicitaria sino un juego de inmersión-extracción en el que el fan se involucra a tal grado con la narrativa que incorpora algunos de sus elementos a su vida diaria.
- ❖ Actividades relacionadas (related activities) que pueden ser:
 - Actividades tematizadas (themed activities): juegos temáticos, como *Superman El último Escape* o *Disney World*¹⁰
 - Actividades experienciales (experiential activities): video juegos, juegos de rol, en los que el usuario debe asumir un papel relacionado con la narración, puede ser: **a)** como jugador que puede diseñarse a sí mismo **b)** puede elegir a uno de los personajes de la serie, como en la película de *Ready Player One*¹¹, que se basa en los juegos de realidad virtual en los que se pone al límite la línea delgada que hay entre lo real y lo virtual.
 - Actividades productivas (productive activities): convierten al espectador en creador de contenido, aquí los jóvenes muestran su lado creativo al crear videos sobre su parte favorita de la película, por ejemplo: elaboran

⁸ El 1 episodio se estreno en 2016 a través de Netflix, producida por The Duffer Brothers <https://www.netflix.com/mx/title/80057281?preventIntent=true>

⁹ Tienda oficial de *Stranger Things* <https://strangerthings-store.com/es/>

¹⁰ *Superman El Último Escape* en Six Flags México <https://www.sixflags.com.mx/mexico/attractions/superman-el-ultimo-escape>

¹¹ En 2018 estreno *Ready Player One: comienza el juego*, bajo la dirección de Steven Spielberg

un GRWM (Get Ready With Me) para asistir a la premier, por mencionar una posibilidad.

- Actividades competitivas (challenge activities): demostrar sus habilidades y conocimientos sobre la serie o programa para resolver retos, como en las trivias cuyo objetivo sea ganar entradas al cine, algún objeto significativo de la película o simplemente por diversión.
- ❖ La interacción social potenciando comunidades de fans activas en internet lo que provoca:
 - Relación entre espectadores a través de plataformas.
 - Relación entre espectadores y celebrities del show¹²: actores, directores, guionistas, etc. Como datos curiosos de la serie *La chica invisible* del escritor Blue Jeans, que en su canal de Youtube mencionó un curso sobre la historia, los fans solo necesitaban dejar un comentario para ganar una bolsita con pistas del libro, una libreta con la portada del libro y el libro.
- ❖ La interactividad con respecto al contenido (content interaction): las contribuciones reconocidas (aknowledged contributions) son intervenciones del usuario que no influyen en la trama principal y las interacciones influyentes (influential interactions) que sí determinan el curso de la historia, cuando la producción permite que el público sea parte de la película.

¹² *La Chica Invisible: ¿Qué sabes de los actores?*
<https://www.youtube.com/watch?v=XBbGn1MMVoo>

Astigueta Martín (2021) menciona tres momentos clave para el análisis discursivo que permiten estudiar con más detalle las narrativas transmedia:

- ❖ Producción: brindar productos de manera abierta, gratuita, pero con sustento económico, es decir, tener un modelo de negocio que permita competir con los medios de comunicación.
- ❖ Circulación: discursos dentro de los actuales ecosistemas de medios, como la utilización de diversas estrategias transmedia gratuitas que a su vez generen ganancias económicas.
- ❖ Recepción: entrevistas en profundidad, focus groups, observación participante, registros de sesión de navegación, que contribuyen a la circulación de estos discursos, para analizar la respuesta del público.

Para Molas y Rodríguez (2017) la narrativa transmedia permite articular la ficción con la realidad de los usuarios, es la materialización real de la audiencia, mediante el análisis de la interactividad dentro del relato como un actor más, difuminando fronteras entre la realidad y la ficción como lo explican Rodríguez y Molpereces (2014), a su vez provoca en el receptor no solo comprar un producto, sino creer en la ficción e involucrarse en ella participando de manera activa en generarla. En esto radica el éxito de una Narrativa Transmedia.

6.3 Principios de la Narrativa Transmedia

En 2006 Henry Jenkins estableció elementos para caracterizar un relato transmedia, los cuales son: expansión y profundidad, continuidad, multiplicidad, inmersión y extractabilidad

- ❖ **Expansión:** Se amplía la narrativa a través de diferentes medios y plataformas. Por ejemplo, *Harry Potter* se publicó primero como una novela pero se fue

expandiendo y el relato se ha difundido en: película, juegos de video, juguetes, redes sociales, parque temático, etc.

- ❖ **Profundidad:** En inglés Drillability como explican Rodríguez y Molpereces (2014) es el interés de los fans por conocer los detalles de la historia, creando piezas de fanfiction, etc, en el universo narrativo. Para entender este punto es importante el concepto de “vacío de indeterminación”, ideado por Wolfgang Iser. Consiste en que durante la lectura el lector se encuentra con huecos o vacíos (espacios de incertidumbre porque no están completos), cuyo significado no es evidente y el lector tendrá que reconstruirlo haciendo uso de sus conocimientos del mundo. Es decir, el adolescente utiliza los dispositivos digitales y sus conocimientos previos de la lectura para comprender la historia.
- ❖ **Continuidad:** Para Rodríguez y Molpereces (2014) los relatos transmedia son las narraciones que se extienden a otras plataformas, esto implica que todas las extensiones (transmedias, adaptaciones o nuevas creaciones) deben ser coherentes con el universo narrativo, como *Stranger Things* que ha extendido su universo a libros y videojuegos, manteniendo coherencia con la historia original, de esta forma cuando están presentes la Continuidad (Continuity) vs Multiplicidad (multiplicity) surge la posibilidad (o no) de controlar el universo narrativo.
- ❖ **Multiplicidad:** De acuerdo con Rodríguez y Molpereces (2014) es la producción que realizan muchos tipos de usuario por lo que hay aportaciones que provienen de diversas plataformas. Pueden leerse de manera aislada o en conjunto, pero sin un orden establecido. Esto rompe la estructura clásica del relato (el orden aristotélico de principio-nudo-desenlace), como en Wattpad donde el público participa en la creación de la historia.

- ❖ **Inmersión:** Como lo indican Rodríguez y Molpereces (2014) es la compenetración del receptor con el contenido, esto es la habilidad del consumidor para entrar en mundos ficcionales. Un ejemplo de este principio es *The Eras Tour* (2023) en la que los fans de Taylor Swift asistieron a los conciertos (sin importar el precio de los boletos), caracterizados de acuerdo a su disco favorito, vieron *The eras tour film* y compartieron sus experiencias en redes sociales, especialmente en Tik Tok, lo cual es posible a través del marketing que la cantante utiliza para promocionar sus discos y canciones.
- ❖ **Extracción:** Tomar las cosas de la ficción para realizarlas y emplearlas en la realidad, los fans se llevan “aspects of the story”, como lo mencionan Rodríguez y Molpereces (2014), como ejemplo tenemos al chef mexicano José Ramón Castillo, quien fue contratado por Warner Bros para elaborar cajas de chocolate parecidas a las que aparecen en la película de *Willy Wonka* (2023), protagonizada por Timothée Chalamet.

