

Revisión bibliográfica

DOI: <http://doi.org/10.15517/revedu.v50i2.1069>

Alfabetizaciones múltiples, narrativas transmedia e interactividad: un acercamiento al estado de la cuestión

Multiple Literacies, Transmedia Narratives, and Interactivity in Digital Culture: A Scoping Review

Zully Octavia Farfán Romero
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá, Colombia
zofarfanr@udistrital.edu.co
<https://orcid.org/0009-0008-9814-3451>

Recepción: 08 de octubre de 2025
Aceptado: 09 de enero de 2026

¿Cómo citar este artículo?

Farfán Romero, Z. O. (2026). Alfabetizaciones múltiples, narrativas transmedia e interactividad: un acercamiento al estado de la cuestión. *Revista Educación*, 50(2). <http://doi.org/10.15517/revedu.v50i2.1069>

Esta obra se encuentra protegida por la licencia Creativa Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



RESUMEN

Este artículo muestra el estado de la cuestión de una investigación enmarcada en el campo de la Comunicación-Educación en la Cultura, especialmente en la segunda generación: *educomunicación*, cultura escolar y educación mediática. El objetivo principal de esta revisión documental es identificar, organizar y analizar de manera crítica la producción académica relacionada con las alfabetizaciones múltiples, las narrativas transmedia y la interactividad. Con el fin de hallar diferentes rutas de investigación en la actualidad, acerca del uso de espacios digitales dentro y fuera de la escuela por parte de niños y jóvenes, además, de conocer las percepciones sobre la inclusión de las tecnologías de la comunicación y la información en la vida cotidiana, laboral y académica de la ciudadanía. La metodología utilizada fue una revisión sistemática exploratoria -scoping review- en la que se busca mapear las características principales de una investigación; dentro del proceso se localiza la información, se clasifican y describen los documentos con el fin de analizar los datos y presentar los resultados. Se atendieron documentos publicados en español, entre los años 2011 al 2023, preferiblemente estudios de caso con población iberoamericana en contextos educativos formales y no formales. Los criterios para la inclusión de trabajos se centraron en investigaciones enfocadas en el uso de tecnologías digitales en el aula, en la enseñanza sobre los medios de comunicación, y en las propuestas y prácticas educativas, con relación a narrativas transmedia e interactividad. En cuanto a los resultados, se rescatan tres tendencias de estudio que involucran: procesos de alfabetización en la cultura digital; el desarrollo del concepto de narrativa transmedia e interactividad; y el aprendizaje y participación del alumnado con las tecnologías digitales. Dado lo anterior, se concluye que hay una tendencia a la creación de narrativas transmedia, para el desarrollo de diferentes habilidades comunicativas y mediáticas. No obstante, se aprecian limitaciones en cuanto a la necesidad de profundizar en estrategias pedagógicas, para desarrollar habilidades y competencias mediáticas y digitales, desde una perspectiva crítica y reflexiva; igualmente, resulta oportuno indagar por las formas de participación y las prácticas de comunicación del alumnado desde sus intereses.

PALABRAS CLAVE: Alfabetizaciones múltiples, Cultura digital, Interactividad, Narrativas transmedia, Jóvenes.

ABSTRACT

This article reviews the current state of research in the Latin American field of Communication–Education in Culture, with particular attention to its second generation: *educommunication* (education and communication), school culture, and media education. The review aims to identify, organise, and critically analyze academic work on multiple literacies, transmedia narratives, and interactivity. It also seeks to identify current lines of research on children’s and young people’s use of digital environments inside and outside of school, as well as perceptions of the role of information and communica-

tion technologies in everyday, professional, and academic life. The study followed a scoping review methodology, which involved locating, classifying, and describing relevant documents in order to examine the data and present the findings. The review considered Spanish-language publications from 2011 to 2023, prioritizing case studies involving Ibero-American populations in formal and non-formal educational contexts. The inclusion criteria focused on studies addressing the use of digital technologies in the classroom, media education, and educational proposals and practices related to transmedia narratives and interactivity. The findings identified three major areas of research: the development of digital literacies, transmedia narratives and interactivity, and students learning and participation in digital environments. While there has been an increase in using transmedia narratives to develop media and communication skills, it was clear that additional research is needed to understand successful pedagogical strategies to promote media/digital competence from a critical/reflexive perspective. It is also important to examine student participation and communication practices as they relate to their own interests.

KEYWORDS: Multiple Literacies, Digital Culture, Interactivity, Transmedia Storytelling, Youth.

INTRODUCCIÓN

Los avances en las tecnologías de la comunicación han afectado de una u otra manera la educación y la cultura escolar (Buckingham, 2007; Scolari, et al., 2012; Castells, 2000). Debido a ello, se hace necesario estar al tanto de los cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucren a los medios de comunicación y el desarrollo de diferentes habilidades en educandos, con el fin último de comprender la situación actual de las sociedades, y con ello, permitir un camino para que las comunidades hagan parte de la reproducción o transformación de significados culturales (Amador & Muñoz González, 2018; Huergo, 2000).

En este contexto, la presente revisión documental se propone identificar, organizar y analizar críticamente la producción académica sobre alfabetizaciones múltiples, narrativas transmedia e interactividad a fin de indagar por ¿Qué aportes, tensiones y vacíos presenta la literatura reciente sobre estas categorías en contextos educativos formales y no formales?

Para alcanzar dicho objetivo, se llevó a cabo una revisión sistemática exploratoria conocida como scoping review (Codina, 2021), dando prioridad al análisis de textos en español desarrollados en el contexto Iberoamericano. La revisión arrojó información sobre avances teóricos, metodológicos que vinculan el uso y la percepción de las tecnologías digitales por parte de niñas, niños, jóvenes y el profesorado. Datos que se presentaron por medio de tres tendencias: alfabetizaciones en espacios digitales; cultura digital, narrativas transmedia e interactividad dentro y fuera de la escuela; y, jóvenes en espacios digitales.

El artículo se estructura en cinco apartados. En primer lugar, el marco teórico el cual presenta el campo Comunicación-Educación en la Cultura y las nociones centrales que orientan el análisis. Luego, en la metodología se describen el proceso de la revisión, selección y análisis de datos. Después se describen los resultados en el que se exponen las tendencias identificadas en los estudios revisados. Posteriormente, la discusión sintetiza críticamente los hallazgos principales, implicaciones y brechas existentes en la literatura y responde la pregunta del presente documento. Finalmente, las conclusiones retoman los aportes del estudio y proponen líneas de investigación futura.

Marco teórico

Las narrativas transmedia, entendidas como relatos que se expanden a través de diferentes lenguajes y plataformas, en los que las audiencias participan activamente como creadoras y consumidoras de contenido es un fenómeno asociado a la convergencia mediática (Jenkins, 2008), las cuales cobran relevancia en la presente investigación dado su potencial al permitir el desarrollo de habilidades comunicativas y aprendizaje colaborativo como lo demuestra la presente revisión bibliográfica. Por ello, en el siguiente apartado se harán algunas precisiones sobre el desarrollo del campo Comunicación-Educación en la Cultura, con el fin de enunciar algunos referentes teóricos para el presente estado de la cuestión. Además, se contará con la visión que se tiene de comunicación, educación, alfabetizaciones posmodernas o múltiples. Se incluye la incidencia de las narrativas transmedia en la cultura y en la educación.

El campo Comunicación-Educación en la cultura se ha dividido en tres generaciones (Amador & Muñoz González, 2018). Un primer momento vinculado a la educación popular y la pedagogía dialógica. Un segundo momento dividido en tres ramificaciones: la relación entre educación mediática y cultura escolar; la educomunicación; y, la Comunicación Educación y culturas populares. Y un último momento, la educación popular/comunitaria y educación popular. Cada una de las generaciones, sin darse por culminadas, indagan la relación entre la comunicación, la educación y la cultura, con el fin de aprehender y generar nuevos espacios que involucren a la comunidad, para entender y apropiarse sobre los medios de comunicación y los desarrollos tecnológicos que aportan en su progreso.

