

## Malditos clásicos. Una propuesta transmedia para acercar la literatura española a los adolescentes

Cristóbal Hornillos, Rubén

*Universidad de Zaragoza, rcristob@unizar.es*

### Resumen

Este artículo describe y analiza una experiencia educativa literaria transmedia dentro de una red social educativa, Google Classroom, que intercambia los papeles: el profesor como facilitador de materiales y estímulos, los alumnos como autores que construyen la historia con sus comentarios, discusiones y creaciones en línea; y los autores clásicos como protagonistas. De hecho, la tarea final consiste en la creación de una obra colaborativa por parte de los alumnos a partir de un fragmento inicial del profesor sobre el legado de estos autores. Los objetivos de esta propuesta didáctica, más allá del debate sobre el canon literario o su lectura completa o parcial, pasan por actualizar e integrar los autores clásicos en las redes de comunicación habituales de los adolescentes. Así mismo, pretende ser una llamada de atención sobre la necesidad de incluir un enfoque *transmedia* en la educación para reconocer una cultura colaborativa viral de la que los alumnos participan compartiendo, comentando o incluso reinterpretando sus referentes. Durante su aplicación con dos grupos 3º de la ESO del IES Ramón Pignatelli de Zaragoza, la propuesta de educación literaria transmedia fue valorada de forma muy positiva por los alumnos, más de 4,5 sobre 5 de media, y los principales indicadores de logro fueron el incremento de la motivación y la conectividad de los alumnos, seguido de la vinculación y actualización de los contenidos, así como su enfoque creativo y auténtico. Los alumnos valoraron también que fomenta su participación y su alfabetización transmedia, concluyendo con el aumento del sentido crítico y de la interpretación de los contenidos. En cuanto a las conclusiones, destacaríamos la construcción de puentes entre los gustos y hábitos de los adolescentes y la literatura clásica para evitar que se produzca una ruptura entre ambos.

**Palabras clave:** transmedia, escritores clásicos, redes sociales, prosumer.

### Abstract

This paper article describes and analyzes a transmedia literary educational experience within an educational social network, Google Classroom, that exchanges roles: the teacher as facilitator of materials and feedback, the students as authors who build the story with their comments, discussions and creations in line; and the classic authors as protagonists. In fact, the final task is the creation of a collaborative work by the students from an initial fragment of the teacher about the legacy of these authors. The objectives of this didactic proposal, beyond the debate on the literary canon or its complete or partial reading, is to update and integrate the classic authors in the regular communication networks of adolescents. Likewise, it aims to be a wake-up call on the need to include a transmedia approach in education to recognize a viral collaborative culture in which students participate by sharing, commenting or even reinterpreting their references.

During its application with two groups of the third year of secondary education of the IES Ramón Pignatelli de Zaragoza, the proposal of transmedia literary education was valued in a very positive way by the students, more than 4.5 out of 5 on average, and the main indicators of achievement were the increase in motivation and connectivity of the students, followed by the linking and updating of the contents, as well as their creative and authentic approach. The students valued also that it encourages their participation and their transmedia literacy, concluding with an increase in critical sense and interpretation of the contents. Regarding the conclusions, we would highlight the construction of bridges between the tastes and habits of adolescents and classical literature to avoid a break between the two.

**Keywords:** transmedia, classical writers, social networks, prosumer.

## 1. INTRODUCCIÓN

‘Malditos clásicos, una propuesta transmedia para acercar la literatura española a los adolescentes’, teje una narración multimedia (en inglés *Transmedia storytelling*) dentro de una red social educativa, Google Classroom, que intercambia los papeles tradicionales del aula: el profesor es un facilitador de materiales y estímulos, los alumnos son los autores que construyen la historia con sus comentarios, discusiones y creaciones en línea; y los protagonistas son los autores clásicos.