6.4 Entre convergencias nos veamos y leamos

La convergencia de acuerdo a Astigueta (2021) es el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, lo que caracteriza a la narrativa transmedia.

Es importante destacar que el lenguaje, la cultura, la tecnología y los medios de comunicación son como organismos que viven, evolucionan, se propagan e interactúan unos con otros dentro de un ecosistema de medios.

Scolari propone el “ciclo vital de los medios” el cual consta de tres fases:

- ❖ **Emergencia:** desafíos prueba y error
- ❖ **Dominación:** especies dominantes capaces de imponer su propia dinámica.

- ❖ Supervivencia/extinción: nuevos inventos tecnológicos, condiciones económicas o sociales, es decir, que si el viejo medio no se adapta a las nuevas condiciones corre el riesgo de extinguirse.

La convergencia debe promover una cultura de participación e impulsar el desarrollo de la inteligencia colectiva, pues el conocimiento no solo viene de los expertos, como lo señala Apolo et al., 2015. Resaltar la inminente caída de las salas de cine frente a las nuevas plataformas que ofrecen ver películas (Netflix, HBO, Amazon Prime Video, Starplus, Blim, Apple TV, Paramount Plus) desde la comodidad del hogar, pero pagando una módica cantidad mensual para conservar el servicio. Aún recuerdo cuando podía ir a Blockbuster a rentar películas, sin embargo esta forma de distribución de series y películas también cayó ante el inminente crecimiento de Netflix. En esta “lucha” por conservarse en la vida útil de las personas es indispensable renovarse o morir.

En resumen, la convergencia que se acaba de describir se considera parte de la estructura de una narrativa transmedia cuando están presentes diferentes lenguajes (verbal, audiovisual, icónico, etc), diversas plataformas y distintos medios de comunicación (cine, comics, televisión, etc) lo cual significa que la narrativa se puede ver como un todo desde distintos medios y lenguajes.

La producción transmedia surge en medio de la convergencia digital ofreciendo oportunidades de ver y repensar la realidad a través de la escritura creativa y colaborativa, pues permite la participación e interacción de múltiples medios análogos y digitales, por lo que se conciben como una narración que se expande por diferentes formatos para presentar la información como el verbal, icónico, audiovisual e interactivo.

6.5 Transmedialidad

La transmedialidad es la forma en que se produce y difunde una historia, está apoyada en la inmersividad del usuario como estrategia de difusión de las series de ficción y la innovación de expandir historias en distintos medios. Si no se produce expansión, no se considera transmedia, sino multiplataforma (Ivars & Fuster, 2018).

La transmedialidad como característica de la narrativa transmedia puede empezar en el medio que el creador de la historia desee y luego difundirse y recrearse en otros medios, por ejemplo la película *Piratas del Caribe* está basada en un parque de diversiones, y no necesita comprobar su veracidad.

VII. El relato, del papel a las pantallas

El relato ha cambiado de formato del papel a las pantallas en las que no solo podemos leer, sino también se tiene la oportunidad de hacer “realidad” ese mundo imaginario. Incluso podemos ser parte de él y aparecer en la pantalla con un vídeo en Tik Tok, con un short, creando un meme o una parodia como el baile viral de Merlina en la película de los *Locos Adams* de Netflix, que más allá de si has visto o no la película, si te gustó o no, descubriste su existencia porque aparecía en todas las redes sociales. Esta es otra forma en la que se ha desarrollado la lectura como una variación a lo transmedia.

Cuando menciono al relato, no solo me refiero a un libro sino a las historias que se cuentan en distintos formatos. Algunas se han convertido en grandes películas y/o caricaturas. También ha sucedido que la vida real de personajes o sucesos importantes se han traducido a historias como las series de Vicente Fernández, Selena Quintanilla, Pablo Escobar, Luis Miguel. Independientemente de si son adecuadas para la sociedad o la transgreden, es preciso considerar que si se cuentan es porque, debido a la personalidad de esos cantantes o actores, han dejado una huella dentro de la sociedad, por lo tanto se vuelve una historia que merece ser contada en diversos formatos.

Rodríguez y Molpereces (2014) establecen dos características del relato base:

- ❖ Cerrado: el relato base está ya cerrado cuando llega al receptor, por lo que éste no podría modificarlo y simplemente se limita a consumirlo. Ejemplo: *Star Wars*.

- ❖ Abierto: se planifica desde el inicio de su construcción, la interacción es activa por parte del consumidor.

7.1 Lectura, fragmentos por todas partes

Levratto (2017) afirma que estamos envueltos en la cultura de las pantallas, por lo que la lectura que se realiza en la narrativa transmedia se relaciona con el “engagement”-compromiso, que busca mejorar la experiencia del usuario buscando su participación e inmersión. Estas pueden variar en función de los clics que una narrativa provoca o también por el número de descargas, grabaciones, reseñas, comentarios, tweets, follows, likes, re-tweets, uploads, nuevas historias escritas y remixadas. Es decir que se mide por la diversidad y cantidad de interacciones digitales que genera.

Levratto (2017) dice que la lectura digital implica una reflexión crítica sobre los movimientos en la web, gracias a una educación que enseñe a buscar en los espacios virtuales y que sepa crear las condiciones para que ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI sean parte activa de su comunidad y generen discursos propios.

Un detonador de reacciones e interacciones muy eficaz en la red son las reseñas de libros. Coella (2018) señala que los booktrailers como el de *El Campamento*¹³ emplean técnicas similares a las de los trailers de películas, con el objetivo de promocionar libros y animar a los lectores. Se distribuyen en los formatos más comunes de video digital y pueden incluir escenas del libro, resúmenes completos, animaciones o fotografías en secuencia, acompañadas por música.

¹³ *El campamento*, libro escrito por Blue Jeans y publicado en 2021 por editorial Planeta
<https://www.youtube.com/watch?v=2S2MjILIIfA>

Como parte de sus reseñas o comentarios en cada booktrailer se realiza un ejercicio retórico para construir el significado de la historia a la que presenta de manera dinámica y motivadora para persuadir a sus seguidores. De esta manera se fomenta la adquisición y desarrollo de diferentes competencias como la lectora y literaria, pero también la comunicativa, digital y mediática.

Rovira (2017) señala aspectos importantes de los booktrailers:

➤ Elementos de un booktrailer:

- ❖ Entradilla de presentación y editorial
- ❖ Textos selecciones del libro original
- ❖ Imágenes
- ❖ Información sobre el autor, fecha de lanzamiento y punto de venta

➤ Características de un booktrailer:

- ❖ Poca duración
- ❖ Gran intensidad
- ❖ Pequeño avance
- ❖ Proporciona información sobre autores y fechas de presentación

➤ Léxico especial:

- ❖ Book haul: repaso a las nuevas lecturas, como ejemplo tenemos el canal de *Arcade's Books*¹⁴.
- ❖ Bookshelf tour: repaso por las estanterías del autor del video, como el video que realizó *Ventisca de libros*¹⁵.

