

Capítulos de libro. Ensayos

Simulación, Videojuegos e Inmersión. Estrategias para el Estudio de Sistemas Sociales y Culturales. Los casos de Atrapados y Hasta el Cuello. En: Hibridación, transmedia y performatividad en las Humanidades digitales. María Teresa Vilariño Picos (Coord.). Vigo: Editorial Academia del Hispanismo, 2017

La ciudad letrada hecha trizas. Revanchas de la cultura popular en la era digital. En: Memorias, saberes y redes de las culturas populares en América Latina. Graciela Maglia / Leonor Hernández Fox (Editoras). Bogotá: Universidad Externado de Colombia, Pontificia Universidad Javeriana; Lima: Instituto francés de estudios andinos, 2016

Sostenibilidad de iniciativas pedagógicas en el ámbito del Proyecto C4. En: Usos y apropiación de la tecnología en los colegios distritales. Bogotá. Secretaría de educación del distrito y Centro ático de la Universidad Javeriana, Diciembre de 2015 (pp. 152-162). TIC para la ciberciudadanía.

Transmediación educativa. Oportunidades para expandir la experiencia de conocimiento en la escuela. En: La educación literaria y la e-literatura desde la minificción. Enfoques hipertextuales para el aula. Editores: Osvaldo Cleger, Jose M. de Amo. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2014.

Posibilidades de la microficción digital en el ambiente de Narratopedia. En: La minificción en el siglo XXI. Aproximaciones teóricas. Henry González, Editor. Bogotá, Universidad Nacional, 2014