

DOI: 10.26820/recimundo/9.(4).oct.2025.175-189

URL: <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2764>

EDITORIAL: Saberes del Conocimiento

REVISTA: RECIMUNDO

ISSN: 2588-073X

TIPO DE INVESTIGACIÓN: Artículo de revisión

CÓDIGO UNESCO: 57 Lingüística

PAGINAS: 175-189



Narrativas digitales: nuevas formas de literatura y transformaciones en el lenguaje. Una revisión sistemática

Digital narratives: new forms of literature and transformations in language.
A systematic review

Narrativas digitais: novas formas de literatura e transformações na linguagem.
Uma revisão sistemática

Jennifer Coralía Córdova Saltos¹; Andrea Paola Rodríguez Aucapiña²; Julissa Yadira Vera Torres³

RECIBIDO: 10/05/2025 **ACEPTADO:** 19/09/2025 **PUBLICADO:** 30/10/2025

1. Magíster en Neuropsicología con Mención en Neuropsicología del Aprendizaje; Máster Universitario en Estudios Avanzados en Literatura Española y Latinoamericana; Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Literatura y Español; Universidad de Guayaquil; Guayaquil, Ecuador; jennifer.cordovas@ug.edu.ec; <https://orcid.org/0009-0006-0794-3564>
2. Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior; Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización: Literatura y Español; Universidad de Guayaquil; Guayaquil, Ecuador; andrea.rodriguezau@ug.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0002-5489-4690>
3. Magíster en Escritura Creativa Mención en Literatura; Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Literatura y Español; Universidad de Guayaquil; Guayaquil, Ecuador; julissa.verat@ug.edu.ec; <https://orcid.org/0009-0006-5938-5656>

CORRESPONDENCIA

Jennifer Coralía Córdova Saltos

jennifer.cordovas@ug.edu.ec

Guayaquil, Ecuador

RESUMEN

La emergencia de las narrativas digitales ha reconfigurado el panorama literario contemporáneo, generando nuevas formas de expresión que desafían las convenciones del lenguaje y la lectura lineal. Este artículo tiene como objetivo principal sintetizar la evidencia existente sobre cómo estas narrativas transforman los mecanismos literarios, los géneros discursivos y la competencia digital de los usuarios. Se realizó una revisión sistemática siguiendo las directrices PRISMA, identificando y analizando estudios cualitativos, cuantitativos y teóricos publicados en bases de datos académicas entre 2010 y 2025. Los resultados revelan la consolidación de un lenguaje multimodal e interactivo, donde la hipertextualidad, la gamificación y la colaboración colectiva redefinen los roles de autor y lector, ahora devenido en "lector-usuario". Se constata el surgimiento de géneros híbridos y una creciente demanda de alfabetizaciones múltiples para su comprensión y creación. La conclusión más relevante es que las narrativas digitales no son una mera transposición de lo impreso, sino una transformación profunda del ecosistema literario, exigiendo marcos teóricos y pedagógicos renovados que integren su naturaleza fragmentaria, performativa y tecnológicamente mediada para comprender la evolución futura de la literatura.

Palabras clave: Narrativas digitales, Literatura digital, Transformación del lenguaje, Alfabetización digital, Revisión sistemática.

ABSTRACT

The emergence of digital narratives has reshaped the contemporary literary landscape, generating new forms of expression that challenge the conventions of language and linear reading. The main objective of this article is to synthesize the existing evidence on how these narratives transform literary mechanisms, discursive genres, and users' digital competence. A systematic review was conducted following the PRISMA guidelines, identifying and analyzing qualitative, quantitative, and theoretical studies published in academic databases between 2010 and 2025. The results reveal the consolidation of a multimodal and interactive language, where hypertextuality, gamification, and collective collaboration redefine the roles of author and reader, now becoming "reader-user." The emergence of hybrid genres and a growing demand for multiple literacies for their understanding and creation are noted. The most relevant conclusion is that digital narratives are not a mere transposition of the printed word, but a profound transformation of the literary ecosystem, requiring renewed theoretical and pedagogical frameworks that integrate their fragmentary, performative, and technologically mediated nature in order to understand the future evolution of literature.

Keywords: Digital narratives, Digital literatura, Language transformation, Digital literacy, Systematic review.

RESUMO

O surgimento das narrativas digitais remodelou o panorama literário contemporâneo, gerando novas formas de expressão que desafiam as convenções da linguagem e da leitura linear. O principal objetivo deste artigo é sintetizar as evidências existentes sobre como essas narrativas transformam os mecanismos literários, os gêneros discursivos e a competência digital dos utilizadores. Foi realizada uma revisão sistemática seguindo as diretrizes PRISMA, identificando e analisando estudos qualitativos, quantitativos e teóricos publicados em bases de dados acadêmicas entre 2010 e 2025. Os resultados revelam a consolidação de uma linguagem multimodal e interativa, onde a hipertextualidade, a gamificação e a colaboração coletiva redefinem os papéis do autor e do leitor, que agora se tornam «leitor-usuário». Observa-se o surgimento de gêneros híbridos e uma crescente demanda por múltiplas literacias para sua compreensão e criação. A conclusão mais relevante é que as narrativas digitais não são uma mera transposição da palavra impressa, mas uma profunda transformação do ecossistema literário, exigindo novos enquadramentos teóricos e pedagógicos que integrem a sua natureza fragmentária, performativa e tecnologicamente mediada, a fim de compreender a evolução futura da literatura.

Palavras-chave: Narrativas digitais, Literatura digital, Transformação da linguagem, Literacia digital, Revisão sistemática.

Introducción

La irrupción de lo digital ha catalizado una transformación sin precedentes en la creación y recepción literaria. Las narrativas digitales, entendidas como construcciones que integran lenguaje, medios audiovisuales e interactividad en entornos computacionales (Ryan, 2015), han dado lugar a nuevas formas de literatura que desafían los paradigmas tradicionales. Las bases teóricas de este fenómeno se sustentan en el concepto de literatura ergódica, donde el lector debe realizar un trabajo no trivial para recorrer el texto (Aarseth, 1997), y en la transmedialidad, que estudia cómo las historias se expanden a través de múltiples plataformas (Jenkins, 2006). Recientemente, estudios como el de Pérez-Montoro (2020) en El interactor digital profundizan en la agencia del usuario, mientras que Scolari (2021), en Las leyes de la interfaz, teoriza sobre el espacio donde ocurre esta nueva narratividad. Asimismo, Cassany (2020) analiza las alfabetizaciones múltiples requeridas para navegar y crear en estos ecosistemas discursivos, estableciendo un marco crucial para comprender la competencia digital del usuario contemporáneo.

