

# INTERPRETACIÓN – PRODUCCIÓN DE NARRATIVAS TRANSMEDIA CON NIÑOS: EL REFLEJO DE UNA CULTURA POLÍTICA CONSTITUTIVA DE SUS SUBJETIVIDADES

**Karen Andrea Martínez García**

kamartinez@educacionbogota.edu.co

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Red CHISUA

## **Resumen**

El presente artículo muestra parte de los resultados de la investigación *Niños narrando, medios comunicando, país transformando* la cual se planteó reflexionar sobre las expresiones de Cultura Política infancias, a partir de la interpretación y creación transmediática como herramienta narrativa que devela el advenimiento subjetivo infantil, reconociendo que las formas de apropiación y aprendizaje social acontecen hoy en gran parte en los ambientes comunicativos digitales, siendo los nuevos repertorios tecnológicos, medios imprescindibles para leer, pensar y sentir el mundo, alojando algunas consideraciones fundadas en la importancia de nuevas formas de participación infantil y transformaciones discursivas de la experiencia política de niños y niñas.

**Palabras Claves:** comunicación, Infancias, transmediación

## **Abstract**

This article shows part of the results of the research *Children narrating, media communicating, country transforming* which was raised to reflect upon the expressions of Political Culture in children, from transmedia creation and interpretation as a narrative tool that reveals the child subjective advent, recognizing that the forms of appropriation and social learning are today largely in digital communication environments, being the new technological repertoires, essential means to read, think and feel the current world, hosting some considerations based on the importance of new forms of child participation and discursive transformations of the political experience of children.

**Keywords:** communication, childhoods, Transmediation

## **Introducción**

El reconocimiento del sujeto infante en la investigación social a partir de sus subjetividades, son intereses que surgen de la inquietud por cómo se constituye y transforma la Condición Humana de los niños y niñas, a partir de las circunstancias políticas que los rodean y a las que se enfrentan en sus entornos inmediatos. Las narrativas manifiestan un sentido de reflexión e interpretación, sobre la vida misma y en ella la experiencia humana que es asumida de manera particular de sujeto a sujeto; emociones y sentimientos que se articulan en el acto mismo de ser nombrados y se constituyen en elemento de construcción de la propia subjetividad, múltiples modos de ver y vivir en el mundo.

Una nueva significación de la experiencia narrativa que apoyada en las herramientas de la actual cultura digital, favorecen no solo el consumo sino la producción de sentidos, aportando significativamente a la disposición de una nueva cultura que se plantea otras formas de ser, pensar y actuar. A partir de nuevas maneras

de hacer aprehensible la realidad, resolver problemas y generar proyectos comunes, expresiones de una inteligencia colectiva, (Pierre Lévy, 2007) la base de una nueva cultura de participación (Henry Jenkins, 2008).

La transmediación es mediadora de estas nuevas experiencias al lograr desencadenar en sus interpretaciones, un advenimiento subjetivo que enuncia las maneras como los niños y niñas conciben sus realidades, además de los diálogos que promueve y que logran entrar en relación con las subjetividades de otros, transformando los sentidos iniciales de cada uno de los sujetos, surgiendo en ellos manifestaciones responsables y uso de las TICS.

## **Referentes conceptuales**

De acuerdo con los contextos conceptuales del problema de investigación, a continuación, se presentan de manera sintética, los referentes teóricos que buscaron aportar a una mejor comprensión del objeto de estudio.

### ***Las subjetividades, pistas para pensar políticamente a las infancias.***

Según Fernando González Rey (2013) la subjetividad como carácter específico de la humanidad, concierne directamente a las acciones culturales del sujeto y su mundo, quien ejerce su Condición Humana (Arendt, 2005); mediante la experiencia propia y las experiencias que construyen con otros en la sociabilidad que incorpora representaciones simbólicas y emocionales que le sirven como referentes de representación de su realidad, concerniente con las experiencias y como se significan e insertan en su habitus<sup>1</sup> político.