¹⁴ *iBOOK HAUL DE OCTUBRE! Misterio, suspense, fantasía ¡y más!-Arcade's Books*
<https://www.youtube.com/watch?v=G60K-1WOZZ4>

¹⁵ *Os enseño todos los libros de mis estanterías-Ventisca de libros*
<https://www.youtube.com/watch?v=BkGQGeFCWr4>

- ❖ Book tag: Preguntas, juegos, pruebas, memes o retos literarios para conocer con profundidad determinados títulos, como sucede con Raquel Brune¹⁶.
- ❖ Wishlist: aquellos títulos que se quieren conseguir o se espera su publicación/traducción, como lo ejemplifica Raquel Brune¹⁷.
- ❖ Wrap up: libros leídos en un mes por el gestor de videos, como lo hizo *Clau Reads*¹⁸.

Rovira (2017) menciona que todos estos se pueden considerar elementos de lectura social y con ellos se configura una “nueva crítica” de jóvenes lectores que conocen las obras que tratan. A pesar de que no tienen un conocimiento amplio de la tradición literaria, son herramientas de promoción lectora propias de la LIJ 2.0 y en verdad motivan a muchos a leer los libros que presentan.

7.2 Ebooks

Antes de conocer los ebooks es importante señalar que Coella (2018) comenta que este nuevo lector que se mueve como pez en el agua en los formatos digitales está ávido por participar en el proceso creativo del libro y elige narrativas que cumplan las siguientes características: brevedad, inmediatez, movilidad y conectividad. Un ejemplo de la reacción de los lectores es la novela *Balada de Pájaros Cantores y Serpientes* de Suzanne Collins que salió en 2020, y la adaptación cinematográfica en 2023. Su difusión estuvo en redes sociales, especialmente en Tik Tok en la que fue

¹⁶ Clásicos favoritos (y odiados) Book tag de los clásicos-Raquel Brune
<https://www.youtube.com/watch?v=hqyqTxZskjM>

¹⁷ Libros en mi wishlist (Libros que quiero leer en 2018)-Raquel Brune
<https://www.youtube.com/watch?v=xgwjhwl88g>

¹⁸ Wrap up: Marzo-Abril 2023 | Los libros que leí-Clau Reads Books
<https://www.youtube.com/watch?v=c06RYqhtcHU>

sorprendente la cantidad de videos que creaban los fans para darla a conocer. Se encontraban reseñas, datos curiosos, explicación de la historia, get ready with me para asistir a la premier, por mencionar algunos. Este éxito es posible ya que el lector es capaz de inferir e interpretar la historia.

Martin y Vestfrid (2016) mencionan que el almacenamiento y circulación de bienes culturales en la sociedad ha influido en las prácticas de los juegos y en la dimensión educativa, dando lugar a la desterritorialización y destemporalización del conocimiento, es decir, los entornos digitales desplazan la centralidad del libro y la institución escolar. Por lo anterior es necesario que la cultura escolar reconozca dentro de ella una diversidad de culturas y lenguajes, incluidas las mediaciones extraescolares.

Para Martin y Vestfrid (2016) el E-book busca la construcción, experimentación y avance del conocimiento colectivo, de esta manera se revaloriza el rol de los alumnos y sus saberes como productores de conocimientos.

Cordón (2018) menciona que la producción tanto de libros electrónicos como de lectores en formato digital ha ido en aumento, por la ruptura con el campo editorial tradicional, así como con las prácticas de lectura convencionales, expandiendo hacia nuevos formatos y nuevos comportamientos frente al texto.

Algunas de las ventajas cognitivas, afectivas y sociales propuestas por Cordón (2018) son:

- Ventajas cognitivas:
 - ❖ Interactividad: comunicación con los propios contenidos.
 - ❖ Acceso: independientemente del sitio o de la hora.
 - ❖ Lectura en voz alta: reducir las dificultades de lectura de aquellos que cuentan con alguna discapacidad.

- ❖ Individualización: adaptabilidad de los textos a circunstancias particulares de cada lector.
- Afectivas:
- ❖ Interés: la familiaridad con el entorno digital.
 - ❖ Multimedia: integración de contenidos de sonido, imagen y texto.
 - ❖ Confortabilidad.
 - ❖ Adaptación.
- Sociales:
- ❖ Socialización: compartir fácilmente lo que interesa.
 - ❖ Intercambio: intercambio de lecturas.
 - ❖ Colaboración.

Cordón (2018) menciona que las comunidades de lectores, los fans fiction, los grupos vinculados a clubes de lectura digital crecen y se desarrollan gracias a las aplicaciones de lectura y a las redes vinculadas a las mismas, de esta manera también Díaz Barriga (2008) apunta hacia el diseño de entornos de aprendizaje en modalidades híbridas o mixtas (blended learning) de enseñanza grupal presencial, así como Coll (2013) propone *el aprendizaje sin costuras* “seamless learning” que permite pensar en un modelo de aprendizaje en donde el aprendiz aprenda por interés en cualquier momento.

7.3 Wattpad

Saez (2018) explica que Wattpad es una aplicación web de lectura y escritura que puede ser usada en computadoras, celulares o cualquier otro soporte digital. Allí los usuarios publican textos literarios para compartir con otros lectores quienes

pueden comentar sus impresiones sobre la obra que leyeron y, en cierta forma, influir en ella.

Esa plataforma reúne a escritores de libros por entrega con sus lectores. Son autores principiantes de todas las edades que dan a conocer sus historias e ideas literarias al mundo y pueden agregar imágenes, gifs, animaciones y videos como explica Coella (2018).

García y De Amo (2019) señalan que en esta plataforma los usuarios tienen la posibilidad de publicar y compartir de una manera rápida y sencilla historias, recibir feedback de sus textos o comentarios y relacionarse con otros autores o lectores. Al compartir sus capítulos a medida que se van acabando los lectores pueden influir en el desarrollo de la trama.

Falguera y Selfa (2021) mencionan que la mayoría de estos subgéneros en Wattpad (acción, aventura, ciencia ficción, clásicos, espiritual, fanfic, fantasía, historia corta, humor, misterio, suspense, novela histórica, literatura juvenil, paranormal, romántica, terror, vampiros y hombres lobo, poesía) están relacionados con un perfil de lector juvenil, a quien le gustan los discursos narrativos, tanto escritos como audiovisuales que generan precuelas o secuelas. Algunos de los éxitos de Wattpad se han convertido en best sellers, llevados incluso a la pantalla. Una característica de gran parte de los textos que se publican en esta plataforma es que giran en torno a las emociones y conflictos sentimentales propios del público juvenil que los escribe y recibe.

