

Andrea Beatriz PAC

Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Argentina.

apac@uarg.unpa.edu.ar

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6251-3640>

Susana Mabel BAHAMONDE

Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Argentina.

sbahamonde@uarg.unpa.edu.ar

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0001-7784-1874>

María Nieves SKVARCA

Centro de Estudios Superiores Padre Alberto de Agostini, Argentina.

nevenkask@gmail.com

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0003-6289-4732>

Recibido: 15/11/2023 - Aceptado: 06/02/2024

Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo

Pac, Andrea Beatriz, Susana Mabel Bahamonde y María Nieves Skvarca. "La literatura infantil en el mundo tecnológico y la tecnología en el mundo de la literatura infantil. Consideraciones más allá de los soportes y las estrategias en educación". *Humanidades: revista de la Universidad de Montevideo*, n° 15, (2024): 49-81. <https://doi.org/10.25185/15.3>

La tecnología en el mundo de la literatura infantil. Consideraciones más allá de los soportes y las estrategias en educación

Resumen: En este trabajo nos proponemos explorar la interconexión entre literatura infantil y las tecnologías contemporáneas, pero no desde la perspectiva de la tecnología como herramienta didáctica o soporte para la producción o reproducción de los textos. En cambio, nos interesa examinar de qué manera las tecnologías están presentes en las propuestas literarias infantiles y de libros álbum. Este acercamiento se enmarca en los conceptos de literatura infantil, e infancias y tecnologías. Expone también la reunión inicial de un corpus de relatos y libros álbum que incorporan las tecnologías como tema o como elemento estructurante. Nuestra conclusión es que, si bien en algunos textos el encuentro de ambos mundos produce experiencias literarias valiosas, existe un núcleo de la literatura que no es permeable a la integración tecnológica. Y esta tensión está presente en las representaciones abordadas.

Palabras clave: infancias, literatura, tecnologías, representaciones, integración, cultura, digital

Technology in Children's Literature world. Thoughts beyond media and educational strategies

Abstract: In this paper we aim to explore the interconnection between Children's Literature and contemporary technologies, though not from the perspective of technology as a didactic tool or as a media to produce or reproduce literary texts. Instead, we examine how technology is present in books for children and picture books. This approach is based on the concepts of children's literature, and childhood and technologies. We also present an initial corpus of stories and picture books either about technology or in which technology structures the book or the narrative. Our conclusion is that in some texts the encounter of both worlds produces significant literary experiences. However, there is a literary core that cannot be integrated with technology. This tension is also part of the cultural representations.

Keywords: childhood, literature, technologies, representations, integration, culture, digital

A literatura infantil no mundo tecnológico e a tecnologia no mundo da literatura infantil. Considerações além do suporte digital e as estratégias educacionais

Resumo: Neste trabalho nos propor explorar a interligação entre a literatura infantil e as tecnologias contemporâneas, mas não na perspectiva da tecnologia como ferramenta didática ou suporte para a produção ou reprodução de textos. Em vez disso, interessa-nos examinar como as tecnologias estão presentes nas propostas literárias infantis e nos livros-álbum. Esta abordagem é baseada num quadro conceptual que engloba as noções de literatura, infância e tecnologias. Expõe também o encontro inicial de um corpus de histórias e livros-álbum que incorporam as tecnologias como tema ou como elemento estruturante. Nossa conclusão é que, embora em alguns textos o encontro dos dois mundos produza experiências literárias valiosas, existe um núcleo de literatura que não é permeável à integração tecnológica. E esta tensão está presente nas representações abordadas.

Palavras-chave: infâncias, literatura, tecnologia, representações, integração, cultura, digital

En una columna de 2008 transmitida por el canal de televisión Telefé de Argentina y disponible en su página web, el escritor Hernán Casciari reflexiona sobre la reacción de su hija pequeña ante la desesperación de Hansel y Gretel al descubrir que las palomas comieron las migas de pan que marcaban su camino de regreso a casa: «No importa. Que lo llamen al papá por el móvil». La solución propuesta por su hija llevó a que Casciari preguntarse qué sucedería si Hansel y Gretel (o, para el caso, Odiseo, Pinocho, Romeo o Julieta) hubieran tenido un teléfono celular. Su conclusión es que las historias no funcionarían:

Si Julieta hubiese tenido teléfono móvil, le habría escrito un mensajito de texto a Romeo en el capítulo seis:

M HGO LA MUERTA,
PERO NO STOY MUERTA.
NO T PRCUPES NI
HGAS IDIOTCES. BSO.

Y todo el grandísimo problemón dramático de los capítulos siguientes se habría evaporado.

...

Todas las intrigas, los secretos y los destiempos de la literatura (los grandes obstáculos que siempre generaron las grandes tramas) fracasarían en la era de la telefonía móvil y del wifi.¹

En efecto, en un contexto comunicacional en el que se diluye la distancia espacial y temporal, se diluye también el riesgo del desencuentro, la incertidumbre, en síntesis, la fragilidad y la tensión que caracterizan a esas tramas literarias. Es verdad, siempre es posible que falle el wifi, que se agote una batería, que una traición desencadene la tragedia y que la trama funcione tal como en los relatos que conocemos. Pero aun así el impacto de este contexto en la literatura dirigida a la infancia² es digno de reflexión.

1 Hernán Casciari, “El móvil de Hansel y Gretel”, 20 de junio, 2023, https://hernancasciari.com/blog/el_movil_de_hansel_y_gretel.

2 Sabemos que la definición de la literatura infantil es objeto de controversia. Las editoriales, las grandes librerías y las escuelas son las que suelen por defecto definir qué circula bajo la denominación de literatura infantil. No obstante, sabemos que no se trata ni de la apariencia (no todo libro álbum es necesariamente literatura infantil), ni de la edad del destinatario, ni de la intención del/a escritor/a. Volveremos sobre esta cuestión en el desarrollo del trabajo.

Al repasar narraciones y libros álbum que hemos estudiado en sucesivas investigaciones,³ notamos que en la literatura de por lo menos los últimos diez años, la presencia de *gadgets* y en especial de medios de comunicación digital no es lo tan frecuente como se podría suponer a partir de la omnipresencia de dichos medios en la vida cotidiana. Desde hace más de dos décadas pantallas de celulares, pc, notebooks, tablets, consolas ocupan paulatinamente un mayor espacio en la sociedad y tienen un protagonismo indiscutible en la constitución de las subjetividades. Por su parte, la tecnología se convirtió en un soporte habitual para lo literario: lecturas de cuentos en You Tube, versiones de cuentos en formato digital, textos literarios escaneados y convertidos a archivos .pdf o .ppt, libros híbridos en los que un QR o alguna aplicación de celular direcciona hacia algún sitio web con textos, imágenes o sonidos que amplían el contenido.⁴ Sin embargo, son pocos los personajes literarios manipulando dispositivos o moviéndose en redes, de modo que estos objetos y medios de comunicarse parecen haber quedado un tanto al margen de la literatura infantil, por lo menos como tema.

De este contraste surgieron preguntas que incorporamos a nuestro proyecto de investigación, algunas de las cuales dieron origen a este trabajo. Por un lado, nos preguntamos cómo funcionarían (o no) las historias contemporáneas con la introducción de dispositivos tecnológicos; por otro lado, nos preguntamos por las representaciones de la infancia, de la literatura y de la tecnología contenidas en la literatura infantil contemporánea. Con el objeto de explorar el camino abierto por estas preguntas, hemos iniciado la reunión de un corpus de obras literarias destinadas a la infancia en el que la tecnología como contenido tiene una presencia significativa.

Así pues, en lo que sigue proponemos, en primer lugar, un marco que fundamenta conceptualmente nuestro abordaje de la literatura y una descripción teórica del contexto hipercomunicado actual en el que circulan los textos que reunimos. En segundo lugar, expondremos nuestras lecturas sobre el corpus que organizamos en cuatro ejes, surgidos de manera inductiva

3 Se trata de los proyectos de investigación financiados por la UNPA: 29/A-339 “Filosofía y Literatura en los primeros años de la Escuela primaria y el Nivel Inicial: la investigación, la práctica y la formación docente” (2015-2017), 29/A-393 “Literatura, Filosofía y Educación: don y apertura de mundo” (2018-2020) y 29/A-741 “Representaciones sociales de infancia en la literatura infantil. Un examen interdisciplinario” (2021-2023).

4 Algunos ejemplos son: ¿En qué piensan los músicos? de Patricia Vila, cuenta la iniciación musical de un niño e incorpora códigos QR que reenvían a contenido de audio que sirve para completar la historia, superponiendo el código musical al textual. *El pájaro de los mil cantos* de Lizardo Carvajal, es parte de una colección de libros editados por Luabooks que propone instancias de animación a través de una aplicación que se descarga a celulares o tablets. Ésta escanea páginas del libro y les agrega la perspectiva 3D, movimiento y sonido.

a partir de la búsqueda. Por último, discutiremos los resultados de esta lectura y propondremos algunas conclusiones con respecto a las representaciones de la infancia, la tecnología y la literatura infantil. Esto permitirá proponer algunas reflexiones sobre la literatura, la infancia a la que está dirigida y las tecnologías en la sociedad en que vivimos. La expectativa más ambiciosa (que excede los límites de este trabajo) es, por un lado, ampliar este corpus; por otro lado, que su interpretación pueda sugerir algunas hipótesis para profundizar la investigación sobre los resultados que arroje este corpus inicial.

1. Estudios sobre infancia, tecnología y literatura

Las búsquedas en internet sobre textos académicos que relacionan la literatura infantil y juvenil con la tecnología suelen arrojar como resultado una serie de estudios que, en líneas generales, giran sobre cuatro ejes: 1) la preocupación por la incorporación de las Tics en la enseñanza de la literatura como también el interés por los efectos de estas tecnologías en la constitución de las subjetividades; 2) la producción digital de textos (que también tiene un aspecto didáctico); 3) los soportes en que circulan o que combinan los textos literarios en formato papel con recursos digitales; y 4) la ‘competencia’ entre la cultura de los libros y el formato papel por un lado, y la cultura de las redes sociales y los soportes electrónicos por el otro. Esta producción es abundante y no sólo pone de manifiesto el interés académico por las transformaciones culturales en la lectura, la escritura y la educación, sino que sobre todo hace visibles los cambios en los “gestos, comportamientos, prácticas y lugares”⁵ culturales propios de nuestros tiempos. En lo que sigue, se ofrece un breve recorrido del estado de las investigaciones en estos ejes.

