

Facultad de Lenguas y Educación

Patricia de Casas Moreno

Doctora en Comunicación

Narrativa digital en la educación

Máster en Tecnologías de la Información y la
Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital



Narrativa digital en la Educación

Unidad 3. Narrativa audiovisual Vs Narrativa digital



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Justificación	3
Objetivos	4
Mapa conceptual	4
Contenidos	
3. Narrativa audiovisual Vs Narrativa digital	
3.1. Mediamorfosis: de los relatos analógicos a los relatos digitales	5
3.2. Antecedentes: los videojuegos, la televisión y el cine	8
3.3. Características y principios de la narrativa digital	16
3.4. Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital en la sociedad del conocimiento	19
Evaluación de la unidad	21
Bibliografía	21

Justificación

El desarrollo tecnológico está provocando una constante transformación en los medios de comunicación que conocemos, así como en la forma de emitir y proyectar la información. De igual modo, la narrativa audiovisual ha estado expuesta a una mediamorfosis, desde el punto de vista que lo analógico ha perdido escaños frente a lo digital. La convergencia de este nuevo espacio comunicativo ha dado lugar a la proliferación de nuevos formatos y soportes, donde el propio espectador se ha convertido en autor de la historia a través de las posibilidades de interacción que ofrece la narrativa digital.

Según Barbosa-Filho y Castro (2008), con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la convergencia de medios y la interactividad se eleva como un nuevo proceso comunicativo en la construcción del discurso. Los medios tradicionales y su característica de linealidad y orden secuencial se han desarrollado de forma vertiginosa para dejar paso a los nuevos medios y su multiplicidad de opciones. Por lo tanto, la presente unidad recoge a través de sus cuatro epígrafes la evolución y cambios producidos de la narrativa audiovisual a la narrativa digital. En este sentido, se estudiará la transfiguración de los relatos analógicos a los relatos digitales, la representación de las historias, así como el progreso de la digitalización. Por otra parte, se analizarán los antecedentes de la narrativa digital según los antiguos modelos narrativos audiovisuales y su evolución hasta hoy. El cómic, el cine, la televisión y los videojuegos son conocidos como los medios y soportes más utilizados en la sociedad por su forma de transmitir información, conocimiento y entretenimiento. La inclusión de los productos multimedia e interactivos ha provocado que este conjunto de soportes hayan quedado obsoletos en sus más básicas funciones frente a Internet. Por otro lado, se conocerán las principales características del medio digital como base teórica, así como los principios y propiedades de la narrativa digital en el contexto social. Por último, se conocerán las posibilidades y limitaciones del objeto de estudio en la sociedad del conocimiento, atendiendo sobre todo, el contexto educativo como punto de inflexión.

Hay que destacar que, para comprender todo este panorama comunicacional, hay que desarrollar una correcta alfabetización mediática y digital del entorno actual. La necesaria educación y conformación de los nuevos modelos comunicativos, están provocando la proliferación de información caracterizada por su baja calidad y descontextualizada.

Objetivos

La unidad 3 pretende a través de sus contenidos alcanzar una serie de objetivos generales y específicos. En el caso del objetivo general, este tema pretende analizar la evolución de la narrativa audiovisual hasta el desarrollo digital con el fin de profundizar en la transformación de los relatos audiovisuales.

Por otro lado, en cuanto a los objetivos específicos se detallan los siguientes:

1. Analizar la transformación producida de los relatos analógicos a los relatos digitales, a través de la mediamorfosis de los medios de comunicación.
2. Conocer los antecedentes de la narrativa audiovisual en relación con los videojuegos, la televisión y el cine.
3. Estudiar y evaluar las características y principios de la narrativa digital como precursora del cambio tecnológico.
4. Identificar las posibilidades y limitaciones que presenta la narrativa digital en la sociedad del conocimiento.

Mapa conceptual



Contenidos

3. Narrativa audiovisual Vs Narrativa digital

3.1. Mediamorfosis: de los relatos analógicos a los relatos digitales

Con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la convergencia de medios y la interactividad se eleva como un nuevo proceso comunicativo en la construcción del discurso (Barbosa-Filho y Castro, 2008). La relación entre el emisor y el receptor se modifica, creando la posibilidad para que el propio receptor sea quien produzca y emita sus propios discursos, tornándose una relación bidireccional y dialógica, frente a la unilateralidad que presentaban los medios análogos. La narrativa se encuentra en una fase de profundas redefiniciones, donde los metadiscursos están expuestos a una reconfiguración y reconceptualización de los conceptos conocidos hasta ahora.