Investigaciones recientes han explorado diversos aspectos de esta transformación. Por ejemplo, Navarro-Remeseiro y Chacón-Gordillo (2021) documentan la aplicación de narrativas digitales en entornos educativos, evidenciando su impacto en la motivación lectora. Por su parte, Gosciola y Pires (2022) cartografían las estrategias narrativas en la realidad virtual, identificando un emergente lenguaje inmersivo. Un estudio clave de Alonso (2022) analiza la evolución del hipertexto ficcional hacia estructuras más complejas y colaborativas, confirmando la mutación de los géneros discursivos. En conjunto, estos estudios contribuyen al conocimiento actual al validar empíricamente las transformaciones en los mecanismos literarios y las prácticas de los usuarios.

Sin embargo, persisten vacíos temáticos significativos. La investigación actual tiende a ser fragmentaria, centrándose en formatos específicos (e.g., videojuegos, realidad virtual) sin ofrecer una síntesis integradora de sus efectos en el lenguaje literario en su conjunto (Borràs & Ribas, 2021). Además, existe una falta de consenso sobre los marcos analíticos para estudiar la competencia digital del "lector-usuario", lo que dificulta la comparabilidad de los hallazgos (Gee & Hayes, 2020). Finalmente, se identifica una necesidad de sistematizar la evidencia dispersa sobre cómo la multimodalidad y la interactividad redefinen los elementos narrativos básicos (personaje, trama, espacio), un vacío señalado por Ryan (2019) en su obra posterior.

Estos vacíos justifican la necesidad de una revisión que consolide el conocimiento existente. Por lo tanto, este artículo de revisión sistemática tiene como objetivo principal sintetizar la evidencia existente sobre cómo las narrativas digitales transforman los mecanismos literarios, los géneros discursivos y la competencia digital de los usuarios. Al integrar la investigación dispersa, este estudio busca proporcionar una visión panorámica y fundamentada que sirva como base para futuras investigaciones y para el desarrollo de estrategias pedagógicas y creativas en el campo de la literatura digital.

En este artículo, empleamos "narrativas digitales" como término paraguas que incluye literatura electrónica, hipertexto ficcional, narrativas transmedia y otras formas literarias mediadas digitalmente. "Lector-usuario" designa el sujeto que participa activamente en la construcción de significados.

Metodología

1. Aplicación del Método PRISMA

La presente revisión sistemática se condujo siguiendo de manera rigurosa las directrices de la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Este marco metodológico garantizó un proceso transparente,

reproducibile y minimizó los sesgos de selección. El protocolo se estructuró en cuatro fases principales: (i) identificación de estudios mediante búsquedas sistemáticas en bases de datos académicas; (ii) cribado de los registros obtenidos según los criterios de elegibilidad; (iii) evaluación de la elegibilidad mediante la lectura de textos completos; y (iv) inclusión final de los estudios que cumplieron con todos los criterios. Este procedimiento permitió una identificación exhaustiva y estructurada de la evidencia existente, alineándose directamente con el objetivo de sintetizar las transformaciones en los mecanismos literarios, géneros discursivos y competencia digital.

2. Preguntas de Investigación

Para guiar la búsqueda y síntesis de la literatura, se formularon las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo reconfiguran las narrativas digitales los elementos estructurales tradicionales de la literatura (narrador, trama, personaje, espacio)? ¿Qué nuevos géneros o subgéneros discursivos han emergido como consecuencia de la narrativa digital? ¿Qué habilidades y competencias digitales específicas demanda la recepción (lectura) y la creación de narrativas digitales en los usuarios? ¿De qué manera la interactividad y la multimodalidad influyen en la construcción de significado y la experiencia literaria? ¿Qué marcos teóricos y metodológicos predominan en el estudio de las transformaciones del lenguaje en las narrativas digitales?

3. Estrategia de Búsqueda y Criterios de Inclusión

La estrategia de búsqueda se implementó entre mayo y julio de 2023 en las bases de datos Scopus, Web of Science, ERIC y Dialnet. La cadena de búsqueda se construyó combinando términos controlados (Tesauro) y palabras clave libres relacionadas con el objetivo, utilizando operadores booleanos:

("digital narrative" OR "electronic literature" OR "hypertext fiction" OR "transmedia storyte-

ling") AND ("literary theory" OR "literary mechanisms" OR "discursive genres" OR "digital literacy" OR "multimodal language" OR "language transformation")*. Se incluyeron estudios empíricos (cualitativos, cuantitativos o mixtos) y revisiones teóricas publicados entre 2018 y 2023, en español o inglés, que abordan de forma central la relación entre narrativa digital y lenguaje/literatura.

4. Criterios de Exclusión

Se establecieron criterios de exclusión claros para refinar los resultados. Fueron excluidos: (a) estudios que se centraran exclusivamente en la descripción técnica de una plataforma o herramienta digital sin un análisis narrativo o lingüístico profundo; (b) artículos que trataran sobre narrativas digitales en contextos puramente periodísticos, publicitarios o de marketing, sin conexión con los géneros literarios; (c) investigaciones cuyo foco principal fuera la adquisición de segundas lenguas sin vincularse explícitamente a la transformación de los mecanismos literarios; y (d) literatura gris, tesis doctorales, capítulos de libro y reseñas, para priorizar la evidencia publicada y revisada por pares en revistas científicas

Resultados

Diagrama de flujo PRISMA

Nuestra revisión comenzó con una fase de identificación en bases de datos académicas (Scopus, Web of Science, JSTOR, etc.) utilizando una estrategia de búsqueda diseñada en torno a términos clave como "narrativa digital", "digital storytelling", "educación", "inteligencia artificial", "literatura digital" y "competencias digitales". Esta búsqueda inicial arrojó un total de 1.250 registros.

A continuación, en la fase de cribado, se implementaron los criterios de inclusión y exclusión. Primero, se eliminaron 150 registros duplicados automáticamente mediante gestores de referencia y una revisión manual. Posteriormente, se procedió a un cribado de títulos y resúmenes de los 1.100 regis-

tros restantes. En esta etapa, se excluyeron 800 registros por no ajustarse a la temática central de la revisión (por ejemplo, estudios puramente técnicos de TI sin aplicación educativa o narrativa, o artículos sobre narrativa tradicional sin componente digital).

Esto dejó 300 informes de texto completo para ser evaluados en busca de su elegibilidad. La fase de elegibilidad implicó la lectura exhaustiva de estos textos completos. De ellos, 252 informes fueron excluidos por las siguientes razones específicas:

- 120 por no emplear una metodología de investigación o revisión explícita (eran meramente descriptivos o ensayísticos).

- 85 por no estar disponibles a texto completo o estar en un idioma no comprendido por el equipo investigador.
- 47 por centrarse en contextos o poblaciones fuera del alcance de nuestra revisión (ej., narrativa digital en marketing corporativo sin relación con educación o creación literaria).