Desde esta perspectiva, se entiende por comunicación, la posibilidad humana que puede transformar la cultura por medio de la construcción de significados. A su vez, se comprende la educación como un proceso que, si bien reproduce los valores de la sociedad, también tiene el objetivo de formar a la ciudadanía en busca de su emancipación (Amador & Muñoz González, 2018). Por su parte, las alfabetizaciones posmodernas o múltiples se definen como las diferentes posibilidades que permite la transmisión de conocimientos teniendo en cuenta los diversos modos de comunicación haciendo uso del desarrollo de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías (Huerco, 2000).

En cuanto a estados de la cuestión en este campo, se encuentran investigaciones que abordan temas como: el fandom y su relación con la educación (González Pineda, 2019); la educación artística

plástica-visual en Colombia (Sánchez Beltrán, 2015); el concepto de intersubjetividad relacionado con las nuevas tecnologías en la educación rural (Garavito Sánchez, 2023) y procesos de comunicación juvenil desde la pedagogía del lenguaje en Colombia (Cardona, 2019). Dichas investigaciones tienen en común interés la cultura digital, la educación formal y no formal y las tecnologías de la información y la comunicación.

Cabe mencionar que el concepto de narrativas transmedia surge inicialmente del análisis de productos del campo del entretenimiento, particularmente de películas como *La guerra de las galaxias*; la franquicia de *Harry Potter*; o reality shows: *American Idol* y *Survivor*, a través de los cuales Jenkins (2008), examinó cómo las historias podían desplegarse en distintos medios articulando múltiples puntos de entrada para las audiencias y favoreciendo la participación, creación y trabajo colaborativo. Es así, como los seguidores de contenidos específicos no solamente consumen el material, sino también crean comunidades en las cuales se desarrollan ejercicios de lectura y escritura para expandir la historia, organizaciones sin ánimo de lucro en su mayoría en la que expertos evalúan las expansiones de la obra.

Por tanto, el presente trabajo aporta al campo la implementación de las narrativas transmedia por parte de las juventudes en la producción de contenidos digitales. El estudio inicia, a partir del cuestionamiento por la relación del uso de las tecnologías de la información, por parte de jóvenes estudiantes, en espacios virtuales y físicos, dentro y fuera del contexto escolar formal. Luego fue centrando su atención en las categorías planteadas en el proyecto de tesis doctoral de la autora: alfabetizaciones múltiples, narrativas transmedia e interactividad. En consecuencia, la investigación se inscribe en la segunda generación del campo, en dos aspectos importantes que se trabajan en ella: la educomunicación y la cultura escolar con relación a la cultura mediática. Desde este horizonte se analizan los nuevos procesos de alfabetización, concepciones sobre herramientas tecnológicas que permitan un diálogo entre los agentes del proceso de enseñanza aprendizaje, y, el comprender las dinámicas de producción y consumo de contenidos por parte de jóvenes escolares.

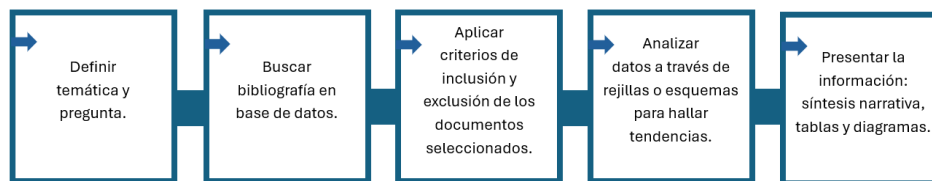
METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación

Para realizar el análisis de la literatura sobre el tema se empleó como estrategia metodológica la revisión sistemática exploratoria o scoping review (Codina, 2021), la cual consiste en realizar una revisión estructurada de la literatura con el fin de mapear y describir la investigación que existe sobre un tema con el fin de comprender el alcance, la evolución, los vacíos y las características fundamentales de esta. De acuerdo con esta estrategia se realizaron los siguientes pasos para mapear la información relevante para el presente acercamiento al estado de la cuestión: selección de diversas fuentes, clasificación de textos, descripción de la información que presenta cada documento con el fin de sistematizar la información encontrada, ver Figura 1.

Figura 1.

Proceso metodológico de revisión bibliográfica



Fuente: Esquema sobre el proceso metodológico de scoping review, basado Codina (2021).

Procedimiento

A continuación, se detallan estas cinco fases.

En la primera fase, se delimitó la pregunta: ¿Qué aportes, tensiones y vacíos presenta la literatura reciente sobre estas categorías -alfabetismos múltiples, interactividad y narrativas transmedia, cultura digital- en contextos educativos formales y no formales?

En la segunda fase, se compiló la información desde diversas fuentes: revistas especializadas, capítulos de libros y trabajos de grado. Para seleccionar el material de trabajo se realizaron diversas consultas en repositorios universitarios y revistas especializadas inscritas en sistemas de indexación y bases de datos, como Redalyc y SciELO ya que aportan acceso abierto en las que se encuentra producción latinoamericana en español. Y, Scopus, por su parte, permitió incorporar literatura de alto impacto revisada por pares de investigaciones locales e internacionales. En un principio, las palabras clave utilizadas para la búsqueda se relacionaron con alfabetización mediática, comunicación y educación. Posteriormente, se indagó sobre interactividad y narrativas transmedia; para luego complementar el ejercicio con el concepto de jóvenes, en relación con la cultura digital, de esta manera focalizar la población de la investigación principal.

En la tercera fase, se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión de los documentos; es así como el corpus analizado comprende en su gran mayoría publicaciones entre 2011 al 2023; sin embargo, se encontró un documento referenciado del 2002, que por su relevancia teórica se consideró para unificar el concepto de interactividad. Los criterios para la inclusión de trabajos se centraron preferiblemente en estudios de caso, tales como investigaciones enfocadas en el uso de tecnologías digitales en el aula, en la enseñanza sobre los medios de comunicación, en las propuestas y prácticas educativas, con relación a narrativas transmedia e interactividad, preferiblemente documentos en español concentrados en el trabajo con población iberoamericana. Como elementos de exclusión se tuvo en cuenta descartar investigaciones que si bien utilizaban medios digitales se enfocaban en comprobar hipótesis en otros campos de conocimiento.

En la cuarta fase se clasificaron los documentos por medio de las reseñas de los textos seleccionados. Luego, se construyó una matriz de análisis interpretativo, que incluyó diferentes datos como:

autor, título, año, revista, DOI, palabras clave, objetivos del artículo, referentes teóricos, población de estudio, metodología, resultados y anotaciones relevantes. Estos últimos aspectos permitieron identificar términos relacionados con los conceptos centrales del estudio, así como la relevancia y los propósitos de cada investigación.

Las tendencias permitieron señalar descriptores comunes entre los textos, los cuales lograron señalar y organizar los hallazgos en las siguientes tendencias: i) alfabetizaciones en la cultura digital; ii) cultura digital, interactividad y narrativas transmedia dentro y fuera de la escuela; y, iii) jóvenes en espacios digitales.

Finalmente, la quinta fase comprende la sistematización y el análisis crítico de los resultados. Esta síntesis y hallazgos se presentan a continuación, en los siguientes apartados de este documento.

RESULTADOS

Luego de la revisión documental se identificaron tres tendencias principales para el análisis. La primera tendencia abarca las alfabetizaciones con relación al uso de las nuevas tecnologías y prácticas educativas. La segunda tendencia, referente al estudio de la cultura digital, relaciona las narrativas transmedia y la interactividad. Finalmente, la tercera tendencia asocia las investigaciones centradas en niñas, niños y jóvenes, que exploran su relación en entornos digitales, participación, consumo y producción mediática. En la [Tabla 1](#) se relacionan las tendencias con el número de artículos analizados en cada una de ellas, se puede evidenciar que el mayor número de documentos se encuentra en la segunda tendencia, esto se debe a que se contemplaron en el campo de la cultura digital: las narrativas transmedia y la interactividad, ya que tienen relación por su potencial pedagógico en el desarrollo de diferentes habilidades. También se presentan bases de datos donde se encontró la información, el tipo de estudios de dichos documentos y nichos de las investigaciones.