La conversión de la narrativa audiovisual a la narrativa digital ha sido provocada por el desarrollo de las nuevas tecnologías, determinando nuevas propiedades beneficiosas para la educación como por ejemplo que pueden ser editables, compatibles, susceptibles, portadoras de ramificaciones de las historias principales, entre otros (Rexach, 2012).

En el transcurso del progreso de la narrativa audiovisual es posible observar que cada avance tecnológico, corresponde a nuevas oportunidades de construcción de contenidos. En este sentido, con la aparición de la televisión analógica, ésta se apropió del lenguaje y los formatos del cine y la radio con el fin de desarrollar su propio lenguaje audiovisual. Asimismo, este proceso ha sido llevado a cabo por los medios digitales, de tal forma que, los relatos usados por los nuevos medios, incorporan elementos del lenguaje y formas de expresión de los medios análogos (Freitas & Castro, 2010). Sin duda, el paso del mundo analógico al digital, no obliga a cambiar la relación del hombre con los relatos, sino que los avances digitales, generan la posibilidad de crear contenidos con múltiples relatos, donde las historias se desarrollan paralelamente y a la misma vez, están relacionadas entre sí. Las historias son relatos universales a pesar de la evolución de los medios y por ello, no cambia su significado y sus elementos estructurales. Sin embargo, los conceptos de género y formato narrativo, utilizados tradicionalmente, no son suficientes para cubrir la diversidad de discursos interactivos analizados a través del contexto digital.

El relato analógico es aquel donde la historia es representada como una secuencia lógica a través de la estructura propuesta por Aristóteles: inicio, planteamiento y desenlace. En cambio, el relato digital, combina los medios tradicionales con la inserción de las nuevas tecnologías, caracterizado por la interactividad. Asimismo, el nuevo panorama digital no sigue una estructura fija, otorgándoles la posibilidad a los usuarios de elegir múltiples caminos en la trama de la historia. Sin duda, esta evolución vertiginosa de la narrativa digital ha provocado alteraciones en los elementos narrativos tradicionales. Por lo tanto, hay que destacar que se puede establecer una comparativa significativa entre los relatos análogos y digitales: mientras que los relatos análogos se identifican por mundos duraderos, uso de materiales, lectores pasivos y continuidad; los relatos digitales se caracterizan por su discontinuidad, interactividad, dinamismo y vitalidad, mundos etéreos, mundos efímeros, y fomento de las comunidades virtuales. La narrativa análoga está caracterizada por la linealidad, donde la manipulación del espacio y el tiempo puede llevarse a cabo a través de distintos factores: movimientos de cámara, ángulos, efectos sonoros, edición de recursos o mezcla de imágenes reales y virtuales. Sin embargo, en la narrativa digital, al espectador se le ofrece la posibilidad de gestionar y romper la idea lineal del tiempo en los relatos digitales, construyendo sus propias interpretaciones de la historia.

Según Murray (2003) «un medio no-lineal es capaz de representar el proceso simultáneo que se produce en el cerebro, permitiendo que el público conozca una historia más allá de la continuidad convencional, ofreciendo la opción entre los hechos y los personajes, secuenciándolos de una manera particular».

Sin duda, este salto evolutivo de los medios analógicos a los digitales ha generado que viejos conceptos como la analogía, la mimesis y los modos antiguos de entender el texto y el contexto se vean comprometidos. Las técnicas de digitalización y la interactividad permiten el diseño de múltiples formas discursivas, confiriendo nuevos niveles de complicidad lectora frente a los relatos audiovisuales. La imagen en el discurso audiovisual incluye una serie de relaciones, que se detallan a continuación (García-Jiménez, 1993):

- Relación analógica en la medida en que la imagen tecnológica, que configura el discurso narrativo, mantiene vínculos de semejanza con las imágenes reales.
- Relación arbitraria por el uso de códigos subjetivos y culturales en la percepción y lectura.
- Relación digital, donde la imagen sintética generada por ordenador, establece un espacio de arbitrariedad, donde está contenida la analogía icónica.
- Relación virtual, donde la imagen se convierte en formulación plástica del comportamiento y del concepto gestualizado.