En tal sentido los sujetos no serán “meros productos de sus ambientes, pero tampoco esos ambientes son pura arcilla para el auto modelado arbitrario por parte de los hombres” (González Rey 2000, p.14). Resistiéndose a la simplificación cultural de pensar a todos los sujetos como iguales, niños y niñas que no resultan ser seres homogéneos ni reducibles a perfiles y dogmas generalizados, “Esto hace que el rumbo de los procesos sociales esté más allá de la previsión y el control humano, escapando a la racionalidad sobre la que se originan las subjetividades” (González Rey, 2013, p.39). Puesto que cada sujeto en relación con su entorno hace que este funja como referencia para su interpretación a partir de las tramas sociales que le rodean, en la que desarrolla sentidos y configuraciones representativas a partir de diferentes tipos de narrativas.

## **Narrativas Transmedia**

---

<sup>1</sup> conjunto de principios de percepción, valoración y de actuación debidos a la inculcación generada por el origen y la trayectoria sociales (Bourdieu, 2008, p. 268).

Rocío Rueda (2004), habla sobre la implementación de los nuevos repertorios tecnológicos en la realidad social como fuerza que representa poder, en tanto acceso, uso, conocimiento y comprensión de los fenómenos y acontecimientos socioculturales. Como parte de tales repertorios emergen las Narrativas Transmedia, experiencias narrativas que posibilitan el flujo de contenidos a través de múltiples canales: juegos, programas de televisión, películas y libros, donde ningún medio (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro) se privilegia sobre otro, sino que cada uno hace un aporte a la construcción del mundo narrativo expandiéndose a través de diferentes sistemas de significación ya sea verbal, icónico, audiovisual e interactivo. (Scolari, 2013).

De esta manera, el proceso transmedia está asociado con relaciones y prácticas que conforman una cultura participativa, donde los consumidores se convierten en prosumidores según la forma como instauran conexiones entre la gran amplitud de contenidos mediáticos, posibilidad de interconexión, interpretación y producción de sentido, (Jenkins, 2008) “una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas” (Scolari, 2013, p. 25).

Las transmediaciones tienen cuatro características fundamentales de estructura y funcionamiento: 1. Crean mundos de complejas estéticas y líneas narrativas que pueden producir variadas versiones de una narrativa originaria. 2. Sus contenidos exigen al consumidor explorar la narratividad de diversas maneras, apoyándose en otros registros audiovisuales y digitales, haciendo que sus usuarios se conviertan en públicos con conocimientos especializados, facultándolos como fans o incluso creadores de tramas alternativas, es decir, comunidades de práctica, y 3. Sus narrativas contienen diversos patrones comunicativos, que reflejan realidades e identidades propias de los sujetos que las consumen, 4. tiene un significativo impacto con las generaciones más jóvenes, quienes resultan más sensibles a la interactividad digital (Amador, 2013).

Rocío Rueda habla de la importancia de de-construir los supuestos sobre el saber centrado en el maestro y los libros, aprendiendo e implementando las tecnologías que presenta el siglo, evidenciando con estas la voz, práctica y acción de los estudiantes, sujetos escolares que se expresan y se comunican como originariamente lo hicieron los primeros humanos a través del relato, esta vez implementando el uso de nuevas particularidades que enriquecen la experiencia de su aprendizaje (2012).

el transmedia para el desarrollo crítico de los sujetos supera la concepción instrumental de lo tecnológico en la ecología mediática caminando hacia la significación de las ciudadanías emergentes en la convergencia cibercultural como nuevo espacio público, donde también transcurren las narraciones de aquellos sujetos constitutivos y constituyentes de la sociedad que manifiestan en sus relatos la experiencia y la memoria social, resguardando la cultura y proponiendo la transformación del sensorium (Rueda, 2012).