Tabla 1.

Revisión bibliografía de documentos analizados

Tendencia	Base de datos	Tipos de estudio	Lugar de autoría
Alfabetización en la cultura digital 14 artículos	Scopus	Revisión sistemática	España, Colombia,
	SciELO	Revisión teórica	México, Brasil
		Estudio transversal	
		Sistematización de experiencias	
Cultura digital, narrativas transmedia e interactividad dentro y fuera de la escuela 27 artículos	Scopus	Revisión teórica	España, Colombia,
	SciELO	Revisión del tema	Brasil, México,
	Redalyc	Investigación educativa	Cuba, Ecuador
	Repositorio Universidad Distrital	Análisis de caso	
	Capítulo de libro	Revisiones bibliográficas	

Jóvenes en espa- cios digitales 10 artículos	Scopus Redalyc SciELO	Artículos de reflexión Estudio transversal Revisión documental	Colombia, Brasil, México Argentina, España, Ecuador
--	-----------------------------	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Alfabetizaciones en la cultura digital

Es esta tendencia se agrupan investigaciones interesadas en el debate sobre el uso y la enseñanza del manejo de medios de comunicación en la escuela, así como el diseño de prácticas pedagógicas que integran las tecnologías digitales. Algunos estudios abordan la percepción sobre los medios tradicionales, por parte de poblaciones jóvenes y adultas inclinadas por la desconfianza de estos, en contraste a la credibilidad que les otorgan a las redes sociales, durante eventos como la pandemia por COVID-19 (Herrero-Curiel & La-Rosa, 2022; Sánchez-Reina & González-Lara, 2022). Otros trabajos por su parte resaltan el potencial que tienen los medios de comunicación, para fomentar el aprendizaje colaborativo, desarrollar las competencias mediáticas, fortalecer la escritura creativa y los procesos de lectura, integrando además las narrativas transmedia (Taddeo et al. 2022; García-Ruiz et al., 2014; Bordón, 2021; Guerrero-Pico, 2015; Pérez-Rodríguez, 2020).

Se identificaron estudios que exploran el concepto de prosumidor, analizando cómo los internautas no solo consumen, sino también producen contenidos en entornos digitales (Guerrero-Pico, 2015). En esta línea de la tendencia, sobresale la revisión sobre los modelos didácticos concernientes al uso de los medios de comunicación, desarrollada por Valverde-Berrocoso et al. (2022), enfocada en comprender los modelos de enseñanza, con el fin de fortalecer el pensamiento crítico y disminuir la desinformación.

Desde el punto de vista teórico, algunas investigaciones discuten la necesidad de redefinir el concepto de alfabetización, priorizando el desarrollo de pensamiento crítico en contextos digitales, (Valverde-Berrocoso et al., 2022; Pérez-Rodríguez, 2020). En la cual se planteó la discusión entre distintos tipos de alfabetización -mediática, informacional, de datos, digital, noticias y crítica- siendo la más valorada la alfabetización mediática, por su capacidad de incidir en las prácticas educativas. (Herrero-Curiel & La-Rosa, 2022; Sánchez-Reina & González-Lara, 2022; Taddeo et al., 2022; Guerrero-Pico 2015; García-Ruiz et al., 2014). Por otro lado, Bordón (2021) aboga por el uso del término *alfabetismos*, en lugar de *alfabetización*, dado que el primero está considerando los aprendizajes que los educandos adquieren en diferentes espacios no académicos formales; pero que sí se integran en su vida escolar; en contraste con alfabetización que se concentra en procesos de enseñanza aprendizaje en espacios formales académicos.

En cuanto a prácticas educativas, se destaca la integración de tecnologías digitales en contextos escolares, con diversos propósitos, como: el uso de plataformas, dentro y fuera del aula (Pardo-Baldovi

et al., 2022; Sánchez-López et al., 2021); el fortalecimiento en la cultura de la escuela con relación al desarrollo de herramientas tecnológicas (Espíndola et al., 2020); experiencias de producción mediáticas como emisoras escolares y periodismo transmedia (Ceballos-Sepúlveda & Vélez-Carvajal, 2023; Nieto-Borda, 2021); Y, por último, resaltar la evolución de un modelo edu-comunicativo, enfocado en el desarrollo del pensamiento, a partir de distintas plataformas multimedia (Bermejo-Berros, 2021).

Estas propuestas apuntan a fomentar habilidades digitales y comunicativas, a través de modelos dinámicos que consideren la cultura escolar y los contextos particulares del alumnado. Por lo anterior, se hace necesario reconocer que son elementos clave para fomentar la innovación, en el entorno escolar: el conocer los posibles abordajes de la inmersión de la tecnología en el aula, teniendo en cuenta la dotación de infraestructura, y un uso mayor a ser repositorios de información; el asimilar los cambios sociales; y, los posibles tipos de interacción que puedan surgir en los espacios digitales entre la población participante (Pardo-Baldovi et al., 2022; Espíndola, et al., 2020).

Entre las metodologías de enseñanza se destaca el aprendizaje basado en proyectos, de esta manera el estudiantado puede abordar problemas reales y darles posibles soluciones de una manera innovadora e interactiva (Pardo-Baldovi et al., 2022; Nieto-Borda, 2021). Dichas metodologías activas vinculan los medios de comunicación, para permitir a los equipos de trabajo elegir sobre qué temas hablar y cómo compartir dicha información con los otros integrantes de la comunidad educativa. Es así como se posibilita la reflexión sobre las experiencias de vida similares, construyendo así un contexto sociocultural y académico, según sus características (Ceballos-Sepúlveda & Vélez-Carvajal, 2023; Nieto-Borda, 2021; Sánchez-López et al., 2021).

Cultura digital, narrativas transmedia e interactividad dentro y fuera de la escuela

A continuación, se desarrollará la segunda tendencia, referida a tres aspectos que se relacionan entre sí. En primer lugar, el tema central es la cultura digital y sus conexiones con el ámbito educativo; posteriormente, se profundizará en el concepto de las narrativas transmedia, dentro y fuera del entorno escolar; y finalmente, se relacionarán los artículos que exploran el término interactividad, en ámbitos educativos formales y no formales.

Cultura digital

Relacionado con la cultura digital, se encontraron aportes de investigaciones que indagan por la construcción de contenidos digitales, empezando por cuestionar la definición de esta categoría, y por las características esenciales que se deben tener en cuenta en su creación: imagen, sonoridad, posibilidad de interacción con el contenido y tiempos en que estará expuesta la información (Villegas García & Castañeda Marulanda, 2020). A la par de estas características esenciales para la creación de contenido, se encontró una investigación que pretende medir el consumo de contenido, versus la producción de información, por parte de la población universitaria en plataformas web 2.0 (Sarsa, 2014).

Este tipo de interacciones en la red lleva a pensar también, en el análisis de posibles cambios de agentes sociales, en la producción de parte de los usuarios en portales periodísticos (Camargo et al., 2019).

Dentro de este espectro de análisis de la naturaleza del contenido digital, la interactividad y el cambio de los distintos agentes sociales que producen y consumen dicho material, también hay estudios que abordan las percepciones de docentes, en cuanto el uso de tecnologías en ambientes laborales y personales; destacado que, el profesorado no puede evadir el acercamiento a los desarrollos tecnológicos y al uso de las herramientas digitales, para proponer transformaciones en su quehacer pedagógico y en las interacciones escolares. No obstante, se hace necesario reconocer que el Estado debe proveer infraestructura, conectividad e instrumentos tecnológicos a las instituciones educativas, tanto rurales, como urbanas, para disminuir la brecha digital, que, como señala Aguilar (2012), exigen las sociedades del conocimiento, en pro de una alfabetización digital, que transforme concepciones pedagógicas y los roles de los agentes del proceso de enseñanza aprendizaje.