Lagneaux (2017) menciona que también han surgido las chat stories que son capturas de pantalla de teléfonos celulares o tablets, las capturas son producidas y

visibilizan conversaciones directas entre los personajes de las historias, como en el reato *Donde termina el arcoiris*¹⁹.

7.4 Interactividad y participación: silente o vocal

Mar Guerrero (2014) en el artículo Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de *Águila Roja* y *Juego de Tronos* en España, menciona la importancia de definir a la web (internet en general) como un espacio dinámico, social y colaborativo en el que los usuarios son receptores y productores de contenidos; la web permite el consumo activo por parte del usuario, desde la búsqueda de información hasta la escritura de material propio. Dicha participación se manifiesta de dos formas: silente “participación de” o vocal “participación en”.

El usuario está obligado a participar mediante clics, pues la interactividad le permite manipular su experiencia en los medios y comunicarse con otros, aquí reside la “participación en” que es la posibilidad de crear contenido y manipular su experiencia en los medios.

Jenkins (citado en Guerrero, 2014) distingue entre interactividad y participación: *la interactividad* son las formas en que se han diseñado las tecnologías para responder al consumidor, mientras que *la participación* está condicionada por protocolos culturales y sociales .

La participación “vocal” (participación en), permite que la voz de los usuarios se refleje en los contenidos que generan y publican en el sitio.

¹⁹ *Donde termina el arcoiris* de Cecilia Ahern, también cuenta con la adaptación cinematográfica, bajo el nombre *Love Rosie*.

7.4.1 Participación silente

La figura del lurker (acechador en inglés) es la de los usuarios que solo leen los mensajes o blogs de otros, sin hacer comentarios en la comunidad a la que pertenecen. Sin embargo, consumen a través de views el contenido de las plataformas, cualquier usuario (incluyéndome) hemos sido lurker en algún punto de nuestra vida online como lo menciona Mar Guerrero (2014).

Preece, Nonnecke y Andrews detectan 5 razones para explicar su silencio:

- ❖ Consiguen lo que necesitan sin necesidad de postear
- ❖ Necesitan conocer a la comunidad y sus normas antes de postear
- ❖ Creen que su posición de lurkers evita que el sitio se sature de mensajes
- ❖ Tienen problemas técnicos
- ❖ No les gusta la dinámica de la comunidad

A partir del posicionamiento cognitivo del usuario en un universo narrativo es posible elaborar una clasificación de usuarios modelos por las web en las que participa y por la manera de hacerlo (Guerrero 2014):

- ❖ Usuario principiante: visitante casual de la web o fan novato.
- ❖ Usuario medio: fan que carece de conocimiento exhaustivo, pero que tiene competencias superiores a las del principiante (ejemplo el lector de *Juego de Tronos* que leyó la novela antes de ver la serie)
- ❖ Usuario avanzado: fan experto (ejemplo: el fan que ha leído todas las novelas G.R.R Martin y ha visto la primera temporada de *Juego de Tronos*).

Algunos modelos de participación son:

- ❖ Observativo, el rol del “lurker”: participante silente

- ❖ Discursivo/argumentativo, el rol del tertuliano: usuario cuya principal actividad consiste en dar su opinión, como los comentarios de noticias y foros, aunque también existen roles participativos basados en la observación (lurker) y discusión/argumentación (tertuliano) basados en la creación/divulgación (creador) y la lúdica o el juego (jugador).
- ❖ Creativo/divulgativo, el rol del creador: genera contenido que contribuye a la expansión transmediática del mundo narrativo (fan fiction, fan video fan art).
- ❖ Lúdico, el rol del jugador: integra los modelos de participación en un usuario.

De acuerdo con Scolari (2013) las viejas audiencias televisivas o cinematográficas, al igual que los lectores tradicionales, se conformaban con consumir su producto favorito pero con la llegada de la World Wide Web algunos consumidores se convirtieron en prosumidores (productores+consumidores) y expandieron sus mundos narrativos, de esta forma la participación de la audiencia radica en contribuir al desarrollo y expansión de las historias, transformando la manera en la que se narran y comparten en múltiples plataformas.

7.5 El dinamismo de los consumidores y prosumidores

Para García (2020) en Lectura virtualmente digital: el reto colectivo de interpretación textual señala que los usuarios, como describe H.Jenkins, asumen un rol de depredador mediático para tener acceso a la totalidad de la experiencia inmersiva. La cultura de la imagen en procesos comunicativos en la actualidad no se limita a periodistas, diseñadores gráficos, publicistas o artistas sino que como prosumidores de la actual web se puede contribuir mediante comentarios y la diversidad de textos que los usuarios elaboran. Todo esto lleva a la creación de un

universo narrativo, además de adaptarse a la convergencia tecnológica, mediática y cultural, como lo menciona Mar Guerrero (2014).

Mar Guerrero (2014) afirma que los contenidos creados en la narrativa transmedia pueden tener dos direcciones o sentidos:

- ❖ Top-down: iniciativa de los productores. Funciones representativas:
 - A. Información general del programa: sinopsis, datos de la producción y autoría, guía de personajes.
 - B. Sección de noticias
 - C. Recaps: recapitulaciones o resúmenes de los episodios de la serie, temporadas completas, galerías fotográficas, vídeo o infografía.
 - D. Blog o perfil en red social: noticias, curiosidades sobre la producción, incidencias en la emisión o contenido promocional.
 - E. Sección de descargas de material gráfico (wallpers)
 - F. Encuestas, trivia y juegos
 - G. Video: episodios streaming, entrevistas, making of behind the scenes, tráilers, fragmentos de próximos capítulos (sneak peeks) y recaps en formato video.
- ❖ Bottom-up: usuarios, que crean contenido, para difundirlo e interactuar con los propios personajes, también cuentan con plataformas de contenidos generados por el usuario (creadas por los productores) para: comentarios a noticias, las preguntas enviadas para entrevistas en línea, y los comentarios en foros de discusión.

Guerrero (2014) expone que los contenidos transmediáticos generados por el usuario o fan son manifestaciones textuales, gráficas o audiovisuales, que se ordenan en las siguientes modalidades de expresión:

Modalidades creativas. La difusión es anterior al proceso de digitalización:

- ❖ **Fan Fiction:** Fanfic o fic, son textos escritos en prosa cuya extensión comprende desde textos breves hasta novelas por entregas, se recrea un universo de ficción, incluso se considera a aquellas narrativas desarrolladas a través de plataformas creadas por un fan.
- ❖ **Fan vid:** Combinan música y escenas específicas de una o más series, o películas. Es el montaje de tráilers pseudo promocionales, videoclips o shippers (fans de una determinada pareja de la ficción), como en la trilogía de *A todos los chicos de los que me enamoré*, para la cual se crearon los promocionales oficiales de Netflix²⁰, pero también están los hechos por fans²¹ o el regreso de la nueva temporada de *iCarly*²² en 2023, en donde los fans nos emocionamos al saber que finalmente Carly y Freddie²³ o como algunos llamaron a la pareja “Creddie²⁴” estarían juntos
- ❖ **Fan Art:** Manifestaciones artísticas basadas en obras existentes. Se incluyen desde pinturas y dibujos a mano alzada hasta montajes con editores gráficos.
- ❖ **Customizaciones:** Surgen posterior al proceso de digitalización: personalizaciones en la narrativa de juegos de rol y videojuegos.