Los clásicos literarios han ido tejiendo durante siglos un imaginario cultural extraordinario del que siguen siendo sus principales garantes. Sin embargo, su legado parece confinado al medio en el que fueron escritos, el papel, y su consecuente lectura lineal, profunda, activa, concentrada y sosegada; cada vez más alejada de las prácticas de los adolescentes, afectada por las nuevas tecnologías y las redes sociales que, nos guste o no, han favorecido una lectura diagonal, superficial, pasiva, distraída por otras tareas y ávida de respuestas inmediatas, como advierte Carr (2010). El Conectivismo de Siemens (2005) considera que el aprendizaje ha dejado de ser un proceso interno e individual para convertirse en un proceso mediatizado por múltiples herramientas o mecanismos, que a su vez están conectados entre sí, lo que hace imprescindible centrar el proceso de aprendizaje también en estos para saber gestionarlos adecuadamente.

La narrativa transmedia, del inglés *Transmedia Storytelling*, (Jenkins, 2006 y Jenkins, Ford y Green, 2013) se ha convertido en una parte fundamental de la cultura de los jóvenes durante la última década, por lo que algunos docentes están empezando a trasladar la importancia de esta a las aulas transformando tanto el enfoque como los mismos contenidos de estudio, especialmente en la enseñanza de la lengua, las

humanidades y las artes, tal y como muestran autores como Alper y Herr-Stephenson (2013), Fleming (2013), Jenkins (2013) y Roccanti y Garland (2014).

Esta propuesta, que se enmarca en la asignatura de Lengua castellana y Literatura de 3º de ESO, propone una educación literaria transmedia para actualizar y reinterpretar las obras clásicas del currículo a través de diversas plataformas (móvil, ordenador...), frente al papel que era el medio en el que nacieron en su época y que sigue siendo también, varios siglos después, el modo tradicional de presentarlo en el aula. (Bernardo, 2014, Pos. 202). Para ello, la propuesta incide asimismo en potenciar el Alfabetismo Transmedia, siguiendo a Scolari (2018a y 2018b), para reforzar la competencia transmedia de los alumnos, de modo que el entorno educativo aporte herramientas de uso y control para este nuevo entorno clave en la comunicación de los adolescentes fuera de la escuela.

## **2. OBJETIVOS**

Los objetivos de esta propuesta didáctica, más allá del debate sobre el canon literario o su lectura completa o parcial, pasan por actualizar e integrar los autores clásicos en los medios de comunicación más habituales para los adolescentes y favorecer una reflexión crítica sobre su influencia. De esta forma, la finalidad es tender puentes entre la realidad los adolescentes y la literatura clásica, al mismo tiempo que se potencia el alfabetismo transmedia del alumno.

Además, la propuesta pretende ser una llamada de atención sobre la necesidad de incluir un enfoque transmedia en la educación en general y en la educación lingüística y literaria en particular para reconocer una cultura colaborativa viral de la que los alumnos participan compartiendo, comentando o incluso reinterpretando sus referentes con el objetivo de facilitar una alfabetización *transmedia* de calidad que reconozca también las nuevas oportunidades y amenazas que presentan los medios de comunicación de la red.

## **3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

La propuesta de educación literaria transmedia se aplicó durante el curso 2019/20 con un total de 32 alumnos de dos grupos de 3º de ESO del IES Ramón Pignatelli de Zaragoza. La tarea principal y que da título a la propuesta ha consistido en la creación de una novela colaborativa en línea por parte de los alumnos que incide precisamente en ese imaginario cultural construido a lo largo de la historia por los autores clásicos, a modo de red clandestina, y el riesgo que supondría su pérdida, olvido o sacrificio, ya sea o no intencionado. Esta actividad, que se presentó al principio del curso, no se inició hasta el

tercer trimestre, ya que esta debía basarse en los contenidos y actividades llevadas a cabo durante el resto del curso para familiarizar a los alumnos tanto en esta propuesta de educación literaria transmedia, como en la plataforma de desarrollo.