Narrativas transmedia

Un aspecto de la cultura digital desarrollado en el ámbito del entretenimiento son las narrativas transmedia. Estas se han evidenciado en diferentes audiencias, mediante la posibilidad de la creación colectiva de historias que expanden el universo de la cultura en torno a ellas (esto lo impulsa el fandom) y el cambio de roles entre las audiencias (Jenkins, 2008). Por ello, en esta sección se definirá qué se entiende por narrativas transmedia y se describirán investigaciones sobre este tema, y cómo han sido vinculadas en espacios educativos.

Las narrativas transmedia se caracterizan por ser historias que se pueden expandir, desde diferentes lenguajes y en diferentes medios o plataformas, además cuentan con la participación de las audiencias al generar contenidos. Estas se diferencian de las narrativas multiplataforma, ya que solo realizan adaptación de la historia, según el medio que utilicen, y de las narrativas crossover, debido a que en lugar de expandir la narrativa, la fragmentan, para ser presentada en diferentes plataformas, sin tener participación de la audiencia en la incidencia de la construcción de la historia o medio escogido para tal fin (Costa-Sánchez & Piñero-Otero, 2012).

Para realizar el análisis de las narrativas transmedia se identificaron diversos métodos investigativos, que contemplan: aclaraciones teóricas sobre qué son los relatos transmedia y cómo se diferencian de otros (Costa-Sánchez & Piñero-Otero, 2012); estudios semio-narratológicos (Scolari et al., 2012); la semiótica narrativa y narratología (Guerrero-Pico & Scolari, 2016). Además de comprender las dinámicas que generan las narrativas transmedia en la sociedad, como la elaboración de productos que expanden la historia principal o permiten la inmersión en ella, el marketing asociado a la cultura en torno a la historia y el cambio de pasar de consumidor a prosumidor, impulsando las mismas historias (Scolari & Establés, 2017). Para estas investigaciones se tuvieron en cuenta series españolas, como:

Águila Roja, Las tres mellizas, Serrallonga, Infidels, El Ministerio del Tiempo y dos series estadounidenses, *Lost y Fringe*.

En el ámbito educativo se encuentran investigaciones sobre la incorporación de las tecnologías de la comunicación y la información en las prácticas académicas, teniendo en cuenta el momento histórico caracterizado por la modernidad líquida o transmodernidad (Arrieta L., 2012). Por ello, se observan en estas investigaciones elementos como: la integración del uso de narrativas transmedia en diferentes niveles académicos, para desarrollar habilidades comunicativas (Bertel Laguna, 2020); los espacios especialmente dedicados a los procesos de lecto escritura (Polo-Rojas, 2018); y los ambientes que abarcan aspectos relacionados con la textualidad y la hipertextualidad (Mendieta-Briceño & Garcés, 2022).

Cabe hacer claridad que estas investigaciones, en el ámbito educativo, eligieron una metodología cualitativa, haciendo uso de los diarios de campo y las entrevistas a profundidad. En estos trabajos los investigadores compararon elementos de la textualidad, como: la coherencia, cohesión, intencionalidad, aceptabilidad, situacionalidad e informatividad, en contraste con características hipertextuales, como la multimedialidad, la multilinealidad, la interactividad y la virtualidad (Mendieta-Briceño & Garcés, 2022). Además, se propusieron taxonomías para evidenciar los niveles de habilidades lecto-escritoras en espacios digitales, a partir de competencias macro, como: la creación y modificación de contenidos escritos; el uso de las tecnologías escriturales y sociabilidad, en su orden relación sujeto-texto; y las relaciones sujeto-soportes tecnológicos y sujeto-sujeto (Polo-Rojas, 2018). Asimismo, se describieron elementos constitutivos de las narrativas transmedia, para desarrollar habilidades comunicativas, como: expansión versus profundidad; continuidad vs multiplicidad; inmersión vs extracción; construcción de mundos; serialidad; subjetividad; y realización o performance (Bertel Laguna, 2020).

Interactividad

En el tercer aspecto de la tendencia de cultura digital y narrativas transmedia e interactividad, dentro y fuera de la escuela, se profundizará sobre la interactividad. Por ello, las investigaciones dirigen su mirada tanto a espacios digitales, como físico-presenciales; además, estos estudios tienen en cuenta el desarrollo tecnológico y cómo este ha intervenido en la comunicación, en ámbitos de aprendizaje formales e informales.

La interactividad se puede definir como la capacidad de intervención que tienen la comunidad usuaria, en la manipulación de dispositivos y programas (Estebanell, 2002). Dicho concepto es aplicado a investigaciones que indagan sobre la interactividad en espacios de aprendizaje no formales, como los museos (Echeverri-Sánchez et al., 2018). A su vez, los trabajos investigativos centran su atención en la experiencia entre visitante y el uso de dispositivos en la sala; en contraste, cuando

están presentes personas mediadoras que sugieren experimentar con dispositivos y enseñan todas las posibilidades que el dispositivo tiene (Galvis Alzate & Mejía Galvis, 2019).

En relación con la interactividad en espacios digitales, se encuentra un estudio teórico que relaciona las características de la hipermedialidad y las narrativas transmedia. Este trabajo centra su atención en los niveles de interactividad y los grados de participación -entre los que se incluyen las posibilidades de seleccionar, transformar y construir en comunidad- con el fin de determinar si se presentan cambios en los roles, de lector, lectoautor y coautor (Moreno, 2013).

La participación, como una de las características principales de la interactividad, también es analizada en blogs periodísticos. Dicha participación se evidencia desde las posibilidades de interactividad que presentan los blogs. Las categorías que se tuvieron en cuenta en estos trabajos fueron: tipo de lenguaje, número de enlaces, fomento de la participación, número de comentarios, uso de elementos multimedia, personalización del contenido, servicios, uso de redes sociales y posibilidades de feedback. Se debe destacar que la posibilidad de feedback es el elemento que menos uso se tiene entre periodistas y la comunidad de usuarios (Colussi-Ribeiro, 2015).

En cuanto a la interactividad relacionada con la pedagogía, las investigaciones afirman que su principal sentido está dirigido a la comunicación profunda, y esto, visto desde la pedagogía, promueve el diálogo, la participación y el cambio en los roles de los protagonistas del proceso pedagógico (Aparici & Silva, 2012). Teniendo en cuenta lo anterior, se encuentran apuestas por la renovación de la pedagogía tradicional, dirigidas a una pedagogía participativa que fomente la cultura del aprendizaje, en comunidades y espacios virtuales (Valdés & De-Armas, 2017; Pérez et al., 2018). Es así, como se analizan y plantean el desarrollo de plataformas, que permitan a los usuarios mayor interactividad y participación, partiendo del concepto de ecosistemas conectivos, similares a los videojuegos en línea (Schlemmer & Di-Felice, 2020).

En cuanto a prácticas educativas innovadoras, que exploren el concepto de interactividad, estos estudios abordaron las líneas de la interacción y comunicación, entre el profesorado y el alumnado, en entornos virtuales y presenciales (Gutiérrez-Giraldo & López-Isaza, 2011). Estos trabajos incluyen horizontes investigativos que buscaban incentivar diversos estilos comunicativos, a través de la producción de narrativas transmedia (Amador-Baquiro, 2018). Además de comprender la construcción de la experiencia estética, en ambientes de educación musical interactiva, en entornos virtuales durante y después de la pandemia por el COVID-19 (Nasif, 2020, 2021, 2023).

Jóvenes en espacios digitales

La tercera tendencia, jóvenes en espacios digitales, se agrupan investigaciones en las que se reconocen diferentes líneas de acercamiento teniendo como objetivo esta población, que serán descritas a continuación. En primer lugar, se encuentran indagaciones sobre la caracterización de la población

y la relación que esta tiene con los espacios digitales. En segundo lugar, se presentan investigaciones sobre el desarrollo de habilidades mediáticas, académicas y sociales. En tercer lugar, los estudios investigativos sobre la posibilidad de participación de la ciudadanía en espacios informales de aprendizaje. Y, en cuarto lugar, se plantea la indagación sobre el consumo y producción de contenidos digitales y formas de comunicación juvenil, en espacios formales de aprendizaje.