²⁰ *La primera y última vez de Lara Jean y Peter Kavinsky* <https://youtu.be/0m0xABHns0c>

²¹ Mejores escenas de *A todos los chicos de los que me enamoré* <https://youtu.be/XObxM8c4XBk>

²² *iCarly* estreno en 2007, bajo la producción de Dan Schneider y con las actuaciones estelares de Miranda Cosgrove, Nathan Kress, Jennette McCurdy y Jerry Trainor.

²³ Paramount Plus <https://youtube.com/shorts/k96plvmroSs?feature=share3>

²⁴ Fan Vid <https://youtu.be/jq8lyR52KuU>

Conclusiones

Al final de este recorrido, se puede decir que se logró el objetivo de conocer la influencia tanto de la literatura juvenil como de la narrativa transmedia en un ámbito de educación no formal, además se mostró brevemente cómo la tecnología, las narrativas transmedia y las diversas plataformas pueden influir en el ámbito escolar.

Los resultados permiten comprender que el relato multiplataforma consiste en la narración de la misma historia de cada uno de esos medios adaptándose al lenguaje formal, por lo que la principal característica de los relatos multiplataforma, establecidas por Rodríguez y Molpereces (2014) es fomentar la participación del sujeto que Alvin Toffler llamó “prosumidor”.

A partir del análisis de la narrativa transmedia y su relación con la literatura juvenil, se evidenció que los adolescentes no solo leen en formatos tradicionales, sino que construyen significados en plataformas digitales que amplían su experiencia lectora. Este hallazgo permite replantear el concepto de lectura de comprensión en contextos digitales, reconociendo así la influencia de la cultura digital en la formación de identidades lectoras.

Por lo tanto la educación como explica Morduchowicz (2003) necesita abrir espacios en donde los alumnos puedan experimentar y definir qué significa ser productores culturales, pues la incorporación de la cultura popular a la escuela puede

ayudar a los alumnos a entender quiénes son, cómo se definen socialmente y cómo funciona la sociedad.

Aunado a lo anterior es importante mencionar que se necesita de la pedagogía para diseñar currículos y estrategias que integren la tecnología en la enseñanza-aprendizaje, que preparen a los estudiantes para su vida personal y laboral, ya que van a habitar un mundo compenetrado con la ciencia y la tecnología como expresa Sabelli (2011).

La lectura digital no debería competir con la lectura tradicional porque "el pasado y el presente pueden conjugarse en nuevas formas de hibridaciones culturales" (Levratto, 2017), es decir, la educación debe permitir abordar los textos clásicos desde otra perspectiva, podría ser a través de películas, adaptaciones breves de los libros o buscar libros actuales que retomen temas históricos, como *El último Van Gogh* de Alyson Richman que aborda la vida de este gran pintor Van Gogh en sus últimos días en la ciudad de Auvres. En este libro puedes conocer con más detalle a este gran pintor y el deterioro por la enfermedad que lo llevó a la muerte, así como algunas tradiciones y pensamientos que tenían las familias ricas en esa época.

Se demostró que los estudiantes 2.0 viven entre dispositivos tecnológicos y con acceso a Internet, en la cultura digital interactúan, consumen, producen y comparten en la red, por esto es importante modificar el pensamiento, ver las plataformas digitales como aliados para fomentar la lectura, quitar el estigma de que si está en Youtube o lo recomienda un youtuber no sirve, porque en la realidad actual de los adolescentes Youtube y Tik Tok se han convertido en "espacios de expresión". Si bien es cierto que los textos académicos son importantes se pueden utilizar los libros que están fuera de los cánones para motivar a los jóvenes y que no vean la

lectura como algo aburrido, si no que se sientan parte de ella, que se conozcan y entiendan a través de la literatura.

Entre las implicaciones educativas tenemos que los adolescentes transmedia desarrollan habilidades para interpretar y producir mensajes en múltiples formatos (texto, imagen, audio, video), se promueve el trabajo colaborativo y ejercitan aspectos como: la reflexión, la crítica y la creatividad, fortaleciendo competencias clave para el siglo XXI.

Hoy Los adolescentes también aprenden fuera del aula, en redes sociales, comunidades de fans (fandoms), plataformas como YouTube o TikTok, donde comparten y crean contenidos para diversas audiencias, también medios digitales les permiten opinar, organizarse y participar en causas sociales, lo que redefine su rol dentro la sociedad.

El pasado construye a la sociedad, marca el presente, el ser humano está compuesto por pequeñas partes del pasado, cada libro que lee, cada best seller en que se sumerge, está escrito con partes de un libro antiguo como *Crepúsculo* de Stephenie Meyer lleva un poco de Drácula de Bram Stoker; en estos tiempos los jóvenes son los expertos, se trata de recordar lo viejo y abrazar lo nuevo en la era digital, aquí está la transmutación literaria, donde los adolescentes convergen.

Referencias bibliográficas

- Albarello, F. (2020). *Henry Jenkins: las comunidades de fans se están volviendo políticas.* Austral Comunicación. 9(1), 171-184. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7502829>
- A. (23 de octubre de 2022). *¡Fuimos a la FIL MONTERREY! vlog + mega unboxing de libros* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=pl84oopbsOI>
- Alfonso Lozano, R. (2014) *Comunicación multimodal y aprendizaje de la lengua oral en E/LE, Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, No. 36-37. Consultado en: http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce36-37/cauce_36-37_007.pdf
- Aguirre de Ramírez, R. (2012). *Pensamiento narrativo y educación*. Educere, 16 (53),83-92. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35623538010>
- Apolo Buenaño D. E, Bayés M, Hermann A. (2015). *Cambios educativos en los procesos de lectura digital: la pedagogía del ciberespacio como estrategia de procesamiento de contenidos en la era de internet*.Revista de estudios para el desarrollo social de la comunicación. No 12, 222-239. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/129054>
- Astigueta Martín E. (2021). *Propuesta para un modelo descriptivo y analítico de las narrativas transmedia no ficcionales*.South Florida Journal of Development, Miami,v.2,n2,1609-1630. Doi: <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-038>
- Ayala Pérez T. (2011). *Saber y Cultura en la Era Digital*. Revista Austral de Ciencias Sociales. No 20. 41-59. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/459/45924206003.pdf>
- Bachur V. (4 de julio de 2022). *Volvieron las ferias de libros* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/shorts/SUAKEEJpRpQ>

Bauman, Z. (2013). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Barcelona, España. Paidós.