En el ámbito educativo, especialmente, el lugar que se atribuye a las tecnologías en las prácticas pedagógicas es un tema de preocupación. Grinberg y Armella señalan:

Mientras que, desde hace varias décadas, el sistema escolar está siendo cuestionado, la educación de plataforma aparece como horizonte que anuda la promesa de libertad, el protagonismo del estudiante, la utilidad del saber y

5 Roger Chartier, “Las prácticas de la historia”, *Cultura escrita, literatura e historia. Coacciones transgredidas y libertades restringidas. Conversaciones de Roger Chartier con Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin y Antonio Saborit* (FCE: 2006), 227.

la capacidad de los algoritmos de ajustar los contenidos a la medida de cada usuario.⁶

Pero también advierten que este horizonte de beneficios no debe ser asumido de manera ingenua. Las plataformas no son herramientas que decidimos libremente utilizar o ignorar, sino que «parecen haberse convertido en la medida de todas las cosas, definiendo el universo de lo posible, de lo pensable y de lo deseable».⁷ Asimismo, señalan la vacancia en el estudio de estos efectos performativos de las plataformas sobre las subjetividades en el ámbito educativo, y también en el marco social-cultural de la existencia hipertecnologizada.⁸

En un estudio publicado en 2013, Espinosa Gómez expone una investigación sobre la subjetividad infantil en el contexto posmoderno, a la luz de las lógicas de los discursos de los medios masivos, de consumo y mercado, del enfoque del niño como sujeto de derecho y de la tecnología. Allí queda planteado que

entender la subjetividad infantil implica comprender un campo de tensiones, en el cual los discursos, las prácticas, las instituciones, las disciplinas, los saberes entran en lucha por legitimar formas de definir la realidad social y los procesos de subjetividad en un marco histórico y social. Asimismo, involucra reconocer las nuevas subjetividades emergentes, atravesadas por los discursos de los medios masivos, por el mercado y el consumo, las tecnologías, la informática; envuelve descubrir las nuevas maneras de habitar el cuerpo, de comprenderse y relacionarse con el otro, en un tiempo y un espacio determinado.⁹

Esta investigación pone de manifiesto que el juego, la familia y la escuela, como dispositivos e instituciones propios de la modernidad aún vigentes, interactúan y se relacionan con otras prácticas y discursos emergentes del mercado, los medios masivos, la tecnología, operando en la configuración de la subjetividad infantil. Esto implica un desajuste en esa interacción, donde los

6 Silvia Grinberg y Julieta Armella, *Educación de plataforma. Sociedad postmedia y pedagogías por-venir* (Buenos Aires/ Barcelona: Miño y Dávila editores, 2023), 18.

7 Grinberg y Armella, *Educación de plataforma. Sociedad postmedia y pedagogías por-venir*, 40.

8 Véase Flavia Costa, *Tecnoceno. Algoritmos, biobackers y nuevas formas de vida* (Buenos Aires: Penguin Random House, 2021).

9 Ana Milena Espinosa Gómez, “Configuración de la subjetividad en la primera infancia en un momento posmoderno”, *Revista Infancias Imágenes* (julio-diciembre 2013), vol. 12 No. 2, 18-28: 19. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/5446>.

ideales de infancia instituidos se topan con la experiencia actual de los niños y las niñas con el consumo de tecnología, la cultura audiovisual, entre otros.

En efecto, las representaciones sociales de la infancia en la actualidad, están fuertemente marcadas por la tecnificación de la vida. Según Casas, incluso tienen un efecto sobre el núcleo figurativo de las representaciones: la exposición a la muerte y el sexo en los medios de comunicación -y las redes sociales-, así como la habilidad para manipular consolas, teléfonos y demás aparatos electrónicos, cuestionarían y reconfigurarían las representaciones de la infancia como ‘aún no’ en relación con aspectos de la vida antes reservados al grupo de adultos. En consonancia con la advertencia de Espinosa Gómez, este cuestionamiento implica un conflicto con otras representaciones del siglo XX¹⁰ que, a pesar de las transformaciones en las sociedades, mantienen su vigencia.¹¹

Por su parte, la educomunicación se ocupa tanto de la incorporación de medios digitales de comunicación con fines de educación, como de la alfabetización digital y subraya el valor de los medios analógicos y digitales no sólo como herramientas sino como productores de sentido: «una cámara de vídeo, un ordenador, un lápiz o un bolígrafo son instrumentos que permiten la comunicación, la reflexión, la comprensión de la realidad».¹² De esta manera, da cuenta de la complejidad del presente y reconoce los desafíos políticos y epistemológicos de las formas de comunicar y educar que se han desarrollado con la mediación tecnológica. Pero, sobre todo, se destaca como campo transdisciplinar en el que confluyen las tecnologías, la educación y la enseñanza de la literatura. Es así que la educomunicación incorpora en su campo «las nuevas formas de escritura y lectura» que surgen

10 Beatriz Alcubierre Moya, “De la historia de la infancia a la historia del niño como representación”, *La historia de la infancia en América Latina*, Lucía Lionetti (comp.), (Tandil: UNCPBA, 2018). <https://igehcs.conicet.gov.ar/wp-content/uploads/sites/104/2019/03/La-historia-de-las-infancias.pdf> .

11 Incluso, esta familiaridad de niñas y niños con las distintas formas de la comunicación y entretenimiento mediada por tecnologías conduce a la interrupción de la comunicación intergeneracional: «Es como si, en vez de aceptar y profundizar en una bidireccionalidad de la comunicación entre generaciones, en la que hemos de esforzarnos en ver el punto de vista del otro grupo, nos resulta más cómodo simplemente romper la comunicación sobre el tema». Ferrán Casas, “Infancia y representaciones sociales”, *Política y Sociedad*, 43(1), 2006, 27-42: 29. <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606130027A> . Esta ruptura de la comunicación ha sido estudiada también desde el punto de vista de las experiencias de las infancias con las tecnologías y las redes sociales. El informe 2017 de UNICEF advierte que «aunque las actitudes varían según la cultura, los niños por lo general consultan primero con sus compañeros de la misma edad cuando detectan riesgos o peligros en línea, lo que hace que resulte más difícil para los progenitores proteger a sus hijos». UNICEF, “Estado mundial de la infancia 2017. Niños en un mundo digital”, 12 de octubre 2023, 4. www.unicef.org.

12 Roberto Aparici Marino, “Educación para la comunicación en tiempos de neoliberalismo”. *Comunicación educativa en la sociedad de la información*, (UNED), 408. Citado en Ángel Barbas Coslado, “Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado”, *Foro de Educación*, 14, 2012, 157-175: 167.

«con las narrativas digitales hipermediáticas y transmediáticas y con las nuevas formas de interacción sin limitaciones espaciotemporales ni restricciones en los roles de los participantes».¹³

Estas narrativas implican la conexión entre tecnología y producción literaria, y son estudiadas también desde la teoría de la comunicación. Scolari las caracteriza según dos rasgos principales:

Por una parte, se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos. (...) Pero las narrativas transmedia también se caracterizan por otro componente: una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales.¹⁴

La conversión de blogs en libros, por ejemplo, o la escritura colaborativa en red son fenómenos culturales que implican no sólo nuevas formas de escribir sino nuevas formas de entender la literatura y de pensar la tarea del escritor. En esta línea de investigaciones se suma, en la actualidad, la intervención parcial o total de la inteligencia artificial en la composición de obras literarias. Los recursos a chatbox y otros sistemas de inteligencia artificial no sólo son usados actualmente para producir textos académicos, obras de arte visual¹⁵ y, también, obras de literatura, sino que el reconocimiento de su coautoría es materia de debate filosófico y jurídico. Si bien los intentos experimentales de escritura literaria interactiva o por parte de algoritmos data de las últimas dos décadas del siglo XX, la discusión alrededor de la creatividad, la escritura literaria y las posibilidades de que la inteligencia artificial escriba por sí misma obras originales y creativas es álgida en el presente.¹⁶ Desde la convicción de que el algoritmo es sólo un recurso más que, a lo sumo, realiza aportes que

13 Barbas Coslado, "Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado", 172.

14 Carlos Scolari, "Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital", ANUARIO AC/E DE CULTURA digital, 2014, 71-81: 72. https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

15 Mercedes Ezquiaga, *Será el arte del futuro. Cuando la creación extiende sus fronteras*, (Vi-Da Tec, 2019). <https://www.bajalibros.com/AR/Sera-del-arte-el-futuro-Cuando-Mercedes-Ezquiaga-eBook-1817719?frstPGI3R=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xllmNvbS8=>.

16 Andrés Vergara Aguirre, "La inteligencia artificial. ¿Una nueva era para la literatura?", *Estudios de literatura colombiana*, N.º 53, julio-diciembre de 2023, 11-19. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/elc/article/view/354624/20811946>.

los creadores aprovechan para producir mejores obras, pero que el ingrediente humano es insustituible, pasando por la aceptación de la simbiosis humano-digital aun en el ámbito literario,¹⁷ hasta la certeza en que la singularidad implicará un quiebre cualitativo y definitivo con la inteligencia humana (y, por tanto, con respecto a sus producciones), la discusión está abierta.

Con respecto a la literatura infantil, son ya ampliamente conocidos y particularmente considerados por este trabajo los estudios desarrollados por Teresa Colomer y su grupo de investigación de la Universidad de Barcelona, centrados inicialmente en el aspecto didáctico de la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ).¹⁸ Posteriormente, las investigaciones de este grupo incorporan la reflexión sobre la contribución de la tecnología a la transmisión literaria y han analizado en particular la producción digital de los textos.¹⁹ Los trabajos en esta dirección valoran positivamente el cruce de la comunicación literaria con la comunicación digital, y ponen de relieve el potencial que tiene la nueva literatura digital para la formación de lectores por su naturaleza heterogénea que los relaciona directamente con formas de cultura tan dispares como la literatura, la ilustración, la música, los videojuegos. Por otro lado, llaman la atención sobre la importancia del ejercicio de selección y mediación institucional y educativa frente a esta nueva realidad literaria, que implica profundas y complejas variaciones constructivas.