Es así como las nuevas formas de asumir el ejercicio narrativo “nos pone de cara frente a diferentes formas de apropiación de las tecnologías en las que los sujetos juegan y se expresan con objetos populares, amplían sus formas de percepción que ahora se nombra como multisensorial y háptica en la metamorfosis del sensorium, ganan una autoridad que antes no tenían, inventan modos de autodidactismo y agencian alfabetismos ..., potenciando formas de ser más autónomas que interpelan de alguna manera las brechas generacionales y comunicativas” (Ramírez-Cabanzo, 2018, p.383).

El papel de la escuela en la constitución de nuevas subjetividades “puede confirmar los (juicios) ... pero también contrariarlos u oponérseles, y esto contribuye de forma absolutamente decisiva a la construcción de la identidad” (Bourdieu 1997, en Herrera et. Al., 2005) por esto, desde el reconocimiento de las narrativas propias de los sujetos como una experiencia de legitimación de lo que son, y un mecanismo de expresión de concepciones de la realidad pueden establecerse ejercicios dialógicos de reconocimiento del otro y formación de múltiples sentidos.

### ***Sociedad red: nuevas formas de la arquitectura subjetiva.***

Más que una cuestión de cables y aparatos, los medios masivos, sus diferentes canales de difusión y los múltiples sistemas de significación que logran son escenarios para la configuración de subjetividades, herramientas que deberían atravesar las prácticas educativas dentro de lo que Castells (2006) ha llamado “la sociedad red” como la estructura social capaz de reconfigurarse a través de redes de comunicación por donde fluye la información en un espacio y tiempo determinados. De esta forma, la práctica educativa enraizada en procesos pedagógicos potenciadores del sentido crítico, darán cuenta de que las redes y la comunicación han cambiado la forma en que las sociedades asumen su manera de percibir y estar políticamente en el mundo. Al respecto, Martin-Barbero (2007), advierte que “las sociedades avanzadas -y con ellas por supuesto la humanidad- estarían entrando en una época en que la sociedad toda se organiza según el sistema y el tejido de la infocomunicación” (2007, p, 57).

Scolari (2013), manifiesta que lo que los niños no aprenden en la escuela, lo terminan aprendiendo fuera de las aulas, lo que simboliza la efectividad de los medios y la ineficiencia del sistema escolar. En este sentido, se abre una reflexión sobre cómo la escuela genera espacios de apropiación consiente de tales medios, donde los niños constituyen parte de su mundo subjetivo a través de la experiencia con estos repertorios tecnológicos, elementos intertextuales de los relatos que consumen, donde lo cotidiano y lo mediático se integran para generar nuevas expresiones y construcciones del ser. Así, el reto para la educación consiste en incorporar la potencialidad de los nuevos repertorios tecnológicos que ayudarán y proporcionarán elementos claves para la estructuración de una cultura tecnomediada.

Castells afirmaría que “el segundo elemento de división social mucho más importante que la conectividad técnica, es la capacidad educativa y cultural de utilizar internet. Cuándo toda la

información está en la red, cuando el conocimiento está en la red, el conocimiento codificado, pero no el conocimiento que se necesita para aquello que se quiere hacer, de lo que se trata es de saber dónde está la información, cómo buscarla, cómo procesarla, cómo transformarla en conocimiento específico para aquello que se quiere hacer" (2001, p. 5).

De esta forma, la escuela debe asumirse más allá del territorio pedagógico ya dominado e implementar nuevas estrategias didácticas, cooperativas y que promuevan un pensamiento crítico en el aula. No obstante, es preciso ser enfática en que por lo menos en la discusión particular que aquí me convoca, tales implementaciones y su éxito no se centra en el equipamiento y propiedad de los recursos tecnológicos, sino en cómo este tipo de herramientas resultan ser mediaciones que representan y transforman eventualmente los regímenes discursivos de los niños y niñas; narrativas que si bien pueden ser altamente impactantes desde el formato análogo, al extenderse a la dimensión de la digitalidad, reconoce otras formas culturales de ser hoy, la ciberculturalidad.