En el primer grupo de trabajos, se destaca un estudio que indaga por los intereses de investigación sobre juventudes de países latinoamericanos, entre los años 2011 al 2019. En este trabajo se reconoce que estos han sido enfocados con relación a la política, marginalidad y activismo, desde prácticas de expresión corporales y movilizaciones, con el fin de luchar por un reconocimiento de su existencia y re-existencia (Alvarado et al., 2021). Asimismo, en espacios digitales se encuentran investigaciones que pretenden caracterizar las generaciones, según su comportamiento en la red. Es así, como se destaca la generación arroba (@), la generación numeral (#) y la generación blockchain ß (Feixa et al., 2016; Feixa, 2020). También existen estudios que buscan informar sobre las percepciones negativas frente a la juventud, en contextos digitales, teniendo alrededor de cinco temáticas, relacionadas con: la propiedad de dispositivos tecnológicos; el uso diario de internet y las páginas web específicas; los conocimientos sobre navegabilidad en internet y el uso de dispositivos; la apreciación sobre las tecnologías recientes; y, el control de su privacidad (Acosta-Silva & Muñoz, 2012).

En el segundo grupo, las investigaciones centran la atención en el cuestionamiento al tipo de habilidades que desarrolla el estudiantado de educación superior, debatiendo sus formas de aprender, pensar, y ser en espacios digitales. Esto con el fin de atender a las maneras en que los jóvenes significan los espacios de aprendizaje formales y no formales (Morales-Barrera, 2017). En esta línea, las investigaciones aportan a la exploración de la construcción de nuevas formas de identidad de los jóvenes, al hacer uso de las posibilidades que permite la cultura mediática (Chaparro-Hurtado & Guzmán-Ariza, 2014).

En el tercer grupo de trabajos, se exploran las prácticas ciudadanas juveniles de participación, gestadas en espacios digitales no escolarizados. Estas investigaciones pretenden evidenciar cómo los jóvenes logran apropiarse de su entorno, con relación a cinco ámbitos: urbano, institucional, epistémico, político y tecnológico. No obstante, estos ámbitos no pretenden eliminar espacios educativos formales, la propuesta busca dar cabida a otros lugares de aprendizaje y participación (Uribe-Zapata, 2019).

En el último grupo, relacionado con contextos educativos formales se hallaron investigaciones que indagan sobre el consumo y producción de contenidos, según el perfil socioeconómico y geográfico de estudiantes de secundaria, desde la plataforma de YouTube (Andrade-Vargas et al., 2021). A su vez, se plantea profundizar sobre el consumo de plataformas, modos de acceso y contenidos de infantes y adolescentes, para comprender el significado que estos les entregan a los espacios digitales, teniendo en cuenta intereses, necesidades y expectativas (Lafaurie-Molina et al., 2021). Por último,

se cuestionan las políticas públicas y la teoría pedagógica que examinan las prácticas comunicativas juveniles, en instituciones públicas analizadas bajo aspectos como el lenguaje verbal, la expresión corporal, las manifestaciones artísticas, el significado de los espacios y las mediaciones tecnológicas comunicativas, según las experiencias juveniles (Cardona, 2022).

En la [Tabla 2](#) se presenta un resumen sobre los objetos de estudio de las investigaciones según las tendencias encontradas en el análisis de la documentación estudiada.

Tabla 2.

Objetos de estudio de las investigaciones según tendencia

Alfabetizaciones en la cultura digital	Cultura digital, interactividad y narrativas transmedia	Jóvenes en espacios digitales
Se destacan investigaciones con diferentes enfoques de alfabetización que indagan las competencias necesarias para participar críticamente en entornos digitales. De esta manera enfrentar la desinformación	Se abordan investigaciones sobre la cultura digital en relación con el consumo y la producción de contenidos, la brecha digital y las percepciones sobre el uso de las tecnologías en el aula y en la vida cotidiana.	Se encuentran estudios sobre juventudes, particularmente su participación digital, percepciones tecnológicas, construcción identitaria y prácticas comunicativas.
Se identifican estudios sobre prácticas educativas que promueven la alfabetización digital y mediática. Además, incorporan tecnologías de la información en el aula y desarrollan experiencias pedagógicas basadas en narrativas transmedia.	Se analiza la interactividad y su vínculo con las narrativas transmedia en espacios educativos formales e informales, considerando la participación digital, el papel de las plataformas como ecosistemas conectivos y la producción transmedia. Se abordan conceptos, métodos y prácticas de creación transmedia orientadas a fortalecer habilidades comunicativas.	

Fuente: Elaboración propia.

DISCUSIÓN

Este apartado de discusión busca interpretar y contextualizar los hallazgos clave de la revisión realizada y presentada en la sección anterior con el fin de responder la pregunta sobre aportes, tensiones y vacíos hallados en los resultados. Por ello, este estado de la cuestión evidencia cómo el campo Comunicación-Educación en la Cultura se puede enriquecer con investigaciones que articulen tecnologías digitales, alfabetismos múltiples, narrativas transmedia e interactividad; tendencias descritas anteriormente.

Alfabetizaciones en espacios digitales

Esta tendencia puede centrar la discusión en cuanto al debate sobre la teoría de las investigaciones de metodologías cuantitativas; ya que, en ellas predomina una inclinación por el desarrollo de competencias digitales, por medio de la alfabetización mediática (Sánchez-Reina & González-Lara, 2022; García-Ruiz et al., 2014; Taddeo et al., 2022). Esto con el fin de mejorar actitudes críticas y reflexivas, en el uso de los ambientes digitales y la implementación de estos, como herramientas de aprendizaje y participación. No obstante, llama la atención Bordón (2021), quién aboga por añadir a la práctica educativa la perspectiva de alfabetismos, como lo define Corona, aprendizajes que “ocurren de forma inesperada como resultado de las prácticas sociales y culturales que puedan o no denotar en aprendizajes significativos” (Corona, 2018, citado por Bordón, 2021, p. 308) en contraste a las alfabetizaciones que se desarrollan en ambientes académicos formales.

La discusión también pone en evidencia el cuestionamiento hacia el currículo -en el ámbito escolar y formativo-, debido al bajo desarrollo de competencias mediáticas, relacionadas con el consumo y producción de contenido, planteando como posible solución incorporar nuevas asignaturas, para potenciar dichas habilidades y mejorar las condiciones tecnológicas básicas en muchas instituciones (Valverde-Berrocoso et al. 2022; Herrero-Curiel & La Rosa, 2022). Así mismo, la falta de equipamiento tecnológico en las escuelas, y en una falta de acuerdos de cómo utilizar los dispositivos tecnológicos en el aula (Espíndola et al. 2020; Pardo-Baldovi et al., 2022); por lo cual se propone: considerar la inversión en las escuelas; la formación del cuerpo docente; la ampliación en el plan de estudios institucionales, estos sujetos a leyes y presupuestos del Estado.

Por parte de las investigaciones cualitativas, estas presentan propuestas que brindan modelos o herramientas para fomentar las habilidades de los estudiantes. En este aspecto se propone la creación de las narrativas transmedia, el análisis del pensamiento narrativo y la creación de diferentes plataformas (Sánchez-López et al., 2021; Bermejo-Berros, 2021); estas acciones deberán permitir y potenciar en el alumnado el uso de los medios escolares, los cuales pueden ser útiles para desarrollar habilidades, a partir de brindar espacios de participación que permitan la circulación de significados o sentidos, conocimientos y saberes propios (Ceballos-Sepúlveda & Vélez-Carvajal 2023). En este sentido, cabe resaltar la invitación que hace Buckingham (2007), en cuanto a no instrumentalizar los medios de comunicación, como meras herramientas de aprendizaje, pues estos deben posibilitar, además, procesos de producción y consumo de contenido digital.