Desde el principio de curso se reformularon los contenidos bajo la premisa de que los clásicos estaban malditos y que, por ello, eran rechazados por muchos adolescentes. De esta forma, el resto del currículum del curso se subordinó a esta idea. Los alumnos se fueron acostumbrando a hablar de corrientes malditas, como los málditos mésteres de juglaría y clerecía, o de autores malditos, como el maldito Garcilaso y de personajes malditos, como el maldito Don Quijote.

A comienzo del curso creamos una clase en la plataforma de Classroom con diferentes temas, donde se accedía también después a los libros digitales, las webs y el resto de materiales que se usaban en el aula proyectándolos en el proyector. En la línea de la historia de los ‘Malditos clásicos’ que estábamos construyendo se incluyeron actividades o tareas facilitadoras que vamos a repasar en dos periodos claros. El primero, los dos primeros trimestres del curso, en el que la plataforma educativa fue un complemento de las clases; y un segundo periodo, en el tercer trimestre, en el que se convirtió en el medio principal de trabajo.

También se crearon algunos hilos de apoyo sobre material complementario a los contenidos que trabajábamos en clase, algunos más curriculares, como vídeos explicativos, fragmentos de películas basadas en personajes literarios (como el Cid), o actividades de sintaxis o de ortografía en el caso de lengua; y otros más indirectos como la disrupción tecnológica en nuestras vidas, con ejemplos reales como la suspensión de la obra de teatro ‘Cinco horas con Mario’, de Miguel Delibes, por el sonido de un móvil durante una representación en Zaragoza. Uno de los hilos que tuvo más participación sirvió para que los alumnos propusieran algunas de sus canciones para comenzar las clases y, ya de paso, integrar la clase virtual en la clase presencial.

Durante el primer trimestre, los alumnos tuvieron la oportunidad también de desarrollar y entregar a través de la plataforma algunos trabajos creativos y reflexivos en documentos de google realizados de forma individual y en pequeños grupos para familiarizarse con la plataforma, pero también con el enfoque que requería la actividad final. Uno de los trabajos fue la creación de obras teatrales para marionetas, algunas de las cuales representaron después de la clase, y otro fue una reflexión sobre la música y la literatura. En ambos casos se les facilitaron dentro de la misma plataforma enlaces y

artículos para orientarles en su trabajo, pero también para que comprendieran las oportunidades que ofrecía la clase virtual.

Con la crisis provocada por la alerta sanitaria del Covid-19 a mediados marzo la plataforma educativa virtual dejó de ser una plataforma de apoyo a las clases para convertirse en una verdadera clase virtual y en el medio de comunicación entre alumnos y profesor. Cada tarea de la asignatura en este periodo sin clases presenciales contó con un foro en el que el profesor planteaba cuestiones sobre las tareas y los alumnos iban compartiendo sus impresiones, tanto sobre la situación actual, como respecto a las tareas planteadas, como las obras de lectura, las canciones actuales y las obras literarias con las que se conectaban o incluso para el análisis sintáctico de oraciones de forma conjunta. Dentro de cada tarea, había un foro de comentarios y un trabajo individual o conjunto, que el alumno entregaba igualmente a través de la plataforma y que se les devolvía corregido por el mismo medio, el cual servía tanto de preparación teórica como técnica para la consecución de la tarea final: la obra colaborativa. De esta forma se reunió un compendio de actividades, algunas prediseñadas, otras adaptadas y otras improvisadas, para llevar a cabo una educación lingüística y literaria transmedia con la ayuda de una plataforma educativa virtual

### **3.1. Educación literaria basada en canciones**

Una de las actividades que se desarrollaron desde el comienzo del curso, pero de una forma totalmente interactiva por parte de los alumnos tras el final de las clases presenciales, fueron las unidades interactivas de Educación Literaria Basada en Canciones (<https://ocw.unizar.es/ocw/mod/imscp/view.php?id=764>). Estas unidades habían sido desarrolladas y aplicadas durante los cursos anteriores por el propio docente en distintos contextos y rediseñadas en forma interactiva y online con un proyecto de innovación de la Universidad de Zaragoza, durante el curso 2017/18 (Cristóbal, Sanjuán, y Villanueva, 2019a y 2019b).