## **Metodología**

Esta investigación adoptó la IAE (Investigación Acción en Educación) con el fin de significar la enseñanza como práctica que demanda la participación activa de los sujetos en proceso de transformación porque como ya sabemos, es precisamente de ahí donde surgen los cambios, su practica se llevó a cabo con dieciséis niños y niñas de tercer y quinto grado, con edades que oscilan entre los 8 y 11 años, los dos grupos de niños hacen parte de colegios oficiales ubicados en localidades lejanas entre sí, territorios sin embargo que comparten similares características al ubicarse en el borde de los cascos urbanos de la ciudad.

Para el desarrollo de la investigación, la principal técnica de recolección de información fue el desarrollo de una Unidad Didáctica, que constó de tres fases principales que se desarrollaron a lo largo del proceso y que permitieron la interacción con los agentes investigativos desde los enfoques dados por los intereses del trabajo e interrelacionando las otras técnicas de recolección de información. Las fases de la Unidad Didáctica se denominaron: Discutir, Charlar y Actuar, y fueron desarrolladas mediante diversas acciones que se planteaban objetivos específicos y describían diferentes momentos dentro del proceso comunicativo (ver, tabla1).

Tabla 1.  
*unidad didáctica.* “Elaboración propia”

# UNIDAD DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
1. <u>DISCUTIR</u> 	<b>ROUNDS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ ¿Quién tiene la razón?</li><li>▪ Bombardeo Mediático</li><li>▪ Otras fuentes</li></ul>	Partiendo de la “teoría del caos” donde pequeños cambios en las condiciones iniciales crean grandes diferencias en el resultado final.
2. <u>CHARLAR</u> 	<b>NEGOCIAR</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Poner en común</li><li>▪ Hablar para transformar</li><li>▪ “En tus zapatos”</li><li>▪ El baúl de los deseos</li></ul>	Aproximación y reflexión de las pluralidades, como elementos esenciales de la condición humana.
3. <u>ACTUAR</u> 	<b>CREAR</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Storytelling Challenge</li><li>▪ Correo secreto</li><li>▪ Canal de YouTube (Auraxis)</li></ul>	Interpretación y creación de narrativas, que posibilitan la manifestación de la producción de sentidos en los niños y las niñas.

## **Resultados**

Esta mediación tecnológica gestada en medio de la investigación *Niños Narrando Medios Comunicando, País Transformando*, trazo como parte de sus objetivos significar los medios y sus mediaciones para el establecimiento de vínculos solidarios entre dos grupos de niños que aun cuando nunca se hallaron en un mismo espacio físico, compartían problemáticas ambientales, sociales, educativas, etc. que eran posible evidenciar por el principio mismo de la comunicación el “*común a todos*” y que de igual forma podían gestar acciones de participación a través de las plataformas y herramientas que hacen parte de los nuevos repertorios tecnológicos, y sus formas de anidar cultura hoy.

## **Discusión**

### **Los dilemas políticos emergentes en las narrativas transmediáticas**

Al indagar por las expresiones de la Cultura Política en niños y niñas a través de la Narrativa Transmedia, la problematización se centró en el acontecimiento de sus subjetividades a partir de elementos narrativos mediáticos, que indican la dinámica de la comunicación digital interactiva (Scolari, 2008) que ha posibilitado que los niños y niñas se incorporen socialmente de distintas formas, experiencias que aunque no pasan por la corporalidad física, preservan rasgos de empatía, afecto y solidaridad, presentándose como un modelo que aunque virtual preserva la condición humana, en tanto las tecnicidades son introducidas como mediaciones y no como instrumentos.