Cultura digital, narrativas transmedia e interactividad dentro y fuera de la escuela

En esta tendencia se evidencian dos referentes principales en las investigaciones abordadas. Por un lado, Castells (2000) aborda conceptos, como la sociedad de la información y la comunicación; y por el otro, Jenkins (2008) señala el poder que tienen los medios de comunicación para difundir

información, para así alinear puntos de vista, sobre lo social, lo económico y lo político, desde la convergencia mediática y las narrativas transmedia. Este último concepto también es desarrollado por los estudios de [Scolari et al. \(2012\)](#), mencionado en diferentes investigaciones.

También existe el cuestionamiento sobre la brecha digital, especialmente en América Latina, considerada en los estudios desde los siguientes aspectos: propiedad y uso de dispositivos; conectividad; desarrollo de competencias en la ciudadanía, para ser de los actores sociales activos que puedan discernir la información que circula en la red; y, producción y consumo de contenidos ([Vesga-Parra & Hurtado-Herrera, 2013](#)). En consecuencia, se deben incluir estudios que no solo midan el bajo porcentaje de producción en la web, sino también incluir investigaciones que dirijan la mirada sobre: el porqué de la distancia de producción de contenidos, versus al consumo de estos; el tipo de contenidos que se producen en cuanto al lenguaje que se utiliza; y la intención de estos -académicos o de entretenimiento-.

En cuanto a las narrativas transmedia, los estudios se inclinan por comprender los cambios de producciones españolas o norteamericanas ([Scolari & Establés, 2017](#); [Guerrero-Pico & Scolari, 2016](#); [Scolari et al., 2012](#); [Costa-Sánchez & Piñeiro-Otero, 2012](#)). En consideración a esto, se hace necesario el plantear estudios sobre la expansión e inmersión de narrativas transmedia de América Latina, o, en el caso colombiano, el comprender fenómenos audiovisuales, como, por ejemplo: *El frailejón*, *Ernesto Pérez*; *Germán es el Man*; *Mr. Trance* o *Vida Pública Show*.

Por otro lado, se contemplan estudios que sugieren la creación de equipos humanos encargados de implementar estrategias, para vincular la tecnología, como la creación de contenidos educativos digitales ([Arrieta L., 2012](#)). No obstante, se pueden tener en cuenta iniciativas desde el alumnado, con el fin de organizar contenidos como las narrativas transmedia, desde sus intereses impulsados por aquellos aprendizajes, como lo menciona [Bordón \(2021\)](#), aprendidos fuera de la escuela.

Sobre el concepto de interactividad, este se presenta como una oportunidad de trabajo en dos vertientes: la interactividad inmersión a la tecnología; y, la interactividad como diálogo participativo pedagógico mediado por las tecnologías. Como lo menciona [Aparici y Silva \(2012\)](#), se hace necesario que el cuerpo docente se capacite en los usos de aplicaciones y dispositivos tecnológicos, que puedan facilitar y mejorar los procesos de aprendizaje en las aulas. En consecuencia, se podrían adelantar investigaciones, como ejemplifica [Gutiérrez-Giraldo y López-Isaza \(2011\)](#), sobre las interacciones presentadas al incluir las tecnologías en el aula, teniendo en cuenta las posibilidades tecnológicas que en ella se encuentran; dada la importancia de considerar, si la institución cuenta con dispositivos, redes y programas especializados, o destinados al proceso académico, o estos son incluidos por los jóvenes, por ser las personas propietarias e interesadas en la aplicabilidad de estos.

Por otro lado, la línea de investigación de [Moreno \(2013\)](#), aplicada a la interactividad, desde el uso de las TIC's, como un elemento tecnológico cultural, busca comprender y evidenciar los benefi-

cios de los cuales disponen dispositivos y aplicaciones desde sus interfaces, con el fin de mejorar las intervenciones de las audiencias. Este adelanto teórico, puede ser utilizado en el ámbito educativo y ser relacionado con la creación de narrativas transmedia.

Jóvenes en espacios digitales

Las investigaciones en esta tendencia permiten varias líneas de debate, por ejemplo, el cómo se investiga a las juventudes y desde qué marcos culturales, sociales o políticos, se interpreta su relación con los medios digitales (Alvarado et al., 2021; Chaparro-Hurtado & Guzmán-Ariza, 2014; Morales-Barrera, 2017). Dado que el comprender los cambios que la población más joven ha tenido, en relación con la construcción de su identidad, o el estudio de ella desde otras ópticas menos específicas, como la edad, el sexo, la geografía y/o el perfil socioeconómico, pone la atención de las investigaciones en la apropiación, participación y producción de contenido, en espacios académicos digitales, formales y no formales.

Se evidencia la necesidad de analizar críticamente la distancia entre consumo y producción de contenido, identificando los lenguajes intenciones y plataformas preferidas por los jóvenes (Feixa et al., 2016; Andrade-Vargas et al., 2021; Lafaurie-Molina, et al. 2021). De esta manera, se implica el reconocimiento de las prácticas comunicativas, no sólo desde el espectro digital y la cultura moderna de la información, sino desde la incorporación de ellas al currículo, como objeto de estudio y como recurso didáctico.

Concretamente, ¿qué aportes, tensiones y vacíos presenta la literatura reciente sobre estas categorías en contextos educativos formales y no formales? Entre los principales aportes, se reconoce la ampliación de los conceptos sobre alfabetizaciones múltiples que articulan prácticas escolares y extraescolares, se evidencia un potencial formativo en las narrativas transmedia para desarrollar las habilidades comunicativas; y la interactividad es un elemento pedagógico que puede promover la participación y construcción colectiva del conocimiento.

En cuanto a las tensiones, se evidencia una brecha entre las perspectivas instrumentales que reducen la tecnología como un recurso funcional a un enfoque crítico que busca su uso para promover la agencia estudiantil entendiendo los recursos tecnológicos como medios que también condicionan y son condicionados por la cultura. Asimismo, se encontró una distancia entre los consumos digitales por parte de la infancia y juventud, baja producción de contenidos digitales y estos integrados a la escuela.

Finalmente, los principales vacíos indican falta de sistematización de experiencias pedagógicas que integren y articulen las alfabetizaciones múltiples, narrativas transmedia e interactividad. Limitando lo anterior a la comprensión de las dinámicas participativas de los más jóvenes desde sus intereses y propios lenguajes.

CONCLUSIONES

Como aporte investigativo el análisis de los documentos revisados permite identificar tres tendencias articuladoras del campo Comunicación-Educación en la Cultura: i) alfabetización digital e inte-

gración de saberes informales; ii) cultura digital con énfasis en narrativas transmedia e interactividad; y iii) juventudes como agentes productores de significados en entornos digitales.

Los objetivos de las investigaciones, en algunos casos, se orientan a la cuantificación sobre la producción de contenidos, versus, los que son consumidos en la red, por parte de diferentes usuarios. Además, se presentan estudios que proponen diferentes diseños, metodologías, aplicaciones y evaluaciones de prácticas educativas, con relación a temas, como: las narrativas transmedia; la construcción de identidad; el desarrollo de diferentes habilidades comunicativas; y, la percepción sobre la cultura digital de las juventudes y del profesorado.

Se evidencia el interés por minimizar la desinformación en la sociedad de la información; para ello, se plantean varias estrategias pedagógicas que integran la alfabetización mediática digital, contemplando los aprendizajes adquiridos por los sujetos fuera del contexto escolar. Es decir, los alfabetismos o las alfabetizaciones múltiples, para tal fin.

La propuesta sobre la pedagogía de la interactividad, de Aparici y Silva (2012), reconoce la comunicación, como un proceso profundo, que implica la participación de todos los agentes involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este desarrollo, la interactividad permite al estudiantado interpretar, construir y compartir conocimientos, dependiendo de sus experiencias e intereses, en espacios potenciados por el desarrollo de las tecnologías de la comunicación.