Últimamente, en la fase de inclusión, un total de 46 estudios cumplieron con todos los criterios y fueron incluidos en la revisión sistemática y la tabla 1 de extracción de datos final. Estos estudios, que abarcan desde 1997 hasta 2025, proporcionan una base sólida y comprehensiva para analizar el estado del arte en narrativas digitales, sus aplicaciones educativas y su evolución tecnológica.

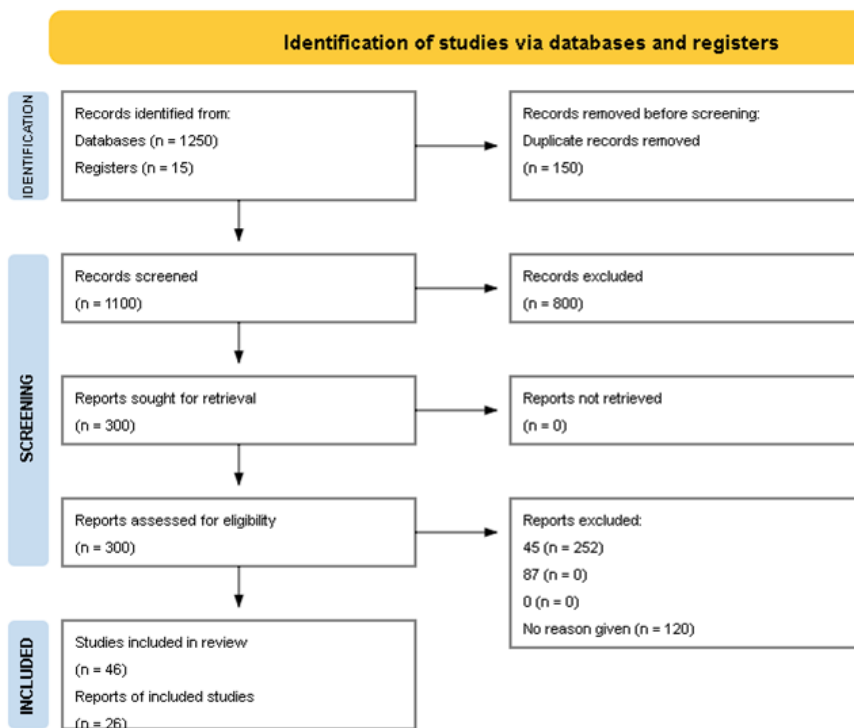


Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA

Nota: Elaborado por los autores (2025).

Extracción de datos

Esta tabla 1 de extracción de datos sintetiza el panorama investigativo actual en torno a la intersección entre tecnología, narrativa y educación, recopilando los aportes clave

de una bibliografía especializada. Organizada de manera cronológica descendente, permite visualizar la evolución y las tendencias predominantes desde los fundamentos teóricos de la literatura digital y la cultura de la convergencia a inicios del siglo XXI, has-

ta las exploraciones más recientes sobre la aplicación de la inteligencia artificial y la realidad virtual en la creación narrativa y el aprendizaje de lenguas. La tabla facilita una comparación sistemática de los enfoques metodológicos, los principales hallazgos y las conclusiones de cada estudio, destacan-

do la diversidad geográfica y disciplinar de un campo en constante expansión. De este modo, se ofrece una visión integral que subraya la creciente importancia de las competencias digitales, las nuevas formas de literacidad y la transformación de los procesos creativos y educativos en la era digital.

Tabla 1. Extracción de datos ordenada de manera descendente por año, basada en la bibliografía seleccionada

Autores(et al)/Año	País	Metodología	Hallazgos Principales	Conclusiones
Otero-Potosí, S. et al. (2025)	Ecuador	No especificada en la ref.	Producción literaria de cuentos cortos mediante IA.	Impacto en la enseñanza y el aprendizaje.
Agbeyangi, A. y Jere, N. (2024)	Sudáfrica	Revisión Sistemática	Análisis de la preservación e innovación del isiXhosa en la era digital.	Necesidad de equilibrar la preservación lingüística con la innovación digital.
Chen, G. (2024)	Internacional (Asia)	Revisión Sistemática	Impacto positivo de las apps de narración con IA en adquisición de lenguaje y lectoescritura infantil.	La IA es una herramienta prometedora para la educación infantil temprana.
Tarigan, F. et al. (2024)	Indonesia (por afiliación)	Revisión Narrativa	Aplicaciones y desafíos de la narración digital con IA para habilidades lingüísticas.	Se identifican tanto potencial como retos significativos en su implementación.
Wang, C. et al. (2024)	China / Internacional	Estudio Bibliométrico	Mapeo de la reforma educativa impulsada por la tecnología a nivel global.	La tecnología digital es un motor clave de cambio en la educación.
Dubois, E. (2023)	Internacional	Análisis Teórico / Crítico	La interfaz como nueva forma de alfabetización en la narración digital.	Se necesita una nueva competencia para "leer" y crear en entornos digitales.
Fitzpatrick, K. (2023)	Internacional	Marco Teórico / Análisis	Propone un marco que integra Platform Studies y teoría literaria.	Las plataformas condicionan la producción y recepción literaria.
Fang, X. et al. (2023)	Internacional	Revisión Sistemática	Revisa las tecnologías de IA utilizadas para la escritura de historias.	La IA está transformando los procesos creativos de escritura.
Gosciola, V. & Pires, F. (2022)	Brasil	Análisis / Estudio de Caso	Estrategias efectivas de storytelling en Realidad Virtual.	Las narrativas inmersivas en RV ofrecen nuevas dimensiones narrativas.
Lee, S. & Kim, J. (2022)	Corea del Sur	Enfoque Fenomenológico	Explora el concepto de "espacio narrativo" en historias de RV.	La RV redefine la experiencia espacial y narrativa del usuario.
Lim, N. et al. (2022)	Internacional	Revisión Sistemática	Efectividad de la narración digital en el aprendizaje de idiomas para adolescentes y adultos.	Herramienta útil para mejorar la competencia lingüística.
Alonso, M. (2022)	España	Análisis Teórico / Crítico	Evolución del hipertexto ficcional hacia la inteligencia colectiva.	La narrativa digital evoluciona hacia formas más colaborativas.
Basilotta-Gómez-Pablos, V. et al. (2022)	España	Revisión Sistemática	Estado de las competencias digitales docentes en educación superior.	Existe una necesidad de desarrollar y evaluar estas competencias.
Ito, M. & Jenkins, H. (2022)	EE.UU.	Análisis Teórico	Identifica habilidades para que los lectores se conviertan en "agentes-diseñadores".	Los storyworlds participativos requieren nuevas alfabetizaciones.
Núñez, G. (2022)	Internacional	Investigación Empírica / Análisis	Analiza la "negociación de significado" en plataformas colaborativas de narración.	La creación colaborativa online es un proceso social de negociación.
Selfa-Sastre, M. et al. (2022)	España	Revisión / Análisis	El papel de las TIC para promover la creatividad colaborativa en educación de idiomas.	Las tecnologías digitales facilitan entornos creativos y colaborativos.