### **3.2. Comentario interactivo de obras literarias con formularios de google**

Para familiar a los alumnos con la plataforma y que descubrieran algunas de las oportunidades que ofrecía, se les pidió la realización un trabajo de análisis crítico sobre una obra literaria, en concreto 'El capitán Alatríste', mediante el uso de un formulario de google, y la escritura en un documento de google compartido por el profesor de forma individual con cada uno de ellos.

### **3.3. Juego de rol online de El Quijote**

Desde la plataforma educativa también se organizó una partida interactiva al juego de rol de 'El Quijote' diseñado por el docente (Cristóbal, 2019) siguiendo la dinámica de los juegos de rol de cartas a partir de los personajes y el argumento de la obra universal Miguel de Cervantes. Con esta propuesta introducimos a los alumnos en el aula una temática y contexto literarios para que los alumnos se familiaricen con la trama y los personajes al tiempo que interaccionan oralmente.

El juego de rol de El Quijote está formado por dos equipos, cada uno de los cuales tiene una misión acorde con la trama de la obra, además del narrador de la partida, que es Miguel de Cervantes, cuya función es explicar lo que sucede en cada momento y dar la palabra al resto de jugadores. Por un lado están Don Quijote, Sancho y Rocinante y su objetivo es salir de aventuras, mientras que el resto de los personajes: el ama de llaves, el barbero, el cura, Sansón Carrasco, convertido en el caballero de la Blanca Luna, Dulcinea y los Molinos, forman el otro, y deben hacer lo posible para impedirlo. El modo de alcanzar el objetivo por parte de cada equipo es encerrarse unos a otros mutuamente. Para ello, cada personaje cuenta con una serie de capacidades inspiradas en la novela pero adaptadas a la dinámica de los juegos de rol.

Aunque la versión original estaba preparada para el juego presencial, se adaptó a las circunstancias aprovechando las opciones que permite la plataforma Classroom. Para ello se creó un tema nuevo con un foro general para todos los alumnos, en la que estos hacían comentarios abiertos a todo el grupo y cada uno votaba al compañero que quería encerrar; y otra sala a la que solo accedían Don Quijote, Sancho y Rocinante para tomar sus decisiones. Además, el profesor comunicaba por privado, la información que debían conocer algunos personajes en función de su rol en la partida. Cada una de las dos partidas que se disputaron, de una hora y media aproximadamente, contó con más de 500 comentarios, lo que da muestra de la alta participación de los alumnos.

### **3.4. Videocomentario**

Otra actividad consistió en una videoclase para comentar de forma colaborativa el relato 'La casa tomada', de Julio Cortázar, que sirvió para relacionar la pérdida de libertad que sufrían los personajes de esta historia con la sufrida por ellos mismos durante la crisis del coronavirus. Otro elemento destacado analizado fue el proceso creativo y la

interpretación múltiple de las obras literarias a partir de una entrevista del autor, Julio Cortázar, que se puso en relación en este caso con la experiencia vivida por ellos mismos como coautores de la novela ‘Malditos clásicos’, que todavía estaban escribiendo y a la que luego nos referiremos.

### **3.5. Videomensajes, mensajes y consejos**

Además, para mantener la actividad diaria, se fueron grabando videomensajes, poniendo mensajes públicos y privados para ayudar a los alumnos con cuestiones relacionadas con la materia o con la plataforma, y proponiendo tareas y consejos individualizados a los alumnos que lo precisaban o que eran reticentes al uso de esta red social educativa, lo que permitió que todos ellos se fueran familiarizando con esta, algo que era indispensable para el éxito de la tarea final.