### **Creación transmediática**

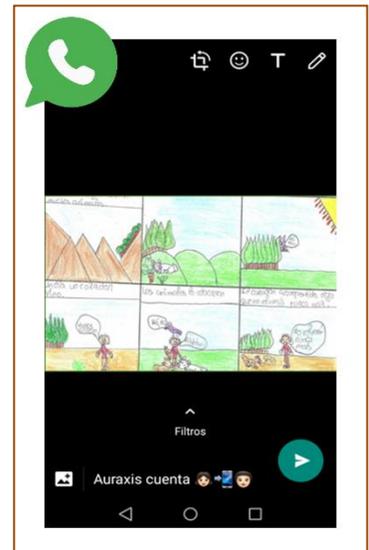
La creación de Narrativa Transmedia genera reflexiones en torno a la necesidad de mejores aulas, que como espacios creativos de las comunidades escolares requieren y reclaman una gran inversión no solo económica tácita sino coherente y ética con los requerimientos humanos y tecnológicos del siglo XXI y los de una nación que se proyecta como “Colombia la más educada 2025<sup>2</sup>”, puesto que si bien no se desconoce que año tras año se han venido implementando nuevos repertorios tecnológicos en las diferentes prácticas pedagógicas escolares, la mayoría de estos recursos no son usados en su totalidad de forma efectiva en el aula puesto que una vez conquistadas estas herramientas hallaremos un sinfín de mediaciones en ellas.

---

<sup>2</sup> Política educativa del Ministerio de Educación Nacional colombiana, disponible en: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356137\\_foto\\_portada.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356137_foto_portada.pdf)

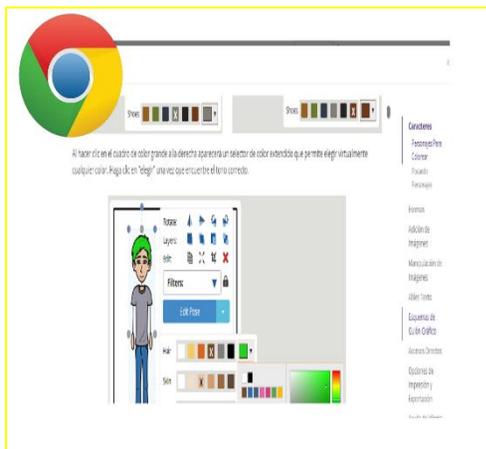
Teniendo en cuenta el contexto previamente mencionado, fue importante para la investigación apreciar, como para los niños y las niñas era claro que, si bien la transmediación es mucho más atractiva desde las funciones ofrecidas por los nuevos repertorios tecnológicos, ellos podían de igual forma crear transmedia en formatos análogos y preservarían la misma riqueza narrativa, para estos casos de igual forma podrían apoyarse en otros repertorios de uso más común para su difusión por medios. como claro ejemplo las redes sociales y sus posibilidades de publicación.

*“Valeri es mi amiga secreta, ella me escribió al correo saludándome esta semana, también me envió una historieta y como no podemos hacerla en video todavía yo propongo tomémosle una foto y la compartimos con el celular en los*



*estados de whatsapp”*

María Paula 10 Años  
Valeri 8 años



Para la creación de transmediaciones digitales los niños y niñas partieron desde el esencial paso de instruirse para usar el monitor de búsqueda de google eficazmente, puesto que sus recorridos en la web además de mínimos no habían sido acompañados en lógica pedagógica, llegando hasta el punto de la creación de contenido narrativo storytelling, puesta en marcha de acciones de creación, también reconocieron e hicieron provecho de diferentes aplicaciones que se ofrecen en la red de tipo libre y pagas, para el proyecto trabajamos sobre la versión libre, *experiencia básica* y sin costo que ofrece posibilidades sencillas de

creación y de fácil interpretación y ejecución.

Es significativo destacar, como estas plataformas contribuyen a generar hábitos de lectura crítica e interpretativa textuales, pues si bien su interés es primordialmente visual y grafico suministran manuales que a partir de instructivos y relatos apoyan el proceso creativo, esto sugiere a su vez una cultura del rastreo y la investigación. frente a las incertidumbres en el uso de las herramientas de las plataformas exploradas, la mayoría resuelven dudas a través chats o un menú de inquietudes frecuentes, pero no deja de perder significado el debatirlo y significarlo en el contexto propio, así los niños como creativos compartían sus propias experiencias de navegación e intercambiaban trucos, saberes evidenciando el trabajo cooperativo y activo.