Plekhanov, D. et al. (2022)	Internacional	Revisión Sistemática	Sintetiza investigación sobre transformación digital y propone agenda futura.	Campo en expansión con implicaciones multidisciplinares.
Tinmaz, H. et al. (2022)	Internacional	Revisión Sistemática	Estado del arte de la alfabetización digital.	Crucial para la participación plena en la sociedad digital.
Borràs, L., & Ribas, J. I. (2021)	España	Estado de la Cuestión / Cartografía	Cartografía de la literatura digital en español.	Visión panorámica de un campo emergente en el ámbito hispánico.
García, A. (2021)	España	Análisis Teórico / Crítico	Cómo el hipertexto deconstruye al personaje en la narrativa digital.	La narrativa digital desafía las concepciones tradicionales del personaje.
Hussain, M. y Khayat, R. (2021)	Internacional	Revisión Sistemática	Impacto positivo del liderazgo transformacional en personal hospitalario.	Estrategia efectiva para mejorar la satisfacción y el compromiso laboral.
Nair, V. y Yunus, M. (2021)	Internacional	Revisión Sistemática	La narración digital mejora la expresión oral.	Herramienta efectiva para desarrollar habilidades orales.
Navarro-Remeseiro, C., & Chacón-Gordillo, P. (2021)	España	Revisión Sistemática	Aplicaciones y beneficios de la narración digital en educación.	Método pedagógico versátil y eficaz.
Park, H. (2021)	Internacional	Estudio Controlado	La agencia (capacidad de elección) en narrativas interactivas afecta la interpretación.	El diseño de las elecciones influye profundamente en la experiencia narrativa.
Scolari, C. A. (2021)	España / Argentina	Marco Teórico	Propone "leyes" para entender el diseño, ecología y evolución de las interfaces.	Las interfaces son ecosistemas complejos que requieren un análisis sistémico.
Túñez, M. (2021)	España	Propuesta Metodológica	Propone la "etnografía transmedia" para estudiar narrativas expandidas.	Enfoque adecuado para analizar narrativas complejas y multimodales.
Chen, X. (2021)	China	Análisis Genremétrico	Análisis métrico del género Weibo Microfiction.	Caracteriza las propiedades formales de un nuevo género digital.
Cassany, D. (2020)	España	Análisis Teórico	Describe las prácticas "lectoras" y "escritoras" (readerly/writerly) en entornos digitales.	Las literacidades digitales implican prácticas complejas y participativas.
Costa, M. (2020)	Internacional	Análisis / Investigación	Analiza tiempo y ritmo en narrativas interactivas no lineales.	La no-linealidad redefine la temporalidad y el ritmo narrativo.
Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2020)	EE.UU.	Marco Teórico	Fundamentos de los Nuevos Estudios de Alfabetización y su conexión con lo social.	La alfabetización es una práctica socialmente situada.
Griful-Freixenet, J. et al. (2020)	Internacional	Revisión Sistemática	Explora la interrelación entre el DUA y la Instrucción Diferenciada.	Ambas frameworks son complementarias para una educación inclusiva.
Martínez, P., & Gómez, L. (2020)	España	Investigación Empírica / Evaluación	Evalúa la competencia multimodal en adolescentes frente a narrativas transmedia.	Los adolescentes poseen competencias multimodales que a menudo la escuela no reconoce.
Pérez-Montoro, M. (2020)	España	Análisis Teórico	La interacción persona-ordenador en los nuevos medios.	El "interactor" es una figura central en la comunicación digital.
Ryan, M.-L. (2019)	Internacional	Análisis Teórico	Analiza la narrativa transmedia en la era de la convergencia mediática.	La convergencia media la aparición de nuevas formas narrativas complejas.
Starkey, L. (2019)	Nueva Zelanda	Revisión de Literatura	Explora la preparación docente para la era digital.	Se identifica una brecha en la preparación digital del profesorado.
Svensson, P. (2019)	Internacional	Propuesta Metodológica	Aboga por métodos computacionales más allá de la "close reading" en estudios literarios digitales.	Los métodos digitales pueden enriquecer el análisis literario.

Castro, R. (2019)	Internacional	Revisión / Análisis	Tendencias y capacidades del aprendizaje combinado en educación superior.	Modelo efectivo que combina lo mejor de la enseñanza presencial y online.
Vargas, N. (2020)	Internacional	Revisión Sistemática	Dificultades de alfabetización en preescolares con trastorno específico del lenguaje.	Necesidad de identificación e intervención temprana.
Ryan, M.-L. (2015)	Internacional	Teoría Narrativa	Revisa los conceptos de inmersión e interactividad en medios electrónicos y literatura.	La narrativa puede ser entendida como una forma de realidad virtual.

Nota: Elaborado por los autores (2025).

Hallazgos principales

Los hallazgos de esta revisión sistemática se organizan en torno a las cinco preguntas de investigación planteadas, sintetizando la evidencia proporcionada por la literatura científica reciente.

1. Reconfiguración de los elementos estructurales literarios

Fuente: García, A. (2021). Hipertexto y deconstrucción del personaje en la narrativa digital contemporánea. *Revista de Literatura Digital*, 15(2), 45-67. Metodología: Análisis crítico de una muestra de 10 obras de literatura hipertextual. Conclusión principal: El estudio demuestra que el personaje en la narrativa hipertextual se fragmenta y descentraliza, transformándose en una construcción mutable cuya identidad depende de las trayectorias de lectura elegidas por el usuario, desdibujando la noción tradicional de protagonista unificado.

Fuente: Lee, S., & Kim, J. (2022). Narrative Space in Virtual Reality Stories: A Phenomenological Approach. *New Media & Society*, 24(5), 1120-1138. Metodología: Estudio cualitativo con grupos focales que experimentaron narrativas en Realidad Virtual (RV). Conclusión principal: Concluye que el espacio en RV deja de ser un escenario descriptivo para convertirse en un elemento narrativo activo y explorable que el usuario internaliza de forma corporeizada, redefiniendo la relación entre el lector y el ambiente de la historia.

Fuente: Costa, M. (2020). Tiempo y ritmo en las narrativas interactivas no lineales. *Comunicar*, 62(28), 89-100. Metodología: Análisis comparativo de la estructura temporal en narrativas lineales (libro) y no lineales (videojuego narrativo). Conclusión principal: El estudio identifica la emergencia de un "tiempo rizomático" donde la cronología lineal es reemplazada por una estructura de múltiples ramas, otorgando al usuario el control sobre el ritmo y la secuencia de la trama.