Sobre las tres tendencias se encuentran las siguientes relaciones y tensiones dentro del campo de investigación:

- El estudio de las tres tendencias incluye formas de comunicación y educación, regulando prácticas culturales.
- Las narrativas transmedia y la interactividad pueden estar condicionadas una a la otra, dependiendo el nivel de expansión, los grados de participación que se generen, y las posibilidades de intervención permitidos a los participantes.
- Al cuestionarse la producción de contenido digital, se entrelazan los temas de participación mediada por espacios digitales; es decir, la interactividad, y la construcción, expansión e inmersión de las narrativas transmedia. Ya que, estas tienen en cuenta los diferentes modos y medios permitidos para comunicar una idea, con la posibilidad de su ampliación por parte de la audiencia.

En cuanto a las limitaciones o vacíos de estudio en esta línea de investigación dentro del campo, se evidencia que:

- En el componente de alfabetización en espacios digitales, es necesario profundizar sobre estrategias pedagógicas, que permitan a los educandos desarrollar habilidades y competencias mediáticas y digitales, para que de esta manera puedan analizar contenidos de manera crítica y reflexiva.
- En el ámbito de la cultura digital, aún hace falta indagar por los modos de participación y las prácticas de comunicación, que tienen los educandos desde los intereses de éstos, y cómo dichos contenidos son producidos por parte de jóvenes estudiantes.

Como recomendaciones para equipos de investigación, educación y gestión se propone:

- Profundizar en experiencias educativas que integren tanto las alfabetizaciones múltiples, como la interactividad y las narrativas transmedia, ya sea en contextos escolares o no escolares. De esta manera enfocar la indagación para comprender cómo las juventudes producen, circulan y resignifican contenidos digitales.
- Así mismo, ampliar estudios comparativos entre regiones latinoamericanas y otros contextos para explorar metodologías participativas que involucren activamente al grupo de estudiantes con el profesorado en diseño y análisis de prácticas digitales.
- Ampliar el desarrollo conceptual al campo de Comunicación-Educación en la Cultura abordando estudios sobre las alfabetizaciones múltiples, narrativas transmedia e interactividad desde perspectivas críticas, culturales y pedagógicas. De esta manera, integrar enfoques teóricos para enriquecer la comprensión de los procesos educativos mediados por las tecnologías, y aportar nuevas categorías de análisis para dialogar con las realidades socioculturales diversas.
- Al equipo de educadores se sugiere que incorporen estrategias que fomenten la participación del estudiantado en la creación de contenidos digitales, así como diseñar propuestas didácticas en las cuales se vinculen los intereses culturales de los jóvenes teniendo en cuenta los objetivos curriculares.
- Para los equipos de gestión de proyectos y responsables de políticas educativas podrían impulsar programas de formación docente en cultura digital, de esta manera generar estrategias para promover el acceso equitativo a las tecnologías y espacios participativos, inclusivos e innovadores.

REFERENCIAS

- Acosta-Silva, D. & Muñoz, G. (2012). Juventud Digital: Revisión de algunas aseveraciones negativas sobre la relación jóvenes-nuevas tecnologías. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 107-130. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.10.1.588>
- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), 801-811. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.10.2.727>
- Alvarado, S. V., Vommaro, P., Patiño, J. & Borelli, S. (2021). Estudios de juventudes: una revisión de investigaciones en Argentina, Brasil y Colombia, 2011-2019. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(2), 1-25. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.19.2.4545>
- Amador, J. C. & Muñoz González, G. (2018). Comunicación-Educación en Abya Yala: lo popular en la reconfiguración del campo. *Nómadas*, 49, 47-67. <https://doi.org/10.30578/nomadas.n49a3>
- Amador-Baquiro, J.C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 77-94. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>

- Andrade-Vargas, L., Iriarte-Solano, M., Rivera-Rogel, D. & Yunga-Godoy, D. (2021). Jóvenes y redes sociales: Entre la democratización del conocimiento y la inequidad digital. *Comunicar*, 69, 85-95. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-07>
- Aparici, R. & Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Comunicar*, 19(38), 51-58. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>
- Arrieta L., A. M. (2012). Transmedia: Una propuesta para la producción de contenidos educativos. *Kepes*, 9(8), 205-216. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/470>
- Bermejo-Berros, J. (2021). El método dialógico-crítico en Educomunicación para fomentar el pensamiento narrativo. *Comunicar*, 67, 111-121. <https://doi.org/10.3916/C67-2021-09>
- Bertel Laguna, S. (2020). *Cualificación de las habilidades comunicativas en la escuela: una experiencia de producción de narrativas transmedia* [Maestría en Comunicación Educación]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <https://repository.udistrital.edu.co/items/a335f059-7934-43e9-9a5a-5e7423c5bbb7>
- Bordón, E. I. (2021). Pensar los alfabetismos transmedia dentro del aula: Tensiones entre la lógica escolar y las prácticas juveniles. *Austral Comunicación*, 10(2), 375-394. <https://doi.org/10.26422/aucom.2021.1002.bor>
- Buckingham, D. (2007). *Más allá de la tecnología*. Manantial.
- Camargo, A. C., Vieira-Miranda, G. & Magoni, A. F. (2019). Convergência midiática e cultura participativa: a possibilidade de novas relações entre os agentes sociais no campo da comunicação e as novas tecnologias. [Convergencia mediática y cultura participativa: la posibilidad de nuevas relaciones entre los agentes sociales en el campo de la comunicación y las nuevas tecnologías]. *Anuario Electrónico de Estudios de Comunicación social "Disertaciones"*, 12(1), 75-87. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6071>
- Cardona, D. F. (2019). La pedagogía del lenguaje en Colombia: Lenguaje y formación en la escuela colombiana, un estado del arte. *Horizontes Pedagógicos*, 21(2), 13-24. <https://horizontespedagogicos.iber.edu.co/article/view/1651>
- Cardona, D. F. (2022). Comunicación en los mundos de vida juveniles: Hacia otras pedagogías del lenguaje y la comunicación. *Horizontes pedagógicos*, 24(1), 9-19. <https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.24102>
- Castells, M. (2000). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Vol. 1: La sociedad red* (2da ed.). Siglo XXI Editores.
- Ceballos-Sepúlveda, J. C. & Vélez-Carvajal, J. D. (2023). Medios escolares como procesos significativos en instituciones educativas de Medellín y Montería. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20(3), 1-22. <https://doi.org/10.11600/rclsnj.20.3.4937>
- Chaparro-Hurtado, H. R. & Guzmán-Ariza, C. M. (2014). Los (múltiples) centros de la esfera: cultura, juventud y educación como aventuras contemporáneas. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12(2), 691-701. <https://doi.org/10.11600/rclsnj.12.2.1369>

- Colussi-Ribeiro, J. (2015). Un análisis de la participación y de la interactividad en los J-Blogs políticos. *Razón y Palabra*, 19(1-89), 52-65. <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/199>
- Costa-Sánchez, C. & Piñeiro-Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO14*, 10(2), 102-125. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Codina, L. (2021, 1 septiembre). *Scoping reviews: características, frameworks principales y uso en trabajos académicos*. Blog Lluís Codina Comunicación y Documentación. <https://www.lluiscodina.com/>
- Echeverri- Sánchez, L. C. Valencia-Arias, J. & Benjumea-Arias, M. L. (2018). Evolución y tendencias investigativas de la interactividad de los museos a través de las TIC. *Kepes*, 15(18), 45-80. <https://doi.org/10.17151/kepes.2018.15.18.3>
- Espíndola, M., Cerny, R. & Vieira, D. (2020). Cultura escolar e cultura da escola como orientadores do desenvolvimento de tecnologias educacionais digitais [Cultura escolar y cultura de la escuela como guías para el desarrollo de tecnologías educativas digitales]. *RELATEC*, 19(2), 191-205. https://www.researchgate.net/publication/347739653_Cultura_escolar_e_cultura_da_escola_como_orientadores_do_desenvolvimento_de_tecnologias_educacionais_digitais
- Estebanell, M. (2002). Interactividad e interacción. *RELATEC*, 1(1), 23-32. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1252603>
- Feixa, C. (2020). Generación blockchain: movimientos juveniles en la era de la web semántica. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(1), 1-20. <https://doi.org/10.11600/rclsnj.19.1.4584>
- 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. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1416301115>
- Galvis Alzate, Y. & Mejía Galvis, A. (2019). Corporalidad en la interacción e interactividad comunicativa: estudio de caso en la sala Mente, el mundo adentro del Parque Explora. *Kepes*, 16(19), 427-463. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.19.15>
- Garavito Sánchez, W. U. A. (2023). Intersubjetividad y tecnologías digitales en educación rural: estado de la cuestión 2010-2021. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 12279-12299. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4254
- García-Ruiz, R. Ramírez-García, A. & Rodríguez-Rosell, M. (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora. *Comunicar*, 43, 15-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4738032>
- González Pineda, S. (2019). Fandom y educación: un acercamiento al estado de la cuestión. *Anekumene*, (17), 57-67. <https://doi.org/10.17227/Anekumene.2019.num17.12639>
- Guerrero-Pico, M. & Scolari, C.A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*, 38, 183-200. <https://doi.org/10.7764/cdi.38.760>