Como ejemplo esta narrativa elaborada por los niños con ayuda de la aplicación *storyboardthat*, que permite crear guiones gráficos (storyboards), como secuencias de imágenes que hacen de guía al argumento de las narrativas, herramienta didáctica que fomenta la creatividad y animó a la lectura, la organización y secuenciación de ideas a través de los guiones.



Como mediación describió de excelente manera los sentidos apropiados por los niños frente a las problemáticas de sus entornos, ya que en ella se cuenta la historia de un grupo de amigos encargados de generar sentidos de conciencia y promover el *amor mundi*<sup>3</sup> en todos los

niños de Bogotá, para hacerlo se establecen como una especie de liga que visita diferentes lugares de su país y comunican lo que allí este sucediendo y como afecta a las comunidades, como slogan los niños determinaron que ninguno de los personajes del equipo de la narrativa podía tener poderes o habilidades extraordinarias, pues su poder más fuerte sería la comunicación.



Los niños se apropiaron del espacio asignándolo como un colectivo de medios para sus comunidades, siendo la virtualidad y convergencia mediática escenario para actuar, creando contenido para YouTube y dándose a conocer en redes sociales como Facebook e Instagram, iniciando su conquista con familiares, pares y posteriormente allegados a las comunidades

(vecinos, exalumnos, amigos en común) logrando declarar estrategias y acciones de difusión de sus saberes y sentidos, lecturas reflexivas de situaciones cotidianas, permitiendo reconocer cómo la constitución de ser puede ser mediada por los diferentes discursos que los circundan, aumentando con esto las posibilidades de cuestionar sus entornos.

Esto permite vislumbrar como las nuevas formas de habitar e interrelacionarse culturalmente, mediante diversas plataformas y redes, abre la posibilidad de manifestar que desde estos nuevos escenarios de comunicación se puedan ejercer acciones de transformación o propuestas de cambio frente a algunas situaciones.

En este camino de creación colectiva transmedia, esperamos aportar para “erradicar prejuicios y estereotipos desde los cuales descalificamos y deshumanizamos a los otros, para despojarlos de su condición de

<sup>3</sup> La política como amor aplicado a la vida, teoría filosófica, desarrollada por Hannah Arendt

humanidad” (quintero: 2015), en tanto apostamos por una escuela que desde su condición ético-política promueva espacios de enunciación donde, usando y humanizando el uso de los nuevos repertorios tecnológicos, se consigan crear y consolidar lazos de cuidado y solidaridad, como forma narrativa de comprender y mostrar el mundo.

## **Conclusiones**

La experiencia pedagógica adelantada con los niños y las niñas, muestra la implementación didáctica posible a partir de algunos de los nuevos repertorios tecnológicos, donde la imagen, la narración, lo audiovisual y las narrativas, no son un accesorio, son un hecho constitutivo de la lectura e interpretación de los niños y niñas, convirtiéndose en un modo de razonamiento a partir de nuevos estilos de comunicación.

La convergencia tecnológica hoy ligada a procesos sociales se convierte en soporte para la producción social de significado, donde las nuevas narrativas en los medios y la red no son parte únicamente de una transformación tecnológica, sino de nuevas formas de interacción política y cultural, ligadas tanto a las lógicas del mercado como a las prácticas de emancipación sociocultural. esta última, como alternativa para el abordaje socio-técnico y crítico de los escolares, frente a las complejas relaciones que existen entre la política y lo político, el Estado y la sociedad, siendo los nuevos repertorios tecnológicos medios imprescindibles para leer y narrar, pensar y sentir el mundo actual. Puesto que, en los dilemas emergentes en las reflexiones, se destaca como se conformaron a la vez iniciativas de participación, cooperación y colaboración entre los estudiantes, como acto de construcción y de conexión como actores y no solo espectadores.