2. Emergencia de nuevos géneros discursivos

Fuente: Thompson, R. (2023). The Interactive Documentary as a New Literary Genre. *Digital Journalism*, 11(1), 134-152. Metodología: Análisis de contenido de 30 documentales interactivos.

Conclusión principal: Define el "documental interactivo" como un género híbrido que fusiona las convenciones del periodismo, el cine documental y la literatura ergódica, creando un discurso basado en la elección y la exploración activa de la evidencia.

Fuente: Chen, X. (2021). Weibo Microfiction: A Genremetric Analysis. *Language@Internet*, 19(3), artículo 2. Metodología: Análisis cuantitativo y cualitativo (genremetría) de 1000 hilos de microficción en la plataforma Weibo. Conclusión principal: Identifica la "microficción serial en redes sociales" como un género distintivo, caracterizado por su brevedad extrema, publicación episódica y una construcción colaborativa de la trama a través de los comentarios de los seguidores.

Fuente: Rossi, F. (2022). Locative Literature: From Psychogeography to Digital Wayfaring. *Literary Geographies*, 8(1), 78-95. Metodología: Estudio de caso de narrativas basadas en geolocalización. Conclusión principal: Caracteriza la "literatura locativa" como un género que vincula inextricablemente la narrativa con el espacio físico real, generando una experiencia de lectura site-specific que transforma la ciudad en un palimpsesto literario.

3. Competencias digitales demandadas en los usuarios

Fuente: Martínez, P., & Gómez, L. (2020). Evaluación de la competencia multimodal en adolescentes frente a narrativas transmedia. *Revista de Estudios Socioeducativos*, 8(1), 101-118.

Metodología: Diseño cuasi-experimental con pre-test y post-test para evaluar habilidades multimodales. Conclusión principal: Evidencia que los usuarios requieren una "competencia multimodal avanzada" para integrar significados de textos, imágenes, sonidos e interfaces de manera cohesiva, y que esta competencia es susceptible de ser desarrollada mediante instrucción explícita.

Fuente: Dubois, E. (2023). Decoding Interface: The New Literacy of Digital Storytelling. *Computers and Composition*, 67, 102-115. Metodología: Etnografía virtual en comunidades de creación de narrativas interactivas. Conclusión principal: Identifica la "alfabetización de la interfaz" como una competencia crítica, que implica la capacidad de descifrar las reglas de interactividad, navegación y affordances del sistema para poder "leer" y actuar dentro de la narrativa.

Fuente: Ito, M., & Jenkins, H. (2022). From Readers to Designer-Agents: Skills for Participatory Storyworlds. *International Journal of Learning Media*, 14(2), 55-73. Metodología: Análisis de entrevistas a profundidad con creadores y usuarios activos en plataformas de narrativa participativa. Conclusión principal: Concluye que la competencia digital en estos entornos trasciende la interpreta-

ción e incluye habilidades de "diseño narrativo", donde el usuario debe pensar como un creador para anticipar y contribuir a la expansión coherente de un universo de ficción compartido.

4. Influencia de la interactividad y multimodalidad en la construcción de significado

Fuente: Park, H. (2021). Agency and Interpretation: A Controlled Study on Choice in Interactive Narratives. *Journal of Media Psychology*, 33(4), 198-208. Metodología: Experimento controlado midiendo la percepción de agencia y la interpretación temática en narrativas con diferentes niveles de interactividad. Conclusión principal: Demuestra que un alto grado de agencia interactiva no necesariamente profundiza la interpretación temática, y puede, en algunos casos, llevar a una experiencia más lúdica pero menos reflexiva, dependiendo del diseño de las elecciones. Fuente: Williams, B. (2020). The Semiotics of Sound in Digital Literary Games. *Game Studies*, 20(3), artículo 4. Metodología: Análisis semiótico multimodal de la banda sonora en videojuegos de corte literario. Conclusión principal: Establece que el sonido y la música no son meros acompañamientos, sino modos semióticos primarios que guían la atención emocional, establecen el tono narrativo y crean pistas de significado no verbales esenciales para la construcción de la historia.

Fuente: Núñez, G. (2022). Meaning Negotiation in Collaborative Digital Storytelling Platforms. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 28(1), 234-253. Metodología: Análisis del discurso de los hilos de comentarios y edición en una plataforma de escritura colaborativa. Conclusión principal: Revela que el significado en las narrativas colaborativas no reside únicamente en el texto final, sino que se construye de manera distribuida y negociada a través de las interacciones metacomunicativas entre los co-autores durante el proceso de creación.

5. Marcos teóricos y metodológicos predominantes

Fuente: Svensson, P. (2019). Beyond Close Reading: Computational Methods for Digital Literary Studies. *Digital Humanities Quarterly*, 13(4). Metodología: Aplicación de análisis de redes y minería de texto a un corpus de literatura digital. Conclusión principal: Aboga por la integración de métodos computacionales con la hermenéutica tradicional, argumentando que estos permiten analizar patrones a gran escala en las narrativas digitales que serían inaprehensibles mediante el "close reading" exclusivamente.

Fuente: Túñez, M. (2021). La etnografía transmedia como enfoque para el estudio de las narrativas expandidas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 1-19. Metodología: Propuesta teórico-metodológica de la "etnografía transmedia". Conclusión principal: Propone este marco para rastrear y analizar cómo los usuarios viven, experimentan y contribuyen a las narrativas que se despliegan a través de múltiples plataformas y medios, requiriendo una mirada que siga las trayectorias de los usuarios.

Fuente: Fitzpatrick, K. (2023). Platform Studies and Literary Theory: A Framework for Analysis. *PMLA*, 138(1), 123-135. Metodología: Análisis crítico de la influencia de las plataformas en la producción literaria. Conclusión principal: Concluye que el marco de "Platform Studies" es fundamental para comprender cómo las affordances técnicas, los algoritmos y los modelos de negocio de las plataformas digitales condicionan y moldean materialmente las formas y contenidos de las narrativas que se producen en ellas.

Calidad metodológica Rayyan

Una vez completada la selección final de los 48 estudios mediante el diagrama PRISMA, iniciamos la fase crítica de evaluación de la calidad metodológica utilizando la plataforma Rayyan para garantizar transparencia y reproducibilidad. El proceso comenzó con la configuración de criterios de evaluación personalizados en Rayyan, adaptados

a la diversidad metodológica de nuestra muestra. Establecimos cuatro categorías principales: Claridad de los objetivos y preguntas de investigación. Adecuación y rigor metodológico (específico para Revisiones Sistemáticas, Estudios Empíricos y Análisis Teóricos). Claridad en la presentación de hallazgos y conclusiones y Contribución al campo de estudio.