Begoña M, Tomás Pujolá J. (2010). *En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla. Más allá de lo escrito: la hipertextualidad y la multimodalidad en los blogs como estrategias discursivas de la comunicación digital*. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/57108>

Bourdieu, P. (1987). *Los tres estados del capital cultural. Sociológica Revista del Departamento de sociología*. No 5. Recuperado de <http://www.sociologicamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/1043/1015>

Bravo Gaviro A, García Rivera G. (2019). *Narrativa transmedia y textos tradicionales para la educación literaria*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6856450.pdf>

Buckingham D, Bautista Martínez Rodríguez J. (2013). *Jóvenes interactivos: Nueva ciudadanía entre redes sociales y escenarios escolares*. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación. 40, 10-13. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/2524446#>

Canclini García, N. *El consumo cultural: una propuesta teórica*. Recuperado de: <http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise2307/files/2014/10/EL-CONSUMO-CULTURAL-PAG.26-49-Canclini.pdf>

Cano de Faroh, A. *Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotski. ¿ Dos caras de la misma moneda?*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/946/94627214.pdf>

Capdevila, P. (2007). *Historicidad y estructura de la experiencia estética. Una propuesta desde Hans-Robert Jauss*. Daimon Revista Internacional de Filosofía, (42), 125–144. Recuperado de <https://revistas.um.es/daimon/article/view/95961>

Carpo Lopez, E. *Jean Piaget y su influencia en la pedagogía*. Recuperado de https://d1wqxts1xzle7.cloudfront.net/56502763/Jean_Piaget-with-cover-page-

[v2.pdf?Expires=1636993391&Signature=HqZtN26fYisUA88V~IG~Z2akgQsea-f5a5Y81sbAb-](#)
[W0rhIPcYFJIMxSLD8GPRMc9n7v3x89Sz~RjjIPKJ47xK0glrpw0Og7MQD~fpieeVw-2t~h9ZvydxYUnz-Ab0A0J3N2vfF24BxvCtYygorVV3HgyzHmzaD-34TJynxJgnrRpCBkdn4-](#)
[wgpMMRUCI4BOr6JSASk6b4ZBoicLgnFm8zuA5qMz72qaNEytWbJqxIJZXclyQFsfPXu5We8q1LYkQhjeNV8TNMAov0VUmJdQKNG1gf9Gv222~PF9CD7PQWOGpfjZZRoGS9a0nMTj38x9wTC2S6HwJ8SJenGloG~tw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](#)

Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Recuperado de https://irla.cat/wp-content/uploads/2017/06/La_Galaxia_Internet.pdf

Ceñal González F, Güemes-Hidalgo, Hidalgo V. (2017). *Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos físicos, psicológicos y sociales*. Recuperado de https://cdn.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2017/xxi04/01/n4-233-244_InesHidalgo.pdf

C. (2 de junio de 2023). *Mini book haul* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/shorts/65s-exxJT8I>

Chile,(2017). *Actas del II Seminario Internacional ¿Qué leer? ¿Cómo leer? Lecturas de juventud.* Recuperado de <https://media.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/28/2017/08/Actas-II-Seminario-Qu%C3%A9Leer-C%C3%B3mo-Leer.pdf#page=16>

- Coella, V. (2018). *Ciberliteratura. ¿Moda o cambio de paradigma en la lectura y la creación literaria?*. Recuperado de <https://www.aacademica.org/aahd2018/17>
- Colomer, T. (2001). *La enseñanza de la literatura como construcción del sentido. Lectura y vida.* Revista Latinoamericana de lectura. No 22. Recuperado de https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/ensenanza_literatura_construccion_sentido_colomer.pdf
- Colorado Aguilar B. L, Navarro Rubén E. (2015). *La usabilidad de TIC en la práctica educativa.* Revista de Educación a Distancia. No 30. Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/232611>
- Coll, C. (2013). *La educación formal en la nueva ecología del aprendizaje: tendencias, retos y agenda de investigación.* Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Cesar-Coll-2/publication/259006556_La_educacion_formal_en_la_nueva_ecologia_del_aprendizaje_tendencias_retos_y_agenda_de_investigacion/links/57a9b38508aece739f2f8183/La-educacion-formal-en-la-nueva-ecologia-del-aprendizaje-tendencias-retos-y-agenda-de-investigacion.pdf
- Cordón, García J. A. (2018). *Libros electrónicos y lectura digital: los escenarios del cambio.* Palabra Clave (La Plata), 7(2). Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/66768>
- Corona Rodríguez J.M. *Educación transmedial: estrategias y desafíos para investigar el aprendizaje informal en el escenario hipermediático.* Recuperado de <http://repositorio.cuaed.unam.mx:8080/xmlui/handle/20.500.12579/4531>
- Cuervo Gómez W.O, Mejía Ortega I. D, Saavedra Bautista C.E. (2016). *Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora.* Revista Científica, 28 (1),6-16. Doi: 10.14483/udistrital.jour.RC.2016.28.a1
- De Caro, D. M. (2013) *El estudio del cerebro adolescente: contribuciones para la psicología del desarrollo. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR.* Facultad de Psicología. Congreso llevado a cabo por la Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de <https://www.aacademica.org/000-054/332.pdf>
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano.* México, Ciudad de México:Siglo XXI editores

Díaz Barriga F. (2008). *Educación y nuevas tecnologías de la información: ¿Hacia un paradigma educativo innovador?*. Revista electrónica Sinéctica. No 30, 1-15. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99819167004>

Espinosa Jiménez, M. (2015). *Aprendizaje invisible, Hacia una nueva ecología de la educación*. Revista Panamericana de pedagogía saberes y quehaceres del pedagogo. No 22. 127-134. Recuperado de <https://revistas.up.edu.mx/RPP/article/view/1727>

Evolución de la tecnología en Televisión y Sistemas de Comunicación Móvil. UNAM. Recuperado de: <http://www.ptolomeo.unam.mx:8080/jspui/bitstream/132.248.52.100/904/4/A4.pdf>

Falguera García E. , Selfa Sastre M. (2021). *Poesía en red: lectura y escritura en Wattpad*. Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura, 20 (3). Doi: https://doi.org/10.18239/ocnos_2021.20.3.2431

FCB&FiRe. (19 de marzo de 2013). *Transmedia Storytelling* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5IFnSp2ilcQ>

Feixa C, Fernández Planells A, Figueras Maz M. (2016). *Generación Hashtag. Los movimientos juveniles en la era de la web social*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. (14)1, 107-120. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77344439006>

Francisco A. *Sobre la literatura en la adolescencia*. Recuperado de <https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/7331/7665>

Galeano E. (1977). *Defensa de la palabra*. Literatura y Sociedad en América Latina. NUEVA SOCIEDAD, 17 -24. Recuperado de http://sergiomansilla.com/revista/aula/lecturas/imagen/defensa_de_la_palabra.pdf

Gallardo Echenique, E. E. (2012). *Hablemos de estudiantes digitales y no de nativos digitales*. Revista de Ciències de l'Educació. Recuperado de <http://pedagogia.fcep.urv.cat/revistaut>