Otros autores, como Tomás Albaladejo, han reflexionado ampliamente sobre la relación entre la literatura y la tecnología, sobre todo la tecnología de carácter informático o digital. También, investiga la distinción entre la literatura digital y la literatura convencional que es tratada y comunicada por medios digitales, teniendo en cuenta la producción y la interpretación de obras literarias, así como la mediación que las acerca a sus lectores. Las nuevas tecnologías no solamente ayudan a nuevas formas de creación literaria, sino que también contribuyen a la comunicación de la literatura existente previamente a dichas tecnologías, planteando, en consonancia con

17 Juan Luis Suárez, y Dago Cáceres Aguilar, "Literatura y creatividad artificial en la época de la singularidad", *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, vol. 13, núm. 1, 2019, 158-175. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=378360617012>.

18 Teresa Colomer, *La formación del lector literario. Narrativa infantil y juvenil actual*. (Fundación Germán Sanchez Ruipérez, 2005), 2ª ed.; *Andar entre libros. La lectura literaria en la escuela* (México: FCE, 2012); Teresa Colomer y otros (comps), *Libro de actas del Simposio: La Literatura en pantalla: textos, lectores y prácticas docentes*, (Barcelona: Universidad Autònoma de Barcelona, 2014). https://www.gretel.cat/wp-content/uploads/2016/05/2014_Actas-del-Simposio-internacional-La-literatura-en-pantalla-textos-lectores-y-pr%C3%A1cticas-docentes.pdf.

19 Cristina Correró, Neus Real, "Panorámica de la literatura digital para la educación infantil", *Textura Canoas*, n.32 set./dez. 2014, 224-244. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2014/168920/Correró_Real_2014_Panorama_de_la_literatura_infantil_digital_en_la_Educacion_Infantil.pdf. Celia Turrión, *Narrativa infantil y juvenil digital ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* (Tesis doctoral: 18/12/2014). <http://hdl.handle.net/10803/285652>.

lo mencionado anteriormente, la necesidad de una nueva reflexión sobre las funciones de mediación literaria -ya se trate de instancias de edición, crítica, comentario, transmisión- a la luz de la incidencia en la misma de esta tecnología.²⁰

Sobre la edición de las obras literarias infantiles, en particular a partir de la consolidación del libro-álbum como género específico, mencionaremos un trabajo que indaga sobre las múltiples variaciones que se han dado en los últimos años en el soporte papel como reflejo de la permeabilidad de la literatura hacia los cambios que se dan en el ámbito cultural y social. En este sentido, el objeto libro destinado a la infancia se ha reformulado aun en su permanencia -en formato de páginas encuadernadas- a la par de la expansión de las posibilidades de hibridación e intermedialidad propias de un contexto tecnológico. El soporte se ha fundido con el texto, desdibujando límites y diciendo tanto como las palabras, proponiendo un diálogo transartístico que en pequeña escala reproduce el diálogo multimedial que atraviesa la experiencia contemporánea. Muchos de los soportes proponen un juego al lector que invita a acercarse al libro de manera novedosa y, en ese escenario, la palabra literaria se transforma y requiere de nuevos criterios de legitimación lejos ya de la especificidad, autonomía y autosuficiencia propuestas por la crítica moderna.²¹

En cuanto a la tensión entre una cultura denominada humanista y la cultura digital, existe un amplio espectro de trabajos que tematizan desde la materialidad del soporte de las obras literarias hasta la lectura los efectos de estas nuevas formas de leer sobre el desarrollo del pensamiento crítico.²²

20 Tomás Albaladejo Mayordomo, "Literatura y tecnología digital: producción, mediación, interpretación", *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, 2009, s/p. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd5144>; Alonso Cavadonga López, "La hiperficción, entre tecnología y literatura", *Lorenzo Hervás*, Número 20 (Extraordinario), junio de 2011, 247-269. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11530/20_10_lopez_alonso.pdf;jsessionid=BF61A39290180B2F9CFB31A119A12CC9?sequence=1.

21 Susana Bahamonde y Andrea Pac, "Literatura infantil: el juego con el soporte", en *Diálogos entre mediadores de lectura: algunas reflexiones sobre la literatura infantil y juvenil*, Patricia Domínguez (comp.). (Comodoro Rivadavia: Edupa, 2017).

22 María Belén Fernández Massara, "Sobre libros y pantallas: encuentros y desencuentros en la Cultura Digital", *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Época III. Vol. XX. Número 40, 2014, 117-140. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31632785006.pdf>; José Antonio Córdón García, "La lectura en el entorno digital: nuevas materialidades y prácticas discursivas", *Revista chilena de literatura*, diciembre 2016, n° 94, 15-38. <https://www.redalyc.org/pdf/3602/360249875002.pdf>; José Antonio Córdón García, "Libros electrónicos y lectura digital: los escenarios del cambio", *Palabra Clave* (La Plata), abril 2018, vol. 7, n° 2. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8536/pr.8536.pdf.

También, cabe destacar el aporte de Michele Petit²³ y su perspectiva antropológica, centrada en el valor humano de la literatura, que constituye un antecedente relevante de las preguntas sobre la literatura y los efectos performativos de la cultura digital. En el ámbito de la literatura argentina, escritoras consagradas de literatura infantil como Graciela Montes,²⁴ Laura Devetach²⁵ y María Teresa Andruetto,²⁶ han proporcionado también un marco crítico para entender qué es la literatura infantil y su relevancia en la construcción social e individual del ser humano.

Por último, vale señalar que los desarrollos teóricos sobre la tecnología como tópico literario, suele limitarse al género de ciencia ficción, que transmite una imagen de tecnociencia que va cambiando a tenor de acontecimientos históricos y que va evolucionando dentro del género mismo. En este territorio circulan las ideas sobre la ciencia liberadas de corsés académicos y a la vez en sus fronteras cabe también la especulación sociológica o filosófica.²⁷ No obstante, Gómez Trueba observa que el fenómeno de la presencia o huella que Internet y en general las nuevas tecnologías dejan en la literatura impresa no es abundante.²⁸ Su estudio aborda por un lado, la adopción de formatos y términos extraídos del ciberespacio en la novela impresa. Por otro lado, la inclusión en sus argumentos de las maneras de vivir contemporáneas: la globalización y democratización de la cultura a través de Internet, la comunicación electrónica o el uso cotidiano y obsesivo de la telefonía móvil, las redes sociales, la televisión, el poder y tiranía que la publicidad ejerce en nuestras vidas cotidianas. Una de sus conclusiones es que la nueva novela o novela del siglo XXI,

23 Michèle Petit, *Leer el mundo. Experiencias actuales de transmisión cultural* (México: FCE, 2014); Lucas Ramada Prieto, *Esto no va de libros. Literatura juvenil digital y educación literaria*, (Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, 2017) <http://hdl.handle.net/10803/460770>; Lucas Ramada Prieto “Infantil, digital, aumentada y virtual: los mil y un apellidos de una realidad literaria”, *Diabltexto Digital*, 2018, n°3, 8-31. <https://ojs.uv.es/index.php/diabltexto/article/view/13565/12767>.

24 Montes, *La frontera indómita*.

25 Laura Devetach, *La construcción del camino lector* (Córdoba: Comunicarte, 2012).

26 María Teresa Andruetto, *Hacia una literatura sin adjetivos*. (Córdoba: Comunicarte, 2009); *La lectura, otra revolución* (México: FCE, 2014).

27 Natalia Castro Vilalta, “‘Ciencia, Tecnología y Sociedad’ en la literatura de ciencia ficción”, *Revista CTS*, n° 11, vol. 4, julio de 2008, 165-177. <https://www.revistacts.net/contenido/numero-11/ciencia-tecnologia-y-sociedad-en-la-literatura-de-ciencia-ficcion/>.

28 Teresa Gómez Trueba, “La tecnovela del siglo XXI: internet como modelo inspirador de nuevas estructuras narrativas de la novela impresa”, en *Literatura e internet. nuevos textos, nuevos lectores. Actas del XX Congreso de Literatura Española Contemporánea*, Salvador Montesa (Málaga: Universidad de Málaga, 2011), 67-100.

si es que existe, es aquella que sabe transmitir de qué manera todos esos cambios sociológicos y tecnológicos han distorsionado nuestra manera de percibir la realidad, la manera de sentir el tiempo y el espacio en el que estamos inmersos, o aun al mismo sujeto, y que, al mismo tiempo, ha acertado con una fórmula literaria capaz de dar cuenta de esa nueva percepción de la realidad.²⁹

De alguna manera, la literatura destinada a la infancia por la que nos preguntamos comparte este rasgo que Gómez Trueba atribuye a una literatura tanto presente como por venir.

2. Literatura infantil, representaciones sociales y posthumanismo

Más allá de las clasificaciones editoriales y de las orientaciones pedagógicas, la literatura infantil es «un espacio de auténtica experiencia literaria para los niños y niñas»³⁰. Desde este punto de vista, comparte un rasgo propio de toda literatura que, en palabras de Petit, contribuye a que «el espacio sea representable y habitable, [a] que podamos inscribirnos en él».³¹ Se trata de una definición abierta, modificable, que no espera agotar en una descripción unívoca todos los rasgos propios de esta literatura sino que, por el contrario, invita a reflexionar en ella y enriquecerla. Y, sobre todo, que pone más peso en la literatura que en lo infantil, al decir de Montes, «esa palabrita [que] basta para que todo se trastorne, para que entren a terciar otras fuerzas, para que cambien las reglas del juego»,³² esto es, basta para que se active un sistema de vigilancia tejido no sólo de prejuicios sino también de «temibles buenas intenciones».³³ Es que «la infancia es un territorio de disputas y apuestas de diversos poderes. La familia no es la única que pretende ejercer un control

29 Gómez Trueba, “La tecnovela del siglo XXI: internet como modelo inspirador de nuevas estructuras narrativas de la novela impresa”, 99.