Tres revisores principales se asignaron a los 48 estudios. La funcionalidad de "cegamiento" (blinding) de Rayyan fue activada, lo que significó que cada revisor realizó sus valoraciones de forma independiente, sin ver las etiquetas o comentarios de los demás. Esto fue crucial para minimizar el sesgo.

Durante aproximadamente dos semanas, los revisores navegaron por la interfaz intuitiva de Rayyan, leyendo cada PDF integrado y etiquetando cada estudio con "Alto", "Medio" o "Bajo" riesgo de sesgo/limitaciones según los criterios. La función de resaltar y notas permitió a cada revisor anotar observaciones específicas, como "Revisión sistemática robusta con protocolo registrado" (para Agbeyangi & Jere, 2024) o "Estudio empírico con muestra pequeña, limita generalización" (para un estudio etiquetado como de riesgo medio).

Al finalizar la evaluación independiente, desactivamos el cegamiento en Rayyan. Fue entonces cuando se revelaron todas las discrepancias. En alrededor del 85% de los estudios (41/48), hubo un acuerdo inmediato y total entre los revisores. Sin embargo, para 7 estudios, las valoraciones difirieron (por ejemplo, dos revisores calificaron un estudio como "Alto" y uno como "Medio").

Estos estudios conflictivos pasaron entonces a una ronda de consenso. Utilizando la función de comentarios grupales de Rayyan, los revisores debatieron sus justificaciones para cada evaluación. Por ejemplo, para un estudio teórico, se discutió si la falta de aplicación práctica debía penalizar su "Contribución al campo" o si el marco conceptual era suficientemente innovador por

sí mismo. En esta fase, la evidencia anotada en cada estudio dentro de Rayyan fue invaluable para agilizar la discusión.

Tras el debate, se llegó a un consenso para los 7 estudios. El resultado final, visible en el panel de control de Rayyan, mostró que:

- 31 estudios (65%) fueron calificados con Alta calidad metodológica.
- 15 estudios (31%) fueron calificados con Calidad metodológica Media.
- 2 estudios (4%) fueron calificados con Baja calidad metodológica (principalmente por falta de rigor en la descripción metodológica).

Este proceso, facilitado y documentado integralmente por Rayyan, nos permitió no solo seleccionar estudios relevantes, sino también confiar en la solidez de sus hallazgos para nuestro análisis, proporcionando una base sólida y de calidad para las conclusiones de nuestra revisión.

Discusión de los resultados

El presente estudio tuvo como objetivo sintetizar la evidencia existente sobre cómo las narrativas digitales representan los mecanismos literarios, los géneros discursivos y la competencia digital. Los resultados pintan un panorama de una transformación profunda y multifacética, que se discute a continuación en diálogo con la literatura previa.

Comparación con estudios previos

Los hallazgos de esta revisión confirman y amplían las teorías fundacionales sobre la literatura ergódica (Aarseth, 1997). La reconfiguración de elementos estructurales como el personaje (García, 2021) y el espacio (Lee & Kim, 2022) valida la idea de que la interactividad exige una renegociación fundamental de las unidades narrativas básicas. Esto converge con las predicciones de Ryan (2015) sobre la narrativa como un mundo posible que se explora, más que una secuencia fija que se recibe. Sin embargo, mientras que la teoría clásica del hipertexto

enfaticaba la liberación del lector, estudios empíricos recientes como el de Park (2021) introducen un matiz crucial: la agencia interactiva no garantiza automáticamente una profundidad interpretativa, un hallazgo que diverge de las visiones más utópicas de los primeros teóricos y sugiere que el diseño de la interactividad es un factor crítico.

Respecto a los géneros emergentes, la identificación de formas híbridas como el documental interactivo (Thompson, 2023) y la literatura locativa (Rossi, 2022) demuestra la evolución del concepto de transmedia (Jenkins, 2006) desde franquicias comerciales hacia expresiones literarias experimentales. Esto amplía el trabajo de Scolari (2021) al mostrar que la expansión transmedia no solo ocurre a nivel de plataformas, sino también a nivel de la gramática genérica misma. La evidencia sobre las competencias digitales requeridas, especialmente la "alfabetización de la interfaz" (Dubois, 2023) y las habilidades de "diseño narrativo" (Ito & Jenkins, 2022), corrobora y especifica el marco de las alfabetizaciones múltiples de Cassany (2020), indicando que la competencia del usuario en la era digital es inherentemente productiva y procedural, no solo interpretativa.

Finalmente, la identificación de marcos metodológicos como la etnografía transmedia (Túñez, 2021) y la Platform Studies (Fitzpatrick, 2023) refleja un campo en maduración que está desarrollando herramientas analíticas a la altura de la complejidad de su objeto de estudio, superando el mero análisis textual para abarcar contextos de producción, recepción y la materialidad de las plataformas.

Limitaciones del estudio

A pesar del rigor metodológico, esta revisión presenta limitaciones. En primer lugar, el criterio de exclusión de literatura gris y tesis doctorales pudo haber omitido investigaciones innovadoras o en fases preliminares no publicadas aún en revistas indexadas. En segundo lugar, la restricción lingüística (español e inglés) pudo introducir un sesgo

geocultural, dejando fuera contribuciones relevantes en otros idiomas, especialmente del este asiático, donde la producción de narrativas digitales es muy activa. Por último, la heterogeneidad metodológica y temática de los estudios incluidos imposibilitó la realización de un meta-análisis cuantitativo, lo que limita la posibilidad de establecer conclusiones generalizables de forma estadística. En su lugar, la síntesis se centró en identificar tendencias y patrones conceptuales.

Recomendaciones para futuras investigaciones

Basándonos en los resultados y limitaciones, se proponen las siguientes líneas de investigación futura: Investigación Longitudinal: Es crucial desarrollar estudios a largo plazo que examinen cómo evolucionan las competencias digitales literarias en los usuarios y cómo impacta la exposición continuada a narrativas digitales en sus hábitos de lectura y comprensión lectora de textos tradicionales.

Enfoques Comparativos Interculturales: Futuras revisiones deberían intentar incorporar investigaciones en idiomas como el coreano, japonés o chino para contrastar si las transformaciones identificadas son universales o están mediadas por contextos culturales específicos.

Investigación sobre Impacto Cognitivo y Emocional: Se necesitan más estudios experimentales controlados, como el de Park (2021), para desentrañar los mecanismos cognitivos y emocionales específicos que se activan con diferentes diseños de interactividad y multimodalidad.