Galindo Ruiz, Chávez M.Á. (2015). *Lectura crítica hipertextual en la web 2.0*. Revista Actualidades Investigativas en Educación vol.15. No 1, 1-29. Recuperado de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032015000100016

Gantus, V. *La importancia de la mediación docente en los procesos de lectura de niños, adultos y jóvenes*. Recuperado de <https://feeye.uncuyo.edu.ar/web/posjornadasinve/area3/Lengua%20-%20Didactica%20de%20la%20lengua%20-%20TICs/245%20-%20Gantuz%20-%20FEEyE.pdf>

García Contreras D. V, Joan S, Angarita L, Julio A. (2020). *Pensamiento narrativo: una perspectiva desde los planteamientos de Jerome Bruner Marmolejo Álvarez*. Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Sociales, Psicología, Cali. Recuperado de <https://repository.ucc.edu.co/items/7922ec8af8bc-4f03-ba72-5532836d00a5>

García Padrino, J. (1998). *Vuelve la polémica: ¿existe la literatura.. juvenil?* . Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales. No 31, 101-110. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117970>

García Roca, A. (2020). *Lectura virtualmente digital: el reto colectivo de interpretación textual*. Cinta de moebio (67), 65-74. Doi: <https://dx.doi.org/10.4067/s0717-554x2020000100065>

García Roca A, Amo, De-Amo J. M. (2019). *Jóvenes escritores en la red: un estudio exploratorio sobre perfiles de Wattpad*. Ocnos. Revista de Estudios Sobre Lectura, 18 (3), 18-28. Doi: https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.3.1968

Green J, Sam F, Jenkins, H. (2015) *Cultura transmedia, la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona, Gedisa. Consultado en: https://lenguajes3unr.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/cultura-transmedia_jenkins.pdf

Gros, B. (2015). *La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes*. Torroso Online Digital Bookstore. 58-68. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/3092437#>

Guerrero, M. (2014). *Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de Águila Roja y Juego de Tronos en España.* Recuperado de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2014000100010

Gutiérrez Estupiñán, R. (2010). *Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento,* 1-14. Recuperado de: <https://biblioteca.org.ar/libros/154929.pdf>

Haberman M, Duarte E. I. (Agosto de 2016). *Formas de leer y de ver: cuando lo virtual se convierte en real.* V Congreso Jóvenes, Medios e Industrias Culturales (JUMIC). Conferencia llevada a cabo en La Plata. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/130583>

Heras Muñoz, S. (2009). *Realización de historietas de literatura mexicana, como medio de aproximación a la lectura juvenil.* (Grado de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México). Recuperado de https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/JHQUDDPJ6FIFN4TCX1CAUEU2LFHKRDN1PTJT91UR2M5PMPLI74-06674?func=full-set-set&set_number=208015&set_entry=000008&format=999

HERNÁNDEZ, L. (2011). *Análisis de la adquisición de vocabulario empleando material multimedia en francés en Suárez, L. Enfoques multidisciplinarios sobre comunicación, tecnología y educación.* México, UPN. ISBN 978-607-413-115-4.

http://books.google.com.mx/books/about/Enfoques_multidisciplinarios_sobre_comun.html?id=5dCemwEACAAJ&redir_esc=y

Ibarra Rius N, Ballester Roca J. (2017). *De literatura, cine, publicidad e internet: relatos digitales y book tráileres en la formación de las personas.* No 19. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6229343>

Ibarra Rius N, Ballester Roca J, Marín Martí F. (2018). *Encrucijadas de la competencia mediática y la ciudadanía: uso y consumo de aplicaciones educativas.* Prisma social: revista de investigación social. No 20, 92-113. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6360037>

- Hidalgo Toledo, J. A. (2011). *Cultura Digital: Ejes y características esenciales*. Recuperado de <https://www.anahuac.mx/mexico/files/investigacion/2011/sept-oct/57p.pdf>
- Islas, O. (2009). *La convergencia cultural a través de la ecología de los medios*. Comunicar Revista Científica de Educomunicación. 33 (17), 25-33. Doi: <https://doi.org/10.3916/c33-2009-02-002>
- Ivars Nicolás B, Zaragoza Fuster T. (Enero, 2018). *La narrativa transmedia en las series de ficción*. Revista Mediterránea de comunicación, 9(1), 257-271. <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.20>
- Jenkins, H. (2008). *Convergencia cultural. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós. Consultado en: <https://stbngtrrz.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>
- Jiménez Martínez, L. (2012). *La animación a la lectura en las bibliotecas...La construcción de un camino hacia la lectura*. Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios. No 103, 59-78. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4471440>
- Jiménez Pérez, E. (2014). *Comprendión lectora vs Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas*. Investigaciones Sobre Lectura (1), 65-74. Doi: <https://doi.org/10.24310/revistaisl.vi1.10943>
- Kasper, I. (29 de abril de 2024). *Recorrido express por la Feria del Libro en Buenos Aires* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.tiktok.com/@hoyestaparaleer/video/7363411047228706054>
- Lagneaux, M. (2017). *La escritura literaria en las redes sociales*. Revista letras. No 6. 153-156. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61389>
- Levratto, V. (2017). *Encuentro entre lectura en papel y lectura digital: hacia una gramática de lectura en los entornos virtuales*. Foro de educación. 15(23), 85-100. Doi: <https://doi.org/10.14516/fde.555>
- Martin M.V , Vestfid P. (Noviembre 2016). *Estudiar a publicar: la experiencia del E-book La aventura de innovar con TIC*. I Congreso virtual Argentino e

Iberoamericano de Tecnologías y Educación. Recuperado de
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/62205>

Martinez, N. V. (2019). *El destino de la enseñanza de la lengua y la literatura: una anagnórisis digital.* 1 Congreso Internacional de Ciencias Humanas-Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín. Recuperado de https://www.aacademica.org/1.congreso.internacional.de.ciencias.humanas/9_13

Maxwell R, Miller T. (2012). *Vieja, nueva y no tan vieja convergencia mediática. Versión, Estudios de Comunicación y política* (30), 13-26. Recuperado de <https://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/59776/>

Minguez López J. (2015). *Una crítica para la literatura infantil y juvenil desde la educación literaria.* Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/293781727_Uma_critica_de_la_Literatura_infantil_y_juvenil_desde_la_educacion_literariaChildren's_Young_People_Literature_Criticism_from_Literary_Education

Molas Castells Núria, Rodríguez Illera José Luis (2017). *La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria.* Razón y palabra, vol 21. No. 98, 221-233. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199553113016.pdf>

Moran Chilán J. H, Pibaque Pionce M.S, Parrales Reyes J. E. (2019). *Redes sociales como estrategia educativa de lectura crítica.* Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7343676.pdf>

Morduchowicz R. (2003). *El sentido de una educación en medios.* Revista iberoamericana de educación. V 32. 35-47. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/21452>