- Guerrero-Pico, M. (2015). Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. *Palabra Clave*, 18(3), 722-745. <http://dx.doi.org/10.5294/pacla.2015.18.3.5>
- Gutiérrez-Giraldo, M. C. & López-Isaza, G. A. (2011). La interactividad en la construcción del conocimiento escolar. *INNOVAR*, 21(41), 5-17. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/innovar/article/view/35366>
- Herrero-Curiel, E. & La-Rosa, L. (2022). Los estudiantes de secundaria y alfabetización mediática en la era de la desinformación. *Comunicar*, 73, 95-106. <https://doi.org/10.3916/C73-2022-08>
- Huergo, J. A. (2000). Comunicación/Educación: Itinerarios transversales. En Valderrama C. E. (Ed.), *Comunicación - Educación* (pp. 3-25). Siglo del Hombre Editores. <https://doi.org/10.4000/books.sdh.183>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Lafaurie-Molina, A., López-Ordosgoitia, R., Giraldo-Cadavid, D. A. & Aristizábal-García, D. M. (2021). Participación en medios y TIC: intereses y expectativas de niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias, Niñez y Juventud* 20(1), 1-22. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.20.1.4934>
- Mendieta-Briceño, A. P. & Garcés, V. H. (2022). Escritura y alfabetización transmedia. Del aprendizaje de las competencias textuales a la enseñanza de la composición hipertextual de la narrativa transmedia. *Signo y Pensamiento*, 41. 632-648. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp41.eata>
- Morales-Barrera, M. C. (2017). Hacia un entendimiento del aprendizaje en entornos digitales-Implicaciones para la educación. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 16(1), 375-387. <https://doi.org/https://doi.org/10.11600/1692715x.16123>
- Moreno, I. (2013). Narrativa Hipermedia y Transmedia. En J. Perales-Banco, V. (Ed.), *Creatividad y discursos* (pp. 21-40). Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Nasif, Y. (2020). Educación musical interactiva: desde la enculturación hacia la interculturalidad. *Pedagogía y Saberes*, 53, 149-164. <https://doi.org/10.17227/pys.num53-10620>
- Nasif, Y. (2021). Educación musical interactividad: música popular y tecnología en la educación escolar. *Debates sobre innovación*, 6(3), 210-212. <https://revistadebates.xoc.uam.mx/index.php/debinnovacion/article/view/101/93>
- Nasif, Y. (2023). Innovación después de pandemia: Seguimiento de tres experiencias de educación musical interactiva en Bogotá. *Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales*, 59, 104-109. https://www.academia.edu/94227289/Innovaci%C3%B3n_despu%C3%A9s_de_la_pandemia_seguimiento_de_tres_experiencias_de_educaci%C3%B3n_musical_interactiva_en_Bogot%C3%A1
- Nieto-Borda, N. (2021). Enseñanza del periodismo transmedia en Colombia, una experiencia pedagógica con estudiantes universitarios. *Cuadernos.inf*, (48), 215-236.

- Pardo-Baldovi, M., Marín-Suelves, D. & Vidal-Esteve, M. (2022). Prácticas docentes en la escuela digital: la inclusión como reto. *RELATEC*, 21(1), 43-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8310173>
- Pérez, C., Suarez, R. & Rosillo, N. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. *Atenas*, 4(44), 144-157. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055154009/html/>
- Pérez-Rodríguez, A. (2020). Homo sapiens, homo videns, homo fabulators. La competencia mediática en los relatos del universo transmedia. *Revista ICONO14*, 18(2), 16-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591103>
- Polo-Rojas, N. D. (2018). Lectoescritura juvenil en tiempos de narraciones transmedia. *Comunicación y Sociedad*, (33), 41-64. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7003>
- Sánchez Beltrán, Z. P. (2015). Antecedentes de la educación artística plástica visual en Colombia: revisión de revistas científicas 2004-2014. En Calderon, I. (Ed.). *Lenguaje, cultura e investigación: problemas emergentes en educación* (pp. 105-129). https://die.udistrital.edu.co/publicaciones/lenguaje_cultura_e_investigacion_problemas_emergentes_en_educacion
- Sánchez-López, I., Bonilla-del-Río, M., & Oliveira Soares, I. (2021). Creatividad digital para transformar el aprendizaje: Empoderamiento desde un enfoque com-educativo. *Comunicar*, 69, 113-123. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-09>
- Sánchez-Reina, J., & González-Lara, E. (2022). La infodemia del COVID-19 en jóvenes y adultos: El soporte de la alfabetización crítica mediática. *Comunicar*, 73, 71-81. <https://doi.org/10.3916/C73-2022-06>
- Sarsa, J. (2014). El perfil prosumidor de los estudiantes en la web 2.0. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 5(2), 74-87. <http://hdl.handle.net/10481/39348>
- Schlemmer, E. & Di-Felice, M. (2020). A qualidade ecológica das interações em plataformas digitais na educação [La calidad ecológica de las interacciones en plataformas digitales en la educación]. *RELATEC*, 19(2), 207-222. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7735504>
- Scolari, C. A. & Establés, M-J. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave*, 20(4), 1008-1041.
- Scolari, C. A., Jiménez-Morales, M. & Guerrero-Pico, M. (2012). Narrativas transmedia en España: cuatro ficciones en busca de un destino crossmedia. *Comunicación y Sociedad*, 25(1), 137-163. https://www.researchgate.net/publication/296177816_Narrativas_transmediaticas_en_Espana_cuatro_ficciones_en_busca_de_un_destino_cross-media
- Taddeo, G., de-Frutos-Torres, B., & Alvarado, M-C. (2022). Creadores y espectadores frente al desorden informativo online. Efectos de la producción de contenidos digitales en competencias informativas. *Comunicar*, 72, 9-20. <https://doi.org/10.3916/C72-2022-01>
- Uribe-Zapata, A. (2019). Cultura digital, juventud y prácticas ciudadanas emergentes en Medellín, Colombia. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez Y Juventud*, 17(2), 1-19. <https://doi.org/10.11600/1692715x.17218>



- Valdés, M. & De-Armas, N. (2017). La interactividad en el diseño de aprendizaje de contenidos educativos digitales en el proceso formativo. En Kiwalski, V. Y Córlica, J. (COMP.) *Memorias del Séptimo Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia* (pp. 96-106). Editorial Virtual Argentina. http://debate2017.eduqa.net/file.php/1/Memorias_2017/Memoria_2017_tomo_5_de_5.pdf
- Valverde-Berrocoso, J., González-Fernández, A. & Acevedo-Borrega, J. (2022). Desinformación y multialfabetización: una revisión sistemática de la literatura. *Comunicar*, 70, 97-110. <https://doi.org/10.3916/C70-2022-08>
- Vesga-Parra, L. & Hurtado-Herrera, D. R. (2013). La brecha digital: representaciones sociales de docentes en una escuela marginal. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 11(1), 137-149. <https://revistaumanizales.cinde.org.co/rldcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/838/409>
- Villegas García, M. M. & Castañeda Marulanda, W. (2020). Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto. *Kepes*, 17(22), 257-276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>