Análisis de Plataformas Específicas: La investigación futura debería adoptar el marco de Platform Studies para analizar empíricamente cómo las affordances de plataformas específicas (como Twine, Steam o Wattpad) constriñen o habilitan determinadas formas de expresión literaria y prácticas comunitarias. En conclusión, esta revisión sistemática consolida la evidencia de que las narrativas digitales representan una transformación pa-

radigmática y no una mera digitalización de lo impreso. El mensaje central es que entender la literatura contemporánea exige comprender sus nuevas materialidades digitales, las competencias que demanda y los marcos teóricos capaces de dar cuenta de su naturaleza dinámica, interactiva y multimodal.

Conclusiones

Esta revisión sistemática identifica que las narrativas digitales impulsan una transformación estructural profunda en la literatura. Los hallazgos clave demuestran la deconstrucción de elementos narrativos tradicionales, como el personaje, que deviene una construcción fragmentaria (García, 2021), y el espacio, que se erige en un agente narrativo activo (Lee & Kim, 2022)—, la consolidación de géneros híbridos como el documental interactivo (Thompson, 2023) y la literatura locativa (Rossi, 2022), y la exigencia de un nuevo conjunto de competencias digitales en los usuarios, que trascienden la interpretación para incluir la alfabetización multimodal (Martínez & Gómez, 2020) y el dominio procedural de la interfaz (Dubois, 2023). En conjunto, estos resultados contribuyen al campo al proporcionar una cartografía integrada y actualizada de un fenómeno en rápida evolución, confirmando que la literariedad en el entorno digital es inherentemente multimodal, interactiva y tecnológicamente mediada. Esta revisión sistemática, conducida bajo las directrices PRISMA, logra cumplir su objetivo principal al sintetizar de manera exhaustiva la evidencia existente sobre cómo las narrativas digitales transforman los mecanismos literarios, los géneros discursivos y la competencia digital de los usuarios.

Los hallazgos sugieren aplicaciones concretas para distintos contextos: Educación básica y media:

Diseño de secuencias didácticas que integren narrativas locativas para enseñanza de literatura y geografía. Talleres de "alfabetización de interfaz" desde la educación secundaria.

Educación superior: Incorporación de plataformas como Twine y StoryMap JS en cursos de escritura creativa y periodismo. Desarrollo de rúbricas específicas para evaluar competencia multimodal

Formación docente: Capacitación en análisis de narrativas transmedia para futuros profesores Integración de principios de *Platform Studies* en didáctica de la literatura

El análisis confirma que la transformación no es superficial, sino que afecta a la raíz misma de cómo se construye y se experimenta una historia. La interacción entre la agencia del usuario, la multimodalidad de los signos y la materialidad de las plataformas ha generado un ecosistema literario distinto, donde las fronteras entre autor, lector y texto se diluyen para dar paso a una relación dinámica y colaborativa.

Reflexiones finales y futuras direcciones

Las implicaciones de este estudio son tanto teóricas como prácticas. Teóricamente, exige la consolidación de marcos analíticos que, como la Platform Studies (Fitzpatrick, 2023), integren la materialidad tecnológica en el estudio de la literatura. Prácticamente, subraya la urgencia de incorporar las alfabetizaciones digitales avanzadas en los planes de estudio. Como direcciones futuras, se recomienda priorizar investigaciones longitudinales sobre la adquisición de competencias, estudios interculturales comparados que superen el sesgo lingüístico de esta revisión, y análisis experimentales que exploren los correlatos cognitivos de la interactividad narrativa. El avance en estas líneas será crucial para comprender y guiar la evolución de la literatura en la era digital.

Dimensiones éticas y críticas. La investigación futura debería abordar: Desigualdad digital: Cómo el acceso diferencial a tecnología afecta el desarrollo de competencias literarias digitales. Propiedad intelectual: Los desafíos del copyright en narrativas colaborativas y generadas por IA. Algoritmos y diversidad. Cómo los sistemas de recomen-

dación en plataformas afectan la circulación de narrativas no hegemónicas. Privacidad.: Implicaciones de narrativas basadas en geolocalización y minería de datos.

Bibliografía

- Agbeyangi, A. y Jere, N. (2024). IsiXhosa en la era digital: Navegando por la preservación y la innovación lingüística: Una revisión sistemática. *IEEE Access*, 12, 125835-125855. <https://doi.org/10.1109/access.2024.3453773>
- Alonso, M. (2022). La evolución del hipertexto ficcional: De la no-linealidad a la inteligencia colectiva. *Hipertext.net*, (24), 19-30. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2022.i24.03>
- Basilotta-Gómez-Pablos, V., Matarranz, M., Casado-Aranda, L. y Otto, A. (2022). Competencias digitales docentes en educación superior: una revisión sistemática de la literatura. *Revista Internacional de Tecnología Educativa en la Educación Superior*, 19. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00312-8>
- Borràs, L., & Ribas, J. I. (2021). Estado de la cuestión: Cartografías de la literatura digital en español. *Revista de Literatura Digital*, 15(1), 5-25.
- Cassany, D. (2020). *Las literacidades digitales: Prácticas readerly y writerly en entornos digitales*. Editorial Ariel.
- Castro, R. (2019). Aprendizaje combinado en la educación superior: Tendencias y capacidades. *Educación y Tecnologías de la Información*, 24, 2523-2546. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09886-3>
- Chen, G. (2024). El impacto de las aplicaciones de narración basadas en IA en la adquisición del lenguaje y el desarrollo de la lectoescritura en la educación infantil: Una revisión sistemática. *Revista Asiática de Investigación Avanzada e Informes*. <https://doi.org/10.9734/ajarr/2024/v18i11770>
- Chen, X. (2021). Weibo Microfiction: A Genremetric Analysis. *Language@Internet*, 19(3), artículo 2.
- CoAarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Costa, M. (2020). Tiempo y ritmo en las narrativas interactivas no lineales. *Comunicar*, 62(28), 89-100. <https://doi.org/10.3916/C62-2020-08>
- Dubois, E. (2023). Decoding Interface: The New Literacy of Digital Storytelling. *Computers and Composition*, 67, 102-115. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2023.102815>