### **3.6. Novela colaborativa titulada ‘Malditos clásicos’**

La tarea principal fue la creación de una novela colaborativa titulada ‘Malditos clásicos’. Los alumnos partieron de un fragmento inicial propuesto por el profesor y fueron escribiendo un capítulo cada uno en un documento de google, enlazado a través de una tarea de Classroom. De esta forma, con el único límite de su imaginación, crearon una trama trepidante el que un grupo de jóvenes trataba de deshacer un boicot contra los autores clásicos para terminar con su legado y con la crisis del Covid-19 como telón de fondo.

## **4. RESULTADOS**

La propuesta se sometió durante la última parte del curso 2019/20 a un proceso de evaluación por parte del alumnado mediante un formulario google, en el que se presentaron un total de 10 indicadores de logro para que los alumnos de los dos grupos participantes valoran su grado de acuerdo con cada uno de ellos en una escala Likert sobre 5 puntos. En concreto, los alumnos le otorgaron una media de 4,6 sobre 5, lo que supone más de 90 sobre 100.

Los reactivos se presentaron en todos casos bajo el enunciado: “La propuesta educativa Malditos clásicos consiguió” seguida de un indicador de logro, sobre los que se pidió a los alumnos que manifestaron su grado de acuerdo entre 1 y 5 con estos, siendo 1: Nada de acuerdo, 3: Medianamente de acuerdo; y 5: Totalmente de acuerdo. A

continuación, se muestran todos los indicadores utilizados, que posteriormente se categorizaron con un descriptor para su análisis:

- Categoría 1. que participara más en el proceso de aprendizaje (Participación)
- Categoría 2. que sintiera los contenidos más cerca de mi realidad (Vinculación)
- Categoría 3. que me motivaran más los contenidos trabajados (Motivación)
- Categoría 4. que aumentara mi sentido crítico hacia los contenidos (Reflexión)
- Categoría 5. que sintiera más actualizados los contenidos (Actualización)
- Categoría 6. que me ayudara a interpretar mejor los contenidos (Interpretación)
- Categoría 7. que reforzara mi capacidad creativa (Creatividad)
- Categoría 8. que el proceso de enseñanza resultara más auténtico (Autenticidad)
- Categoría 9. que mejorara mi comunicación en distintos medios (Alfabetización)
- Categoría 10. que conectara contenidos de distintas plataformas (Conectividad)

Si nos fijamos en los indicadores uno por uno, según podemos ver en la *Figura 1*, los que más respaldo obtuvieron, con una media de 4,8 sobre 5, se relacionan con la motivación y la conectividad multimodal. Con 4,7 sobre 5 destacaron los alumnos la vinculación que le permite trazar entre estos contenidos y su entorno, la actualización de estos, el incremento de su creatividad y la autenticidad del enfoque didáctico. Una décima por debajo, con 4,6 sobre 5, encontramos su participación más activa, en la línea del rol de productor, y su alfabetización transmedia, que seguramente no es mayor debido a que los estudiantes ya se consideran alfabetizados, como nativos digitales que son, lo cual no supone necesariamente que lo sean. Y por debajo quedan, aunque con un alto grado de acuerdo todavía, quedan el aumento de su sentido crítico (4,5 sobre 5) y la mejora de la interpretación de los contenidos (4,4 sobre 5), en ambos casos alrededor del 90% de acuerdo si lo trasladamos porcentaje.