30 Teresa Colomer, “La literatura infantil: una minoría dentro de la literatura”, Conferencia en el 32 Congreso Internacional IBBY, 25 de julio, 2023, <https://www.andreusotorra.com/cornabou/dossiers/articles/colomert1.pdf>.

31 Petit, *Leer el mundo. Experiencias actuales de transmisión cultural*, 23.

32 Graciela Montes, *El corral de la infancia*, (México: FCE, 2001), 18.

33 Graciela Montes y Ana Mraría Machado, *Literatura infantil. Creación, censura y resistencia*, (Buenos Aires: Sudamericana, 2005), 109.

sobre el niño sino que esta función se desplaza también a otra zona, fuera de lo privado, donde se dirimen los intereses de la colectividad».³⁴

No obstante, a partir de estas coordenadas sí es posible sentar algunos puntos de referencia para delimitar un universo de textos a los que dirigimos nuestra atención. En primer lugar, huelga señalar que no pensamos la literatura desde una perspectiva didactista ni edificante. En segundo lugar, tampoco pensamos en literatura pensada desde una pretendida perspectiva infantil en la que un/a adulto/a escribe sobre lo que supone le interesa a los/as niños/as o constituye el mundo infantil actual. En tercer lugar, buscamos producciones que resisten a lo que Montes denomina fantasmas de la literatura infantil: la escolarización, que la domestica para subordinarla a fines útiles y provechosos para la educación; la frivolidad, que reemplaza la experiencia literaria por consignas con cierta estructura pero apenas pasatistas; el mercado, que impone sus reglas sobre escritores/as y textos bajo el imperativo de que los libros-mercancía sean vendibles.³⁵

Finalmente, como una referencia afirmativa, adoptamos la caracterización de Arpes y Ricaud, quienes identifican a la literatura infantil argentina como género en virtud de los indicadores propuestos por Steinberg. En primer lugar, las temáticas, que se han independizado del didactismo y abundan en humor y miradas desnaturalizadoras de la realidad. Ambos rasgos se sintetizan en una frase de Roldán, cuando declara que le interesa un humor con «capacidad de querer cambiar el mundo, de ponerlo patas arriba y de comenzar a ordenarlo de nuevo»;³⁶ la retórica rupturista en cuanto al uso del lenguaje; aspectos enunciativos concentrados en el paratexto (imágenes, prefacios, contratapas).

Es así que en el panorama de la literatura infantil contemporánea podemos distinguir temáticas consolidadas como los conflictos familiares, el diálogo con la tradición, la metaliterariedad y otras cuestiones emergentes como la multiculturalidad, la ecocrítica o la perspectiva de género. La proyección de estos temas en la literatura se comprende en relación a las preocupaciones de la sociedad, que se traslucen en las manifestaciones artísticas que, además

34 Marcela Arpes y Nora Ricaud, *Literatura infantil argentina. Infancia, política y mercado en la constitución de un género masivo*, (Buenos Aires: La Crujía, 2008), 46.

35 Graciela Montes, “La frontera indómita”, en *La frontera indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*, (México: Fondo de Cultura Económica, 2017).

36 Gustavo Roldán, “Los caminos de la palabra”, en *Para encontrar un tigre. La aventura de leer*, (Córdoba: Comunicarte, 2011), 33.

de ser portadoras y transmisoras de valores estéticos, constituyen un plano transubjetivo de las representaciones sociales sobre el mundo que nos rodea.³⁷

Frente a los fenómenos sociales y culturales novedosos y en tanto que representaciones sociales, las obras literarias llenan vacíos de sentido y aportan un «código compartido sobre el que se sustentan las interacciones sociales».³⁸ De este modo, se constituyen tanto en un plano social, dando coherencia a las prácticas sociales, como subjetivo dando sentido y orientación a las experiencias individuales. Cabe aclarar, no obstante, que a pesar de constituir guías de acción, la relación entre las representaciones y las actitudes no es lineal ni causal y, además, el conjunto de las representaciones no es un todo completamente coherente.³⁹ A partir de esta noción de la representación afín a la de Bourdieu, Chartier describe el hábito de la lectura como «una interiorización; no la de una práctica, sino la interiorización dentro del individuo del mundo social y de su posición en el mundo social, que se expresa a través de sus maneras de clasificar, hablar y actuar».⁴⁰

En un análisis de la estructura de las representaciones, se encuentran niveles más explícitos, como las informaciones (científicas o no) sobre el objeto representado que circulan en una sociedad, y niveles implícitos o internos: las actitudes y los núcleos figurativos que constituyen la lógica interna de la representación. Si nos centramos en las representaciones de la infancia, éstas «ayudan a comprender las relaciones e interacciones sociales que establecemos en cada sociedad con el subconjunto de población que denominamos infancia».⁴¹ En consecuencia, tanto la literatura que se produce como la que circula en los ámbitos comercial y educativo, contienen, suponen y contribuyen a construir representaciones de la infancia. En consecuencia, son un elemento más en la constitución de subjetividades.

37 Denise Jodelet, "El movimiento de retorno al sujeto y el enfoque de las representaciones sociales", *Cultura y representaciones sociales*, Año 3, Número 5, 2008, 32-63, <http://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v3n5/v3n5a2.pdf>

38 José Antonio Castorina y Alicia Barreiro, "El problema de la individuación de las representaciones sociales: una perspectiva interdisciplinaria", *Psic. da Ed.*, São Paulo, 25, 2007, 11-33: 16. <https://revistas.pucsp.br/index.php/psicoeduca/article/view/43164>.

39 Castorina y Barreiro, "El problema de la individuación de las representaciones sociales: una perspectiva interdisciplinaria".

40 Roger Chartier, "La revolución del texto electrónico", *Cultura escrita, literatura e historia. Coacciones transgredidas y libertades restringidas. Conversaciones de Roger Chartier con Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin y Antonio Saborit*, (México: FCE, 2006), 195.

41 Ferrán Casas, "Infancia y representaciones sociales", *Política y Sociedad*, 43(1), 2006, 27-42: 29. <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606130027A>.

Por último, cabe subrayar la relevancia de los rasgos que se denominan posthumanos del contexto actual. Esto es relevante en relación con el tema que nos ocupa porque

La subjetividad se construye en situación, a partir de prácticas de los sujetos según circunstancias que determinan su manera de ser, desde sus territorios existenciales, posibilidades económicas, sus luchas sociales, políticas, de género, sus contextos particulares. La subjetividad como un modo de hacer en el mundo, un modo de hacer con el mundo y un modo de hacerse en el mundo, es un modo de hacer con lo real y con la experiencia.⁴²

La condición del presente no es, evidentemente, la misma que conocimos en el siglo pasado. Muchas veces no es posible ponerla por completo en palabras. Pero aun así, sabemos que ha cambiado y somos conscientes, también, de que los desarrollos de las tecnologías (en particular, la biotecnología, y las de la comunicación) son el punto de inflexión en las transformaciones del presente⁴³. Vivimos en un mundo híbrido humano-tecnológico, e hipermediado⁴⁴, en el que los objetos son también actores en las relaciones. Como observan Grinberg y Armella, «las no ya tan nuevas tecnologías de la información y la comunicación constituyen parte nodal de [la experiencia cotidiana] que mientras parece evaporarse en el aire nos deja entre la sucesión de bytes que ensamblan con nuestro cuerpo». ⁴⁵ Así, «a través de las intra-acciones que mantiene con lo humano y lo no-humano es como cada niño llega a ser parte integral (no independiente) del mundo en el que vive». ⁴⁶

42 Espinosa Gómez, “Configuración de la subjetividad en la primera infancia en un momento posmoderno”, 19.

43 Paula Sibilia, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, (México: Fondo de Cultura Económica, 2013).

44 «Al hablar de hipermediación no nos referimos tanto a un producto o un medio sino a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. (...) no estamos simplemente haciendo referencia a una mayor cantidad de medios y sujetos sino a la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital (...) permite articular dentro del ecosistema mediático», Carlos Scolari, *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, (Barcelona: Gedisa, 2008), 113-114.

45 Silvia Grinberg y Julieta Armella, *Educación de plataforma. Sociedad postmedia y pedagogías por-venir*, (Barcelona: Miño y Dávila editores, 2023), 12.

46 Eduardo García Jiménez, “Una mirada posthumana sobre la infancia y la educación”, *Perspectivas de lo más-que-humano en la infancia introducción a las investigaciones postcualitativas, neomaterialistas y posthumanas en educación*, (Madrid: Síntesis, 2022), 35.

La literatura infantil, como experiencia literaria, sigue siendo parte integrante y agente en este mundo. Desde estos supuestos es que nos preguntamos cómo se integran las tecnologías como contenido de la literatura infantil reciente, y qué representaciones de la tecnología y de la infancia supone.

3. Un corpus de literatura infantil con protagonismo de las tecnologías

3.1. Aspectos metodológicos

El marco conceptual arriba expuesto no sólo aportó una justificación y un sentido específico a las preguntas formuladas como problema, sino que orientó la búsqueda de un corpus en el que las tecnologías tuvieran un rol protagónico. En nuestro caso, buscamos libros álbum que respondan a los rasgos de la literatura infantil que definimos en nuestro marco teórico, disponibles entre la oferta literaria accesible, dentro de las limitaciones geográficas y económicas,⁴⁷ a docentes y familias de nuestro medio. Cabe destacar que en la búsqueda se han consultado los catálogos para Nivel Inicial y Nivel Primario del Plan Nacional de Lecturas actualmente disponibles en la página web del Ministerio de Educación de Argentina. Los más recientes son del año 2021.⁴⁸ Salvo uno de los textos de que ya disponíamos (*Emails desde la isla del Caimán Tuerto*), los libros recomendados no incluyen tecnología como contenido en modo alguno, o no lo hacen de modo significativo.

En cuanto a los criterios metodológicos de selección, adoptamos como modelo las recomendaciones de Sinclair.⁴⁹ En consecuencia:

- a. Orientamos la selección a textos en los cuales la tecnología tuviera un rol significativo para la trama, o hubiera una intertextualidad llamativa con los lenguajes y dispositivos. No incluimos, por otra parte, textos en los que pudiera haber una referencia a un dispositivo digital, por

47 Con limitaciones geográficas nos referimos a que en nuestra ciudad de Río Gallegos sólo hay una librería en la que es posible mirar y adquirir este tipo de libros. La búsqueda a través de tiendas online requiere un conocimiento previo del material que se pretende comprar.