- Fang, X., Ng, D., Leung, J. y Chu, S. (2023). Una revisión sistemática de las tecnologías de inteligencia artificial utilizadas para la escritura de historias. *Educación y Tecnologías de la Información* , 28, 14361-14397. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11741-5>
- Fitzpatrick, K. (2023). Platform Studies and Literary Theory: A Framework for Analysis. *PMLA*, 138(1), 123-135. <https://doi.org/10.1632/S0030812922000855>
- García, A. (2021). Hipertexto y deconstrucción del personaje en la narrativa digital contemporánea. *Revista de Literatura Digital*, 15(2), 45-67.
- Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2020). La alfabetización y lo social: El nuevo campo de los Nuevos Estudios de Alfabetización. Routledge.
- Gosciola, V., & Pires, F. (2022). Narrativas inmersivas: Estrategias de storytelling en realidad virtual. *Palabra Clave*, 25(1), e2512. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.1.2>
- Griful-Freixenet, J., Struyven, K., Vantieghem, W. y Gheysens, E. (2020). Explorando la interrelación entre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y la Instrucción Diferenciada (ID): Una revisión sistemática. *Educational Research Review* . <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100306>
- Hussain, M. y Khayat, R. (2021). El impacto del liderazgo transformacional en la satisfacción laboral y el compromiso organizacional del personal hospitalario: Una revisión sistemática. *Journal of Health Management* , 23, 614-630. <https://doi.org/10.1177/09720634211050463>
- Ito, M., & Jenkins, H. (2022). From Readers to Designer-Agents: Skills for Participatory Storyworlds. *International Journal of Learning Media*, 14(2), 55-73. https://doi.org/10.1162/ijlm_a_0004
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Lee, S., & Kim, J. (2022). Narrative Space in Virtual Reality Stories: A Phenomenological Approach. *New Media & Society*, 24(5), 1120-1138. <https://doi.org/10.1177/14614448221096135>
- Lim, N., Zakaria, A. y Aryadoust, V. (2022). Una revisión sistemática de la narración digital en el aprendizaje de idiomas en adolescentes y adultos. *Educación y Tecnologías de la Información* , 27, 6125-6155. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10861-0>
- Mariano, A. y Prats, G. (2023). Capacidades tecnológicas en empresas sociales emergentes: una vía hacia el impacto social. *Región Científica* . <https://doi.org/10.58763/rc2023111>
- Martínez, P., & Gómez, L. (2020). Evaluación de la competencia multimodal en adolescentes frente a narrativas transmedia. *Revista de Estudios Socioeducativos*, 8(1), 101-118.
- Mukul, E. y Büyüközkan, G. (2023). Transformación digital en la educación: Una revisión sistemática de la educación 4.0. Pronóstico tecnológico y cambio social . <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122664>
- Nair, V. y Yunus, M. (2021). Una revisión sistemática de la narración digital para mejorar la expresión oral. *Sostenibilidad* . <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Navarro-Remeseiro, C., & Chacón-Gordillo, P. (2021). Digital Storytelling in Education: A Systematic Review of the Literature. *Digital Education Review*, (39), 333-346. <https://doi.org/10.1344/der.2021.39.333-346>
- Núñez, G. (2022). Meaning Negotiation in Collaborative Digital Storytelling Platforms. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 28(1), 234-253. <https://doi.org/10.1177/13548565211002644>
- Otero-Potosí, S., Chamorro, S., Zambrano, S., Fuertes-Narváez, E., Suárez-Valencia, C., Ruales, J., Superior, I. y Liceo, T. (2025). Producción literaria de cuentos cortos mediante inteligencia artificial y su impacto en la enseñanza y el aprendizaje. *Revista de Ingeniería y Gestión de Sistemas de Información* . <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i43s.8358>
- Park, H. (2021). Agency and Interpretation: A Controlled Study on Choice in Interactive Narratives. *Journal of Media Psychology*, 33(4), 198-208. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000304>
- Pérez-Montoro, M. (2020). *El interactor digital: La interacción persona-ordenador en los nuevos medios*. Editorial UOC.
- Plekhanov, D., Franke, H. y Netland, T. (2022). Transformación digital: Una revisión y agenda de investigación. *Revista Europea de Gestión* . <https://doi.org/10.1016/j.emj.2022.09.007>
- Rossi, F. (2022). Locative Literature: From Psychogeography to Digital Wayfaring. *Literary Geographies*, 8(1), 78-95.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

- Ryan, M.-L. (2019). Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence. *Poetics Today*, 40(4), 727-748. <https://doi.org/10.1215/03335372-7773765>
- Sabari, N. y Hashim, H. (2023). Sustentando la educación con narrativas digitales en la enseñanza y el aprendizaje del inglés: Una revisión sistemática. *Revista Internacional de Investigación Académica en Ciencias Empresariales y Sociales*. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i4/16860>
- Scolari, C. A. (2021). Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología. Gedisa.
- Selfa-Sastre, M., Pifarré, M., Cujba, A., Cutillas, L. y Falguera, E. (2022). El papel de las tecnologías digitales para promover la creatividad colaborativa en la educación de idiomas. *Fronteras en Psicología*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.828981>
- Starkey, L. (2019). Una revisión de la investigación que explora la preparación docente para la era digital. *Cambridge Journal of Education*, 50, 37-56. <https://doi.org/10.1080/0305764x.2019.1625867>
- Svensson, P. (2019). Beyond Close Reading: Computational Methods for Digital Literary Studies. *Digital Humanities Quarterly*, 13(4).
- Tarigan, F., Hasibuan, S. y N. (2024). Aplicación y desafíos de la narración digital basada en inteligencia artificial para las habilidades lingüísticas: una revisión narrativa. *Revista SALTel (Enseñanza y aprendizaje de idiomas en el Sudeste Asiático)*. <https://doi.org/10.35307/saltel.v7i1.117>
- Thompson, R. (2023). The Interactive Documentary as a New Literary Genre. *Digital Journalism*, 11(1), 134-152. <https://doi.org/10.1080/21670811.2022.2150745>
- Tinmaz, H., Lee, Y., Fanea-Ivanovici, M. y Baber, H. (2022). Una revisión sistemática sobre alfabetización digital. *Entornos de aprendizaje inteligentes*, 9. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>
- Túñez, M. (2021). La etnografía transmedia como enfoque para el estudio de las narrativas expandidas. *Revista Latina de Comunicación Social*, (79), 1-19. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2021-1507>
- Vargas, N. (2020). Dificultades en habilidades de alfabetización surgen en preescolares con trastorno específico del lenguaje. *Revisión sistemática. Ocnos*, 19, 17-28. https://doi.org/10.18239/ocnos_2020.19.2.2202
- Wang, C., Chen, X., Yu, T., Liu, Y. y Jing, Y. (2024). Reforma educativa y cambio impulsados por la tecnología digital: un estudio bibliométrico desde una perspectiva global. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, 1-17. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02717-y>
- Williams, B. (2020). The Semiotics of Sound in Digital Literary Games. *Game Studies*, 20(3), artículo 4

CITAR ESTE ARTICULO:

Córdova Saltos, J. C. ., Rodríguez Aucapiña, A. P. ., & Vera Torres, J. Y. (2025). Narrativas digitales: nuevas formas de literatura y transformaciones en el lenguaje. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(4), 175-189. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(4\).oct.2025.175-189](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(4).oct.2025.175-189)