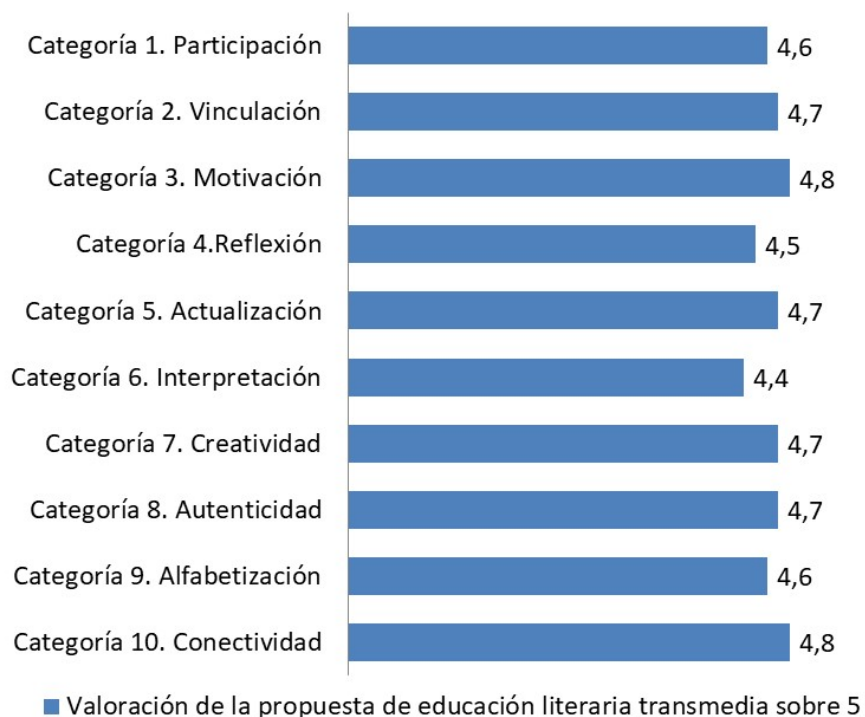


Figura 1. Resultados obtenidos sobre la propuesta de Malditos clásicos.

## 5. CONCLUSIONES

Cuando se planteó esta propuesta de educación lingüística y literaria transmedia todavía no había saltado la crisis sanitaria del Covid-19. Sin embargo, su llegada además de muchos inconvenientes y amenazas también ha presentado algunas oportunidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje y, en este caso, se ha convertido en un marco excepcional para rediseñar, enriquecer y explotar la comunidad virtual 'Malditos clásicos' que ya había creado a principios de curso y que había echado a rodar en Google Classroom,

Durante su puesta en práctica en el curso de 3.º de la ESO del IES Ramón Pignatelli de Zaragoza destacaríamos que este enfoque transmedia ha provocado una mayor implicación de los alumnos, no solo como receptores culturales, sino también como agentes culturales, pasando de ser meros consumidores (*consumer*) a consumidores y productores (*prosumer*) (Jenkins, 2006), participando de una forma más activa y creativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como demuestran tanto los comentarios y la participación de los alumnos en las actividades interactivas planteadas, como la obra colaborativa creada por ellos mismos, de la que ya han podido disfrutar sus compañeros y que esperamos que en breve puedan hacerlo muchos más lectores. De esta

forma, los alumnos han dejado de ser una parte pasiva del proceso educativo y de la cultura, a convertirse en activos, no solo del proceso educativo, sino también de la propia cultura (Branch, 2014, y Freeman y Proctor, 2018).

En la misma línea, hemos conseguido contextualizar tanto el lugar de estos autores clásicos como el suyo propio en la misma tradición cultural para atenuar la ruptura su ese pasado (Jenkins, 2006). También hemos constatado en los alumnos un mayor reconocimiento del legado cultural que ellos atesoran y una mayor aceptación de las coincidencias y las diferencias entre producciones culturales de distinta época y tipología; además de una mejor interpretación y caracterización de los textos desde un punto de vista artístico, estético y sociocultural.

Tan absurdo como sacrificar el legado de los autores clásicos, resultaría sacrificar los nuevos medios y formas de comunicación que contamos en la actualidad, porque eso supone también una pérdida de oportunidades y un choque entre la realidad del aula y la de los alumnos fuera de esta. “Los jóvenes, en nuestra era digital, son autodidactas, forman comunidades culturales en las que se sumergen a través de las redes sociales fuera de nuestras aulas como recuerdan” (Black, Castro y Lin, 2015, a través de Scolari, 2018: 11). Varios estudios han evidenciado “prácticas de apropiación creativa dentro de lógicas de colaboración y aprendizaje comunitarias, donde se pone en tensión la relación consumo-producción” (Scolari, 2018c: 11).