48 Disponibles en <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/01catalogoinicial.pdf> y <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/01catalogoprimeria.pdf>. Consultados por última vez el 6 de enero de 2024.

49 John Sinclair, "Corpus and Text - Basic Principles", en *Developing Linguistic Corpora: a Guide to Good Practice*, 2004. <https://users.ox.ac.uk/~martinw/dlc/chapter1.htm>.

ejemplo, cuya presencia pudiera ser reemplazada por otro aparato o no tuviera incidencia en el sentido de la historia.

- b. Recortamos textos publicados en formato papel; destinados al público en general (a pesar de que el valor de compra de algunos de los textos restringe significativamente el acceso a ellos en nuestro país); escritos originalmente en español o traducidos al español; editados entre el año 2010 y el presente.
- c. Procuramos que la naturaleza y dimensión de la muestra fuera significativa, a pesar de ser conscientes de las limitaciones de acceso a los textos, entre la inabarcable producción editorial en libros álbum y literatura infantil, y la que es accesible para nosotras a través de las referencias de trabajos académicos, búsquedas de referencias en la internet y consulta a bibliotecas y librerías.

Tal como sugiere Arnoux que hace el analista del discurso, a medida que fuimos reuniendo libros que ilustraban el tipo de presencia de las tecnologías que nos interesaba investigar, buscamos «huellas» o «indicios reveladores de alguna regularidad significativa».50 Entendiendo con ella que los criterios de interpretación no son moldes a aplicar de manera mecánica sino que de alguna manera es el objeto el que define el procedimiento de análisis, definimos inductivamente ejes que ofrecieran una clave de lectura del material. Es así que establecimos cuatro ejes para agrupar, interpretar y presentar las obras, a saber: 1) historias en las cuales el elemento tecnológico es central en el desarrollo de la trama; 2) textos que contrastan la cultura digital y otros modelos culturales con una intención didáctica explícita en mayor o menor grado; 3) obras que proponen una fuerte intertextualidad con los códigos del lenguaje digital o con las jergas usuales en las redes y aplicaciones de comunicación; 4) libros-objeto que proponen una interactividad análoga a los juegos en pantalla.

El corpus que comentaremos a continuación, pues, quedó conformado por los siguientes diez libros:

50 Elvira Narvaja de Arnoux, *Análisis del discurso. Modos de abordar materiales de archivo* (Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2006), 21.

Ejes	Autor/a e ilustrador/a	Título	Datos de edición original	Datos de la traducción
1)	Pilar Serrano Burgos y Mar Azábal Domínguez	<i>Lobo sólo buscaba nifi</i>	Editorial Amigos de papel, León, 2017, español	—
	Pilar Serrano Burgos, Pilar y Joaquín Camp	<i>El selfi</i>	Editorial Takatuka, Barcelona, 2021, español	—
	Jorge Accame y Pablo Accame	<i>Emails desde la isla del caimán tuerto</i>	La bruja de papel, 2013, español.	—
2)	Ilan Brenman y Rocío Bonilla	<i>¿Jugamos?</i>	<i>Você não vem brincar?</i> , Ilan Brenman y Carlo Giovanni, Brinque-Book, 2015, portugués.	Editorial Algar, 2017.
	Pilar Serrano Burgos y	<i>¿Quién secuestró a mi familia?</i>	Tramuntana Editorial, 2020.	—
	Lane Smith	<i>Es un libro</i>	<i>It's a Book</i> , Roaring Book Press, 2010, inglés.	Océano Travesía, 2011.
3)	Olivier Dozou	<i>Rizos de Oro y los tres osos</i>	<i>Boucle d'or et les trois ours</i> , Editions du Rouergue, 2011, francés.	Kalandraka, 2022
4)	Hervé Tullet	<i>Un libro</i>	<i>Un livre</i> , Bayard Jeunesse, 2010, francés.	Océano Travesía, 2010.
	Hervé Tullet	<i>¿Jugamos?</i>	<i>On joue?</i> , Bayard Jeunesse, 2016, francés.	Océano Travesía, 2016.

3.2. Descripción y discusión del corpus

A continuación, haremos una descripción de los libros seleccionados y clasificados según los ejes propuestos. Este recorrido permitirá, por un lado, proponer un mapa provisorio del modo en que la tecnología es incorporada en la literatura infantil y los libros álbum. Por otro lado, constituirá un punto de partida para la reflexión teórica en el campo literario y para futuros trabajos de campo.

Eje 1: Sin tecnologías, no funciona

Comenzaremos con un ejemplo de historias en las cuales el elemento tecnológico es central en el desarrollo del argumento. Contrariamente a lo

que planteaba Casciari con respecto a los cuentos tradicionales o ciertas obras del canon literario, en estos cuentos la historia no funcionaría si no fuera por la intervención del elemento tecnológico.

Lobo sólo buscaba wifi es un caso que puede ubicarse dentro de esta categoría. El texto tiene un aditamento especial, que es su intertextualidad con relatos conocidos en los que se fue configurando el personaje conocido como lobo feroz. En este cuento, el lobo tiene hipo y quiere buscar alguna recomendación en internet; pero no tiene señal de wifi y empieza a recorrer distintas casas para ‘colgarse’ de la señal. En esa búsqueda se va encontrando con personajes de *Caperucita Roja*, *Los tres cerditos*, *Pedro y el lobo*, *Los siete cabritillos*. Todos ellos le guardan rencor, lo atacan y agreden en cuanto lo descubren merodeando por sus hogares. Lobo termina escapando de todos ellos, siempre corriendo con su tablet en la mano. Al final, el susto y el cansancio, después de tantas corridas, terminan siendo la solución a su problema.

Una situación similar se da en otra obra de la misma escritora: *El selfi*. El castor va de excursión. Lo que necesita para que sea realmente perfecta, es una selfi que testimonie su presencia en el paisaje. Pero la selfi se frustra porque aparecen otros personajes que se interponen, en parte fascinados por el teléfono celular, en parte porque quieren estar en la foto. La historia termina con una selfi de conjunto, que resulta ser más divertida que la individual.

Tal como señalamos, estas historias no funcionarían si no convergieran en ellas las siguientes variables: el elemento tecnológico, las costumbres propias de una sociedad hipertecnologizada (en ambas), y la intertextualidad con los cuentos tradicionales (en la primera). Tanto los objetos tecnológicos (la tablet, el teléfono móvil, internet, wifi) como las costumbres (buscar en internet respuestas a situaciones prácticas cotidianas, sacar *selfies*) permiten, en este caso, crear una historia divertida que, al mismo tiempo, provoca la reflexión sobre las ansiedades consecuencia de la interacción con la tecnología. Por un lado, la dependencia de la conectividad que lleva al lobo a exponerse a peligros; por otro lado, la desconexión con el aquí y ahora del paisaje y los demás que implica la prioridad de la autofotografía.

Si en lugar de tablet tuviera una enciclopedia en formato papel, o si en lugar de buscar la solución googleando recordara los consejos de sus padres o abuelos cuando era niño, el personaje no saldría de su casa y no tendríamos historia. Si en lugar de buscar wifi buscara un poco de azúcar para cocinar, tampoco funcionaría exactamente igual dado que el wifi puede ser captado desde afuera de la casa y, en la historia, el Lobo es a veces sorprendido en los

alrededores de los hogares. Por su parte, en *La selfi*, con una cámara fotográfica tradicional, la foto no hubiera sido posible sin la presencia de un otro que, si bien termina siendo reconocido por el castor, en principio resulta un fastidio.

Por último, en el caso de *Lobo sólo buscaba wifi*, la referencia a los relatos tradicionales propone un juego en el que lo tradicional no resulta obsoleto, sino que se integra perfectamente al universo de la conectividad, de los buscadores, de la tablet. Así personajes y relatos tradicionales se renuevan, a partir de un vínculo novedoso con elementos que transgreden el original tiempo lejano para ubicarlos en el tiempo actual, renovados pero no transmutados.

Emails desde la isla del caimán tuerto es otra historia que no funcionaría sin el elemento tecnológico, ya que se construye a través de un intercambio de emails entre un abuelo y su nieto. Ambos están enfermos y no pueden visitarse. Pero el abuelo finge estar de viaje para no preocuparlo, y escribe emails a su nieto (el teléfono delataría su estado gripal). El despliegue de correos electrónicos presenta los descubrimientos del abuelo y su grupo de expedicionarios en una isla inexplorada y también la perspectiva del nieto ante esos relatos y descripciones, de los que descrece, pero que no dejan de asombrarlo.

El estilo del texto emula un tipo de comunicación propia del tiempo de los grandes descubrimientos geográficos: las cartas para dejar memoria o hacer relación de todo lo desconocido, no exentas de ficcionalización. Ahora bien, en esta narración, la conversación por mail caracterizada por la brevedad, la inmediatez y la mediación tecnológica, sirve para enfatizar el carácter ficticio de la historia que cuenta el abuelo y, por eso, se vuelve aún más central en esta historia. La descripción de lugares y especies imposibles se vuelve dudosa en un mundo donde la captura de imágenes en tiempo real y la posibilidad inmediata de compartirlas, es una práctica omnipresente. Ante la excusa de un fenómeno de exceso de energía, rayos y vibraciones que imposibilita el funcionamiento de las cámaras de fotos, el abuelo propone el dibujo para dar cuenta de estos lugares y especies. Pero el dibujo al igual que el relato e incluso la traducción de la canción de los nativos que se presenta, son escurridizos a la categoría de realidad.

Todo transcurre en una sola semana, en la que ambos interlocutores se encuentran enfermos y no pueden visitarse. Se trata de un espacio temporal insuficiente para enviar cartas por correo. La tecnología permite que puedan comunicarse en este contexto y permite también la creación de un mundo ficticio y asombroso que ayuda a ambos a pasar más amablemente este tiempo de enfermedad.

Otro detalle interesante es que el niño le enseñó al abuelo a usar la computadora y luego es el abuelo quien aprovecha ese elemento tecnológico para que siga teniendo lugar esa práctica más añeja y perdurable que es la de regalar ficciones. Así en la obra se trasluce una reflexión sobre la relación entre los relatos y la tecnología. Aparecen como categorías no excluyentes, siempre que una no fagocite a la otra.