Frente a esto, se destaca la cooperación y colaboración que se fortalece en propuestas alternativas que pretenden acercar a los sujetos a dinámicas de interrelación para el bien colectivo, lo que supone un ejercicio serio de responsabilidad con y hacia el otro, creando comunidades empáticas que se dirigen hacia la transformación de una sociedad más justa, capaz de actuar conjuntamente en un escenario que se presenta como individualista, priorizando el colectivo dentro de dinámicas cooperativas y solidarias que encuentran en el bien común una manera de ser y estar en el mundo.

Es pertinente indagar también sobre la inversión y calidad de los recursos tecnológicos en las instituciones educativas del siglo XXI, en contextos sociopolíticamente complejos, como los que acogieron esta investigación.

Por último, es preciso analizar, como el emprender y hacer uso del hipertexto y la hipermedia, representa para muchos maestros un aprendizaje complejo, tal como una vez lo hace el reto bilingüismo, esto en términos de que juntos representan un nuevo lenguaje, por eso se suma a los compromisos de la escuela alfabetizar en el uso y potencialidades de estas nuevas herramientas a sus maestros.

## Referencias

- Amador, J.** (2012). "Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones". Tesis doctoral. Universidad Francisco José de Caldas. DIE: Doctorado Interinstitucional en Educación. Recuperado de: [http://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado\\_ud/publicaciones/infancias\\_comunicacion\\_y\\_educacion\\_analisis\\_de\\_sus\\_mutaciones.pdf](http://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/infancias_comunicacion_y_educacion_analisis_de_sus_mutaciones.pdf)
- Amador, J. C.** (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva, recuperado de:
- Amador, 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. doi: 10.11144/Javeriana.m10-21.eint
- Amador, J. C.** (Comp.), (2012). *Infancias, cibercultura y subjetividad: modos de ser y estar en el mundo a través de las pantallas*. Bogotá: Ed. Universidad Distrital.
- Aparici, Roberto & Silva, Marco** (2012). Pedagogía de la interactividad. *Comunicar*, 19 (38), 51-58. Disponible en: <https://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf>
- Arendt, H.** (1996). "Entre el pasado y el futuro. Ocho ejercicios sobre la reflexión política". Barcelona: Editorial Paidós. Ana Poljak (trad), Barcelona, Península, p. 158.
- González Rey.** (2008). "Diferentes períodos en el trabajo de Vygotsky: sus implicaciones para los argumentos con respecto a su legado". Ponencia presentada en el simposio "Discussing Vygotsky's legacy: new alternatives in the understanding of his legacy and unfolding of his work". ISCAR. 2008. San Diego, USA.
- González Rey.** (2000). "Subjetividad social, sujeto y representaciones sociales". Centro universitario de Brasilia, Brasil.
- González Rey.** (2011). "Sentidos subjetivos, lenguaje y sujeto". *Rivista di psichiatria*, 46, 5-6.
- González Rey.** (2013). "La subjetividad en una perspectiva cultural-histórica: avanzando sobre un legado inconcluso". *Revista CS*, (11), 19-42. Recuperado de <https://doi.org/https://doi.org/10.18046/recs.i11.1565>
- Jenkins, H** (2008). *Convergencia Cultural, la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- Ramírez-Cabanzo, A.** (2018). "Infancia(s), tecnicidades y narratividades". Tesis de Doctorado. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia. Recuperado de <file:///C:/Users/HP%20CORE%20I5/Desktop/Tesis%2027%20de%20Octubre.pdf>
- Reguillo, R.** (2012). "Culturas Juveniles: Políticas del desencanto". Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores. ISBN 978-987-629-202-3.
- Rueda, R.** (2004). "Convergencia tecnológica: síntesis o multiplicidad política y cultural Signo y Pensamiento, vol. XXVIII, núm. 54, enero-junio, 2009, pp. 114-130 Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia.
- Scolari, C.** (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Editorial Deusto. Barcelona. España. Recuperado de: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>