Afortunadamente, durante los últimos años estamos asistiendo a nuevas propuestas dirigidas a explorar la educación transmedia en distintos ámbitos, como en la enseñanza de la lengua y la literatura (Domínguez, Bobkina y Stefanova, 2019). Con esta propuesta queremos convertir ese eterno diálogo entre lo viejo y lo nuevo, entre la tradición y la modernidad, en una oportunidad para rescatar, actualizar y reinterpretar a los clásicos, a esos malditos clásicos, que parecen confinados al papel de sus libros.

Al mismo tiempo, queremos concienciar tanto a los alumnos, como a los docentes, sobre la necesidad de reconocer el papel que las redes sociales tienen en la difusión y producción de la cultura de la última década. Solo de esta forma podemos evitar una colisión de consecuencias insospechadas entre los estudiantes y la tradición cultural y literaria a la que pertenecen.

## 6. REFERENCIAS

- Alper, M., y Herr-Stephenson, R. (2013). Transmedia play: Literacy across media. *Journal of Media Literacy Education*, 5(2), pp. 366-369.
- Bernardo, N. (2014). *Transmedia 2.0. How to create an Enterenmeint Brand*, [versión de Kindle], Lisboa: beActive Books.
- Black, J., Castro, J., y Lin, C. (2015). *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*. New York: Palgrave
- Branch, Ch. (2014). *Transmedia education. The future of education*, Parables Today Consulting
- Carr, N. (2010), *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, New York: Norton y Company, Inc.
- Cristóbal, R., Sanjuán, M. y Villanueva, J. D. (2019a). Educación literaria basada en canciones. Acercar los clásicos al alumnado de secundaria. *Textos. Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 83, 53-59, Grao: Barcelona.
- Cristóbal, R., Sanjuán, M. y Villanueva, J. D. (2019b). Unidades didácticas para la educación literaria basada en canciones. *Materiales e Innovación Educativa en la Sociedad del Conocimiento*, 214-220, Universidad de Zaragoza: Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/79018>
- Cristóbal (2019). Los juegos de rol con personajes literarios como puente hacia la obra original, en *Investigación e Innovación en Educación Literaria*, pp. 133-144, Síntesis: Madrid.
- Domínguez, E, Bobkina, J. y Stefanova, S. (2019). *Teaching Literature and Language Through Multimodal Texts*, IGI Global, Hershey PA.
- Fleming, A. (2013). Expanding learning opportunities with transmedia practices: Inanimate Alice as an exemplar. *Journal of Media Literacy Education*, 5(2), 370-377.
- Freeman, M. y Proctor, W. (2018) *Global Convergence Cultures*. Transmedia Earth.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. When old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2013). *Reading critically and reading creatively*. New York: Teachers College Press.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*: NYU Press

- Roccanti, R. y Kathy Garland, K. (2014) *21st Century Narratives: Using Transmedia Storytelling in the Language Arts Classroom*. Signal Journal, pp. 16-20.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, nº 2, vol. 1, enero. El Learning Inc. Recuperado de: [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm) ,
- Scolari, C. A. (2018a) *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de medios. Libro blanco*, Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33910/Scolari\\_TL\\_whit\\_es.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33910/Scolari_TL_whit_es.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Scolari, C. A. (Ed.). (2018b). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de: [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_Teens\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf)
- Scolari, C. A. (Ed.). (2018c). Alfabetismo Transmedia. Una introducción. *Comunicación y Sociedad*, nº 33, septiembre-diciembre, pp. 7-13, Recuperado de: <http://www.comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/7227/5998>