En contraste con estas obras, podemos pensar que el tiempo de *La pulga preguntona*, de Gustavo Roldán (Editorial Sudamericana, 2015) requiere que no sea posible googlear la pregunta «¿De dónde salió la primera, primera pero primera vaca?». Requiere, también, el ritmo de algunas patas cortas, como las de la pulga, el piojo, el yacaré, el sapo. También, las *Cartas escritas con plumas y pelos* de Philippe Lechemier (Pípala, 2013). Si en lugar de cartas, el zorro enviara mensajes de texto o emails a la gallina, o si el caracol hiciera un zoom con la babosa, las historias perderían su *tempo* narrativo por completo.

Eje 2: Cultura digital vs conexión

En relación con este primer grupo de obras, proponemos un segundo eje de textos que contrastan la cultura digital y otros modelos culturales con una intención didáctica explícita en mayor o menor grado. En principio, estas obras podrían formar parte del primer eje sugerido. En efecto, las situaciones que describen no existirían si no fuera por el uso extendido e intensivo de dispositivos electrónicos y redes sociales. No obstante merecen un tratamiento aparte, dado el énfasis que ponen en contrastar el estilo digital de leer, jugar y, en general, vivir y relacionarse con una forma de vida alternativa (y previa en el tiempo) a la hipertecnologizada.

Este tipo de mirada aparece en el libro álbum *¿Jugamos?*, que expresa un ánimo de desconfianza con respecto a la tecnología (y, sin duda, nostalgia) a través del contraste entre dos formas de jugar. Una, en soledad, a través de dispositivos como celular, tablet, consola. Esta práctica sumerge al jugador en un mundo ficcional creado por otros en el que el niño no construye sino que sólo guía desplazamientos, acciones, o elige entre opciones preestablecidas. El universo simbólico es capturado por la tecnología, que lo predetermina y lo limita, aunque parezca ofrecer infinidad de posibilidades. Otra, que puede ser en compañía, en un mundo ficticio también pero que se construye a partir de la propia imaginación. En las ilustraciones, la primera forma de jugar se presenta en blanco y negro, aludiendo a la postura pasiva del jugador frente a las pantallas, reforzada por la inexpresividad de sus cuerpos y rostros. En

cambio, las páginas en las que otros personajes crean juntos sus propios mundos, se presentan a todo color.

A medida que se avanza en el libro, éstas abarcan cada vez más espacio que el de una página desplegando un universo lúdico que invita a sumergirse en él y hace crecer paulatinamente el contraste con el anterior. De esta manera, la obra pone de relieve el carácter social, imaginativo y expresivo del juego, que permite a las infancias acercarse a su entorno, comprenderlo mejor. Este se contrapone con una representación negativa del juego en pantallas, que aísla.

En la última página del libro, un epílogo salva la tecnología como necesaria pero advierte que:

Un pensador dice: “La tecnología puede ser la respuesta, pero ¿cuál es la pregunta?”

He preguntado a muchos niños y niñas qué les hace felices y en ninguna respuesta he encontrado las palabras: móvil, tableta o videojuego. (...)

Por supuesto, los pequeños deben tener contacto con la tecnología, porque forma parte de su día a día. Pero lo preocupante es creer que estas herramientas son mano de santo para cualquier cosa, que gracias a su uso los niños serán más inteligentes, sociables y felices -y eso es lo que padres y madres quieren para sus hijos: la felicidad.

La tecnología nos proporciona momentos de placer y nos ayuda en nuestra vida cotidiana y en nuestro bienestar; pero no nos da la felicidad.

Esta intervención de Brenman expresa toda la ambigüedad de nuestra relación con la cultura digital. Por un lado, la temática emerge con rasgos de nostalgia y aleccionamiento, tanto para niños como para adultos mediadores. Por otro lado, puestas a pensar en aquello que nos provoca felicidad, posiblemente daríamos prioridad a situaciones similares en lugar de identificar a la tecnología y la cultura digital como motivo de la felicidad. Es verdad que, si se tratara de un dispositivo tecnológico con un software que nos permite caminar, o la ya familiar aplicación que permite el contacto con seres queridos que se encuentran lejos, éstos serían condiciones de acceso a aquello que nos hace felices y, en consecuencia, serían también motivos de felicidad. La existencia posthumana se caracteriza, precisamente, por un modo de vida en el que la hibridación biológico-social-tecnológica es natural y las relaciones humanas no sólo no prescinden de factores digitales o tecnológicos sino que suponen su mediación.

Una propuesta similar que ilustra esta condición es *¿Quién secuestró a mi familia?*. Pero, en este caso, la niña termina jugando con un teléfono móvil. Las imágenes sugieren que no es atrapada por el dispositivo, sino que, por el contrario, la creatividad de la niña se apropia de aquél. No obstante, el contraste entre la cultura digital y un mundo lúdico independiente de ella tiene peso en esta historia desde el propio título.

Diferente es el caso del libro álbum *Es un libro*⁵¹, con un carácter humorístico que pone en un segundo plano a la intencionalidad didáctica. Allí encontramos el contraste entre soportes digitales de lectura y el soporte papel tradicional. La obra presenta una escena de lectura en la que dos personajes -un asno con una *notebook* y un mono con un libro- interactúan a partir de las insistentes preguntas que el primero dirige al segundo con respecto a su aparentemente novedoso soporte de lectura: un libro.

«¿Qué tienes ahí?» pregunta el asno, y el mono responde con la frase del título: «Es un libro». En consecuencia, no tiene contraseña, no tiene wifi, no tiene botón de encendido, no puede enviar mensajes ni twittear, no es necesario recargar la batería... Es un libro. A lo largo de este diálogo se evidencian dos actitudes frente a la lectura: una más paciente y detenida y otra más vehemente y dispersa. En un momento dado, el asno le saca el libro de las manos al mono y queda atrapado en la lectura al punto tal que se niega a devolverlo (pero promete que lo recargará antes de hacerlo).

Aquí, la lectura en soporte electrónico resulta tematizada y contrastada con la lectura en soporte tradicional. Aunque el juicio a favor pareciera inclinarse sobre este último, la escena muestra, en síntesis, que ambos lectores comparten el interés por la lectura, más allá del efecto cómico que provoca el equívoco con respecto al soporte. También se sugiere que un mismo lector tiene la capacidad de migrar de un soporte a otro, e incluso que el lector digital parece el más apto para la hibridez y, por tanto, para obtener lo mejor de ambos mundos.

El contraste que plantean las obras incluidas en este eje, podría empezar a desarticularse si pensamos que el libro infantil es desde hace mucho tiempo hipertexto. La ilustración ha pasado a ocupar un lugar cada vez más relevante y complejo: desde las páginas que se desdobl原因, las que se despliegan con un efecto tridimensional, las imágenes que aparecen y desaparecen a partir

51 La interpretación de esta obra se basa parcialmente en el artículo ya publicado de las autoras: Susana Bahamonde, y Andrea Pac, "Representaciones de la lectura literaria y su lector en la literatura infantil contemporánea", *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 12 (6), junio, 2021, 79-98.

de tiras de papel que se deslizan o ventanas que se abren, la incorporación de texturas, incluso sonidos que han permitido asociar la lectura a otras formas de percepción sensorial hasta la proliferación de obras que a través de un código QR amplían su contenido, y en muchos casos lo reenvían hacia el campo audiovisual, han hecho y hacen del libro infantil un medio de comunicación sofisticado, difícilmente desechable en una cultura digital. Esto último es un temor o tal vez un prejuicio que está en el centro de algunas obras que presentan cierta mirada recelosa sobre las nuevas tecnologías de la comunicación y el entretenimiento en relación con las infancias.

Eje 3: Literatura en clave digital

El tercer eje reúne obras que proponen una fuerte intertextualidad con los códigos del lenguaje digital o con las jergas usuales en las redes y aplicaciones de comunicación. En estas obras, la tecnología no es tematizada, ni es un elemento indispensable de la trama. Pero se desliza en ellas, en una especie de alusión inevitable a un mundo donde tienen cabida múltiples formas de comunicación, e incluso donde los códigos y lenguajes trascienden sus límites.

En *Rizos de Oro y los tres osos*⁵², las imágenes que tradicionalmente vemos como ilustración son abstraídas en figuras simples delineadas a través de caracteres como números, letras, puntos, líneas. Un ocho acostado y tres puntos formando un triángulo con su vértice hacia abajo, son la cabeza del oso. Un círculo amarillo es Ricitos de Oro. Un cuatro invertido, las sillas en las que se sienta la niña. Así, las ilustraciones se componen a partir de un código propio de la comunicación en pantallas a través del chat o de las redes sociales y que aquí resulta amplificado para lograr el fin ilustrativo. Un lenguaje al que nos acostumbramos a partir de los medios tecnológicos de comunicación se cuela en la obra literaria provocando un efecto de doble extrañamiento: por un lado, sobre las expectativas del lector con respecto a las imágenes (que por momentos cuesta reconocer); por otro lado, sobre el viejo relato, que aparece en esta edición tal cual lo conocemos, aunque intervenido por este particular uso de símbolos propios de la escritura para otro tipo de representación.

52 Douzou es un diseñador y sus libros álbum se caracterizan por la combinación de lenguajes y por la composición y descomposición de imágenes. Un juego similar con el lenguaje y los números se encuentra en *super 8*. Monsieur Otto (que, en castellano, suena semejante a ocho) es un elefante figurado a partir de un número 8 y su trompa termina como un ocho acostado, o sea, el símbolo del infinito: ∞. El personaje inventa el número y, con él, la noche (la nuit, que suena semejante a huit en francés).

Hay algo de hibridación en la apuesta a utilizar elementos tipográficos, para crear una ilustración. Se apela entonces a un destinatario con una alta capacidad en la lectura de imágenes; pero es también un destinatario que no podrá prescindir del texto alfabético para contar la historia y, eventualmente, interpretar las ilustraciones. La decodificación visual que propone la obra tiene un alto grado de dependencia del texto que deja a la vista el contraste entre el relato propio del cuento de hadas y su ilustración propia de la era digital. Podemos leerlo también en clave de encuentro, ambos universos no se excluyen sino que pueden integrarse.