Morduchowicz R. (2001). *Los medios de comunicación y la educación: un binomio posible.* Revista iberoamericana de educación. V 26. 97-117. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/20773>

Murillo Hernández, P. (1998). *Tecnología y literatura: Dos proyectos en CD-ROM e internet.* (Grado de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México,

México). Recuperado de
https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/J23QVJTFI54T6B27HU49XN1VX5ENI9L6VP3V7BEUAXJXEM4BCF-25965?func=full-set-set&set_number=105349&set_entry=000002&format=999

Núñez Calzada, D. I. (2020). *El reto de traducir literatura juvenil: una selección de fragmentos de la novela fantástica Frostseelen de Natalie Speer.* (Grado de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México). Recuperado de
https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/JHQUDDPJ6FIFN4TCX1CAUEU2LFHKRDN1PTJT91UR2M5PMPLI74-04586?func=full-set-set&set_number=208001&set_entry=000002&format=999

Odetti, V. (2018). *EDUCACIÓN Y TIC.* Recuperado de:
<https://www.elabrojo.org.uy/wp-content/uploads/2019/07/Narrativas-Trasmedia.pdf>

Peña González, J. (2000). *Las estrategias de lectura: su utilización en el aula.* Educere, 4(11), 159-163. Recuperado de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601104>

Papalia, D. (2012) *Desarrollo humano*, México, McGraw-Hill.

Regil Vargas, L. (2004). *McDonalización de la Educación. Utopías frente al modelo global.* Reencuentro, (41). Recuperado de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34004107>

Regil Vargas L, Sabines Córdova J. (2015). *Tres elementos sinérgicos para aprendizajes en línea.* Doi:[10.5753/cbie.wcbie.2015.874](https://doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2015.874)

Riverón Rodríguez, G. (2016). *La cultura digital en la sociedad moderna*, vol 4, 8. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7242782.pdf>

Rodríguez Fidalgo M. I, Molpereces Arnáiz S. (2014). *The Inside Experience y la construcción de la narrativa transmedia. Un análisis comunicativo y teórico-literario.* CIC Cuadernos de Información y Comunicación, vol.19, 315-330.Doi: [10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43918](https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43918)

- Rodríguez Ruiz, J. A. (2004). *El relato digital*. Universitas Humanística, 52 (52). Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/9785>
- Rodríguez Silva, M. (2021). *Narrativa Transmedia y Comprensión Lectora: Una experiencia en la Educación Rural Colombiana*. Recuperado de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/199/535>
- Rodríguez Vela, A. (2019). *Breve historia del cine*. Nowtilus. Recuperado de <https://www.puvill.com/toc/9788413050867.pdf>
- Rovira Collado, J. (2017). *Booktrailer y Booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector*. Investigaciones sobre Lectura. No 7. 55-72. Recuperado de <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/62755#vpreview>
- Ruiz Huici, K. (1999). *La literatura juvenil y el lector joven*. Revista de psicodidáctica. No 8. 25-40. Recuperado de <https://addi.ehu.es/handle/10810/48062>
- rtve. Crush Fest, el nuevo festival literario de la generación Z. Recuperado de <https://www.rtve.es/play/videos/pagina-dos/crush-fest-yong-adult-generacion-z/16092563/#:~:text=El%20Crush%20Festival%2C%20que%20se,Mcmanus.>
- Saez, V. (Diciembre 2018). *Nuevas prácticas de lectura y escritura de los jóvenes en el siglo XXI*. X Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/81933>
- Sabelli Nora H. (2011). *Aprendiendo con las cuatro pantallas*. Fundación telefónica. Recuperado de https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/index.php/publicaciones/add_descargas?tipo_fichero=pdf&idioma_fichero=_&title=La+Sociedad+de+las+Cuatro+Pantallas.+Una+mirada+latinoamericana&code=169&lang=es&file=la_sociedad_de_las_cuatro_pantallas.pdf
- Salazar Hernández, J. A. (2018). *Desarrollo de material didáctico a través de las tecnologías de la información y comunicación (tic), para el estudio del cuento en la asignatura lectura y análisis de textos literarios en la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades*. (Grado de maestro, Universidad Nacional Autónoma de México, México, México). Recuperado de

https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/J23QVJTFI54T6B27HU49XN1VX5ENI9L6VP3V7BEUAXJXEM4BCF-07533?func=full-set-set&set_number=105162&set_entry=000008&format=999

Sánchez Narvarte, E. (2020). *Una mirada del consumo cultural desde Pierre Bourdieu*. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/mmpcat3/wp-content/uploads/sites/25/2020/03/S%C3%A1nchez-Narvarte-Una-mirada-del-consumo-desde-Pierre-Bourdieu.pdf>

SanMartín, J. F. (2012). *Media, crossmedia, transmedia*. Revista de estudios cinematográficos L'ATALANTE. No 13. 34-39. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=95>

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia Cuando todos los medios cuentan*. Recuperado de <https://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

Scolari, C. A. (2013). *De las tablillas a las tablets: evolución de las emagazines*. Profesional De La información, 22 (1), 10-17. Doi: <https://doi.org/10.3145/epi.2013.ene.02>

Sevilla, R. (2016). *Comunicación multimodal como predictor del desarrollo lingüístico en la clínica logopédica*. Universidad de Castilla La Mancha. Consultado en: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/14078/SEVILLA%20D%C3%8DAZ%20ROCIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Solé, I. *El aprendizaje de la competencia lectora” en Carlos Lomas, La educación lingüística, entre el deseo y realidad*, México, Octaedro, 2014.

Tabarés Gutiérrez, R. (2018). *La importancia de la cultura tecnológica en el movimiento maker*. Arbor, 194 (789). Doi: <https://doi.org/10.3989/arbor.2018.789n3013>

Stupia, P. (24 de abril de 2024). *Seguimos recorriendo los stands de la feria del libro* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.tiktok.com/@pamestupia/video/7361565606811847941>

Umberto, E. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*, Barcelona, Lumen, 1993.

Valdés, M. *¿Leen nuestros jóvenes? ¿Qué leen y qué quieren?*. En
<https://cobdcv.es/simile/leen-nuestros-jovenes-leen-quieren-necesidad-conocer-usuarios/>

Vásquez Rocca, A. (2005). *Georges Perec o la literatura como arte combinatoria, Nómadas*. Revista de Ciencias sociales y jurídicas, Universidad Complutense. En:

<https://www.margencero.es/articulos/articulos2/georgesperec.htm>

Viñas M, Secul Giusti C. *El encuentro con la lectura a través de redes sociales*. Recuperado de
https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/62587/Documento_complet_o_.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zavala, L. (2006). *Un modelo para el estudio del cuento*. Casa del tiempo, 26-31. En:

https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/90_jul_ago_2006/casa_del_tiempo_num90-91_26_31.pdf

Zavala, L. *Elementos para el análisis de la intertextualidad*, 1996. En
<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=intertextualidad+obligatoria> , [Consultado el 30 de agosto de 2022], p. 4