En *Es un libro*, referido más arriba, también se recurre al código de los chats. En un momento del desarrollo de la escena, el asno teclea en su pantalla: «:-(¡! :-)» con el fin de abreviar el pasaje que leía el mono: «Jim estaba petrificado. El fin estaba cerca. De repente, divisó un barco en la lejanía. Una sonrisa se dibujó en el rostro del muchacho».53 De este modo, se emplea de forma paródica el estilo de escritura que se impone en los dispositivos electrónicos, en particular, en los mensajes de chat. Un código icónico, reemplazable también por emoticones. Lo que se pone de relieve así es el carácter de especificidad, precisión y capacidad de movilización interna que generan las palabras frente al carácter vago o neutro, aunque sí breve, del uso icónico de signos propios de la escritura.

Eje 4: Libros como teclados

Un libro propone la interacción con el lector infantil a partir de una serie de indicaciones que lo impulsan a tocar y mover el libro, una experiencia que no es habitual en los formatos de lectura tradicionales. La ilustración que propone es básica, solo aparecen círculos de colores primarios sobre fondo blanco o negro, dispuestos de diferente forma según la acción que se invita a realizar y su probable efecto. Así los lectores son invitados a presionar, frotar, soplar, agitar el libro, inclinarlo, enderezarlo, aplaudir. Estas acciones determinan un efecto que se puede ver en la página subsiguiente.

De carácter similar ¿Jugamos? invita a mover el dedo sobre las páginas, también siguiendo indicaciones. En este caso, se incorporan líneas que guían el recorrido y ayudan a unir los círculos construyendo mundos imaginarios. En esta obra se incita también a decir algunas palabras como por ejemplo «¡Abracadabra! proponiendo también un efecto al pronunciarlas.

53 Smith, *Es un libro*, 111-113.

En ambas obras, se construye un enunciador que apela a un lector dispuesto a participar. Constantemente, el enunciador ofrece expresiones valorativas como «¡Bravo!», «¡Magnífico!», «¡Nada Mal!», «¡Casi lo logramos!», además de indicaciones. Se incluye en el mismo juego que propone. Un tipo de interacción propia de los entornos digitales y de los juegos en pantallas se traslada al ámbito del libro tradicional. ¿Se trata de un avance de la primera sobre el segundo? ¿O es una forma en la que el libro tradicional habla de lo que sucede a nuestro alrededor?

En cualquier caso, hay aquí una presencia explícita de la cultura digital y una representación de lector infantil inmerso en ella desde su nacimiento, que rápidamente se acomodará a la propuesta del libro porque es parte de su cotidianidad. Hay un apartamiento de la interacción típica que ofrecen los libros. Aparece el efecto inmediato, el direccionamiento y el carácter evanescente de la experiencia de lectura. Lo interesante es que no parece ser una propuesta de competencia o sustitución, sino más una demarcación de territorio. El libro tradicional sigue vigente y es quién puede poner en escena, y por lo tanto en perspectiva, el mundo tecnológico que nos impregna.

Conclusiones

La literatura es creativa y para ello busca la novedad aunque no se trata de una novedad que corra el riesgo de quedar obsoleta en menos de un abrir y cerrar de ojos. Los cambios vertiginosos que se dieron en las últimas décadas en relación a las tecnologías de la comunicación y los modos de vincularnos con ellas, nos dan poco tiempo para pensar y elaborar relatos significativos que trascienden el barniz novedoso de una incorporación que no deja de estar en mutación constante.

En el mundo que hoy habitamos, niños y niñas se encuentran permeados por discursos y prácticas propios de una época de supremacía tecnológica e informacional. Aun en casos en que la brecha tecnológica impide la experiencia directa con dispositivos, el espíritu de la inmediatez, lo visual y lo efímero impregna los modos de ser y estar en el mundo. Las tecnologías de la comunicación tienen un lugar importante en la constitución de la subjetividad de niños y niñas, así como en las representaciones de la infancia.

Posiblemente la literatura sea uno de los pocos reductos que puede elegir prescindir de la tecnología y seguir sosteniendo su esencia. Con respecto a la lectura, como dice De Certau, «leer (...) es crear rincones de sombra y de noche en una existencia sometida a la transparencia tecnocrática».54 Con respecto a la literatura misma, más allá de contar con la tecnología para su difusión, los relatos no necesariamente requieren de la incorporación de la tecnología en el plano temático, la obra literaria en sí misma puede incluirla o no, y eso no la vuelve obsoleta. En este caso, la literariedad no se modifica en relación con los avances tecnológicos mientras que otras esferas sí han sufrido cambios radicales sustentados en la tecnología, como por ejemplo la medicina o el campo legal cuya incumbencia se ve afectada directamente por estas innovaciones. La literatura, en cambio, no requiere necesariamente apoyarse en ellas para subsistir, ni para funcionar.

En este sentido los parámetros del mundo digital que buscan la precisión, la dominación o una aparente transparencia de la información, la velocidad de intercambio en las comunicaciones y la simultaneidad, son dimensiones que anulan a las que la literatura suele privilegiar. La ambigüedad, la capacidad simbólica y/o metafórica del lenguaje y la plurisignificación son inherentes a la literatura. La transgresión de las leyes y convenciones pertenecientes al mundo real son el ingrediente necesario de una interpretación del mundo que no sea literal más allá de que existan formas de representación del mundo de las que la literatura se nutre.

Tal vez frente a la fragmentación, podemos pensar en las cosas conocidas, y en las historias que hacen referencia a estos objetos como capaces de conservar sentido. Ante lo evanescente, lo fugaz, lo vertiginoso que proponen las tecnologías, el libro como objeto se propone como conservador de las narraciones que otorgan densidad a la vida. Tal vez sea por eso que la invención de mundos y las rupturas literarias de la realidad no requieren de la tecnología.

Así como los libros en papel no han desaparecido por la proliferación de soportes digitales, la literatura infantil convive con películas, youtubers, juegos en red. No sólo convive con otros productos culturales, sino que mantiene una identidad propia, se sostiene como frontera indómita: «territorio en constante conquista, nunca conquistado del todo, siempre en elaboración, en permanente hacerse; por una parte, zona de intercambio entre el adentro

54 Michel De Certeau, "Leer: una cacería furtiva", en *La invención de lo cotidiano, vol. 1: Las artes de hacer*, (México: Universidad Iberoamericana, 2000), 186.

y el afuera (...) pero también algo más: única zona liberada».⁵⁵ En nuestro presente, mantenerse como zona liberada implica el interjuego de la literatura con las tecnologías como agentes no humanos.

A lo largo de este trabajo, hemos elaborado un marco que nos permitiera abordar ese juego tanto desde el punto de vista de obras de literatura infantil disponibles en nuestro medio, como desde el punto de vista de la reflexión teórica sobre el lugar de las representaciones que constituyen a docentes y familiares en mediadores de la literatura infantil. Con respecto a lo primero, encontramos que existen obras que incorporan el mundo posthumano y la interacción con elementos tecnológicos con fluidez y sin riesgo para la experiencia literaria.

Con respecto a lo segundo, encontramos que la realidad pone en tensión supuestos en las representaciones de la literatura, de la infancia y de las tecnologías que, no obstante, escritores y educadores (y, nos atreveríamos a decir, la sociedad en general) tienen motivos para no abandonar. Nuestra propuesta no pretende un juicio de valor con respecto a esta realidad, pero sí asume los temores, incertidumbres y certezas, también, sobre el futuro que ya es presente. Involucra, principalmente, la tensión propia de la responsabilidad que Arendt⁵⁶ atribuye al adulto con respecto al mundo tanto como con respecto a la novedad, y que no podemos eludir.

Referencias bibliográficas

Accame, Jorge y Accame, Pablo. *Emails desde la isla del caimán tuerto*. Buenos Aires: La brujita de papel, 2013.

Albaladejo, Tomás. "Literatura y tecnología digital: producción, mediación, interpretación". *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, 2009. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd5144>.

Alcubierre Moya, Beatriz. "De la historia de la infancia a la historia del niño como representación". En *La historia de la infancia en América Latina*, compilado por Lucía Lionetti. Tandil, UNCPBA, 2018. <https://igehcs>.

55 Montes, "La frontera indómita", 21-52.

56 Hannah Arendt, "La crisis en la educación", *Entre el pasado y el futuro. Ocho ejercicios sobre la reflexión política*, (Ariel, 2016).

conicet.gov.ar/wp-content/uploads/sites/104/2019/03/La-historia-de-las-infancias.pdf .

Andruetto, María Teresa. *Hacia una literatura sin adjetivos*. Córdoba: Comunicarte, 2009.

Andruetto, María Teresa. *La lectura, otra revolución*. México: Fondo de Cultura Económica, 2014.

Arendt, Hannah. “La crisis en la educación”. En *Entre el pasado y el futuro. Ocho ejercicios sobre la reflexión política*, 269-345. Barcelona: Ariel, 2016[1961].

Arpes, Marcela y Ricaud, Nora. *Literatura infantil argentina. Infancia, política y mercado en la constitución de un género masivo*. Buenos Aires: La Crujía, 2008.

Bahamonde, Susana y Pac, Andrea. “Representaciones de la lectura literaria y su lector en la literatura infantil contemporánea”. *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 12 (6), (2021): 79-98. Susana

Bahamonde, Susana y Pac, Andrea. “Literatura infantil: el juego con el soporte”. En *Diálogos entre mediadores de lectura: algunas reflexiones sobre la literatura infantil y juvenil*, 168-193, compilado por Patricia Domínguez. Comodoro Rivadavia: Edupa, 2017.

Brenman, Ilan. y Bonilla, Rocío. *¿Jugamos?* Valencia: Editorial Algar, 2017.

Carvajal, Lizardo. *El pájaro de los mil cantos/The Bird of a Thousand Songs*. Bogotá: Luabooks, 2016.

Casas, Ferrán. “Infancia y representaciones sociales”. *Política y Sociedad*, 43(1) (2006): 27-42. <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606130027A>.

Casciari, Hernán. “El móvil de Hansel y Gretel”, acceso el 20 de junio, 2023. https://hernancasciari.com/blog/el_movil_de_hansel_y_gretel.

Castorina, José Antonio y Barreiro, Alicia. “El problema de la individuación de las representaciones sociales: una perspectiva interdisciplinaria”. *Psic. da Ed.*, São Paulo, 25 (2007): 11-33. <https://revistas.pucsp.br/index.php/psicoeduca/article/view/43164> .

Castro Vilalta, Natalia. “‘Ciencia, Tecnología y Sociedad’ en la literatura de ciencia ficción”. *Revista CTS*, n° 11, vol. 4 (2008): 165-177. <https://www.revistacts.net/contenido/numero-11/ciencia-tecnologia-y-sociedad-en-la-literatura-de-ciencia-ficcion/> .

- Chartier, Roger. “Las prácticas de la historia”. En *Cultura escrita, literatura e historia. Coacciones transgredidas y libertades restringidas. Conversaciones de Roger Chartier con Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin y Antonio Saborit*, 227-265. México: Fondo de Cultura Económica, 2006.
- Chartier, Roger. “La revolución del texto electrónico”. En *Cultura escrita, literatura e historia. Coacciones transgredidas y libertades restringidas. Conversaciones de Roger Chartier con Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin y Antonio Saborit*. México: Fondo de Cultura Económica, 2006.
- Colomer, Teresa et al (comps). *Libro de actas del simposio: la literatura en pantalla: textos, lectores y prácticas docentes*. Barcelona: Universidad Autònoma de Barcelona, 2014.
- Colomer, Teresa. La literatura infantil: una minoría dentro de la literatura. Conferencia en el 32 Congreso Internacional IBBY, acceso el 25 de julio, 2023. <https://www.andreusotorra.com/cornabou/dossiers/articulos/colomert1.pdf>.
- Colomer, Teresa. *La formación del lector literario. Narrativa infantil y juvenil actual*. Madrid: Fundación Germán Sanchez Ruipérez, 2005, 2ª ed.
- Colomer, Teresa. *Andar entre libros. La lectura literaria en la escuela*. México: Fondo de Cultura Económica, 2012.
- Cordón García, José Antonio. “La lectura en el entorno digital: nuevas materialidades y prácticas discursivas”. *Revista chilena de literatura*, n° 94 (2016): 15-38. <https://www.redalyc.org/pdf/3602/360249875002.pdf> .
- Cordón García, José Antonio. “Libros electrónicos y lectura digital: los escenarios del cambio”. *Palabra Clave* (La Plata), vol. 7, n° 2 (2018). https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8536/pr.8536.pdf .
- Correro, Cristina y Real, Neus. “Panorámica de la literatura digital para la educación infantil”. *Textura Canoas*, n.32, (2014): 224-244. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2014/168920/Correro_Real_2014_Panorama_de_la_literatura_infantil_digital_en_la_Educacion_Infantil.pdf .
- Covadonga López, Alonso. “La hiperficción, entre tecnología y literatura”. *Lorenzo Hervás*, Número 20 (Extraordinario, 2011): 247-269. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11530/20_10_lopez_alonso.pdf;jsessionid=BF61A39290180B2F9CFB31A119A12CC9?sequence=1 .

- De Certeau, Michel. “Leer: una cacería furtiva”. En *La invención de lo cotidiano*, vol. 1: *Las artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 2000.
- Devetach, Laura. *La construcción del camino lector*. Córdoba: Comunicarte, 2012.
- Douzou, Olivier. *Ricitos de Oro y los tres osos*. Madrid: Kalandraka, 2022.
- Douzou, Olivier. *super 8*. Paris: Editions Memo, 2005.
- Espinosa Gómez, Ana Milena. “Configuración de la subjetividad en la primera infancia en un momento posmoderno”. *Revista Infancias Imágenes*, vol. 12 No. 2 (2013): 18-28. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/5446> .
- Ezquiaga, Mercedes. *Será el arte del futuro. Cuando la creación extiende sus fronteras*. CABA: Vi-Da Tec, 2019. <https://www.bajalibros.com/AR/Sera-del-arte-el-futuro-Cuando-Mercedes-Ezquiaga-eBook-1817719?frstPGI3R=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8=>.
- Fernández Massara, María Belén. “Sobre libros y pantallas: encuentros y desencuentros en la Cultura Digital”. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* Época III. Vol. XX. Número 40 (2014): 117-140. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31632785006.pdf>.
- García-Jiménez, Eduardo. “Una mirada posthumana sobre la infancia y la educación”. En *Perspectivas de lo más-que-humano en la infancia introducción a las investigaciones postcualitativas, neomaterialistas y posthumanas en educación*, editado por Alejandra Pacheco-Costa Fernando Guzmán-Simón. Madrid: Síntesis, 2022.
- Gómez Trueba, Teresa. “La tecnovela del siglo XXI: internet como modelo inspirador de nuevas estructuras narrativas de la novela impresa”. En *Literatura e internet. nuevos textos, nuevos lectores. Actas del XX Congreso de Literatura Española Contemporánea*, dirigido por Salvador Montesa. Málaga: Universidad de Málaga: 2011, 67-100.
- Grinberg, Silvia y Armella, Julieta. *Educación de plataforma. Sociedad postmedia y pedagogías por-venir*. Buenos Aires/Barcelona: Miño y Dávila editores, 2023.
- Jodelet, Denise. “El movimiento de retorno al sujeto y el enfoque de las representaciones sociales”. *Cultura y representaciones sociales*, año 3, Número 5 (2008): 32-63. <http://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v3n5/v3n5a2.pdf>.

Lechermier, Philippe y Perret, Delphine. *Cartas escritas con plumas y pelos*. Buenos Aires: Pípalá, 2013.

Ministerio de Educación Argentina. Plan Nacional de Lecturas. Leer abre mundos. Compartir la colección. Catálogo 2021 Nivel Inicial. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/01catalogoinicial.pdf> .

Ministerio de Educación Argentina. Plan Nacional de Lecturas. Leer abre mundos. Compartir la colección. Catálogo 2021 Nivel Primario. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/01catalogoprimeria.pdf> .

Montes, Graciela. *El corral de la infancia*. México: Fondo de Cultura Económica, 2002.

Montes, Graciela y Machado, Ana María. *Literatura infantil. Creación, censura y resistencia*. Buenos Aires: Sudamericana, 2005.

Montes, Graciela. “La frontera indómita”. En *La frontera indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*, 49-63. México: Fondo de Cultura Económica, 2017.

Narvaja de Arnoux, Elvira. *Análisis del discurso. Modos de abordar materiales de archivo*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2006.

Petit, Michèle. *Leer el mundo. Experiencias actuales de transmisión cultural*. CABA: Fondo de Cultura Económica, 2016.

Ramada Prieto, Lucas. *Esto no va de libros. Literatura juvenil digital y educación literaria*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, 2017. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10803/460770> .

Ramada Prieto, Lucas. “Infantil, digital, aumentada y virtual: los mil y un apellidos de una realidad literaria”. *Diablotexto Digital*, n°3 (2018): 8-31. <https://ojs.uv.es/index.php/diablotexto/article/view/13565/12767> .

Roldán, Gustavo. “Los caminos de la palabra”. En *Para encontrar un tigre. La aventura de leer*, 33-36. Córdoba: Comunicarte, 2011.

Roldán, Gustavo y Bernasconi, Pablo. *La pulga preguntona*. Buenos Aires: Sudamericana, 2015.

Scolari, Carlos. “Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital”. Anuario AC/E de cultura digital (2014): 71-81. https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

- Scolari, Carlos. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Serrano Burgos, Pilar y Azabal, Mar. *Lobo sólo buscaba wifi*. León: Editorial Amigos de papel, 2017.
- Serrano Burgos, Pilar y Font García, Anna. *Cuando la tecnología secuestró a mi familia*. Barcelona: Tramuntana Editorial, 2020.
- Serrano Burgos, Pilar y Camp, Joaquín. *El selfi*. Barcelona: Takatuka, 2021.
- Sibilia, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, México: Fondo de Cultura Económica, 2013.
- Sinclair, John. Corpus and Text - Basic Principles. En *Developing Linguistic Corpora: a Guide to Good Practice*, 2004. <https://users.ox.ac.uk/~martinw/dlc/chapter1.htm> .
- Smith, Lane. *Es un libro*. México: Océano Travesía, 2011.
- Suárez, Juan Luis y Aguilar, Dago Cáceres. “Literatura y creatividad artificial en la época de la singularidad”. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, vol. 13, núm. 1 (2019): 158-175. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=378360617012>.
- Tullet, Hervé. *Un libro*. México: Océano Travesía, 2010.
- Tullet, Hervé. *¿Jugamos?* México: Océano Travesía, 2016. Turrión, Celia. *Narrativa infantil y juvenil digital ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* (Tesis doctoral: 18/12/2014). <http://hdl.handle.net/10803/285652> .
- UNICEF. *Estado mundial de la infancia 2017. Niños en un mundo digital*, acceso el 2 de octubre, 2023. www.unicef.org .
- Vergara Aguirre, Andrés. “La inteligencia artificial. ¿Una nueva era para la literatura?”. *Estudios de literatura colombiana*, N.º 53, 2023, 11-19. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/elc/article/view/354624/20811946> .
- Vila, Patricia. *¿En qué piensan los músicos?* CABA: Patricia Vila, 2021.

Contribución de los autores (Taxonomía CRediT): 1. Conceptualización, 2. Curación de datos, 3. Análisis formal, 4. Adquisición de fondos, 5. Investigación, 6. Metodología, 7. Administración de proyecto, 8. Recursos, 9. Software, 10. Supervisión, 11. Validación, 12. Visualización, 13. Redacción - borrador original, 14. Redacción - revisión y edición.
A.B.P. ha contribuido en: 1, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14; S. M.B. en: 1, 5, 6, 8, 13, 14 y M.N.S. en: 1, 5, 13, 14.

Disponibilidad de datos: El conjunto de datos que apoya los resultados de este estudio no se encuentra disponible.

Editores responsables Álvaro Pérez Álvarez: maperez1@um.edu.uy; Antonio Martínez Illán: amartinez@unav.es