Según Chatman (1990), en la narrativa tradicional existe la sensación de que se resuelve un problema a raíz de una especie de teología emocional o razonada a través del término «hermenéutica», consolidado con Roland Barthes. Este término tiene la función de articular múltiples preguntas y respuestas, en relación a los sucesos causales que se puedan producir en el relato. Sin embargo, en la narrativa moderna o digital, esta estructura no se mantiene. En las estructuras modernas no se trata de resolver los problemas, sino de revelar el estado de las cosas. Por este motivo, Neuman (1991) apunta que en el campo de las TIC, el desarrollo tecnológico, ha provocado un incremento de control que emisor y receptor realizan sobre el proceso comunicativo. En este sentido, ambos sujetos participan activamente en el desarrollo de los nuevos relatos digitales, estableciéndose nuevas clasificaciones (Peinado, 2004):

- **Secuenciales:** caracterizado por una historia lineal, fija y con un guión preestablecido. No ofrece alternativas interactivas y el receptor se exhibe como testigo o consumidor del producto sin obtener participación en el relato.
- **Interactivos:** presentan historias multiformes con un guión no lineal y los elementos no están prefijados. El orden puede ser modificado por el receptor, proporcionando oportunidades de interacción entre las partes que componen el relato.

El paulatino desarrollo de los modelos narrativos ha generado que el proceso de construcción del relato se vea expuesto a un creciente desarrollo, tanto en sus elementos como en sus formas. Las disparidades entre los relatos análogos y los relatos digitales, quedan expuestas de la siguiente forma (Orihuela: 1997) (Tabla 1):

	Relatos analógicos	Relatos digitales
Contenido	Cerrado	Abierto
Forma	Estática	Variable
Acto	Narrador	Usuario

Tabla 1: Diferencias entre los relatos analógicos y los relatos digitales

Por su parte, Cassany (2000) realiza una diferenciación más exhaustiva de las transformaciones de los medios (Tabla 2):

Entorno analógico	Entorno digital
Ámbito pragmático	
Interlocutores: comunidad de habla	Comunidades virtuales
Acceso limitado a destinatarios y recursos enciclopédicos	Acceso ilimitado
Mundo presencial con coordenadas físicas	Mundo virtual y ubicuo
Canal visual. Lenguaje gráfico	Multiplicidad de canales-Multimedialidad

Interacción diferida	Interacción simultánea
Alto coste	Bajo coste
Ámbito discursivo	
Linealidad	Hipertextualidad. Diversidad de itinerarios
Elaboración cerrada	Intertextualidad
Géneros tradicionales	Géneros nuevos
Ámbito del proceso de composición	
Procesamiento lento	Procesamiento eficaz
Sobrecarga cognitiva	Descarga cognitiva. Énfasis en lo estratégico
Aprendizaje heterodirigido	Recursos autodirigidos

Tabla 2: Diferencias significativas entorno analógico-digital

Por otro lado, Gibson (2015) plantea que la digitalización de los medios de comunicación ha provocado una transformación en el espacio comunicativo, donde

la aparición de Internet y su aceptación masiva ha comprometido las antiguas formas analógicas del relato. La virtualidad ha cobrado un papel notorio en la sociedad, transformando lo que conocemos como realidad. Actualmente, la multiplicidad de elementos que nos proporciona el nuevo ecosistema comunicativo es muy amplia como por ejemplo, desde grabar películas sin la necesidad de estar situado frente a la cámara o las cuotas tan altas de hiperrealismo que ha alcanzado la imagen sintética. Las transformaciones y la evolución a la que se encuentran expuestos los relatos análogos han sido imparables, desde la introducción del mundo sonoro, la aparición del color, el nacimiento de la televisión, entre otros. Sin duda, hay que destacar que no solo han cambiado los medios tradicionales que conocemos, sino que también las industrias culturales, convirtiéndose en un movimiento global, aplicado a todas las esferas sociales.

La constante evolución tecnológica abre un abanico de posibilidades para la narrativa, determinando nuevos campos de exploración. El cine consigue su máxima evolución con el concepto de «3D», convirtiéndose en una oferta con grandes garantías para el espectador. La imagen comienza a cobrar mayor importancia e interés esta nueva etapa del espectáculo y del asombro tecnológico. Otra de los elementos que surgen en los inicios de esta etapa es el video-mapping, se trata de una técnica de proyectar imágenes sobre las superficies de edificios. También, el video de 360° que ofrece la posibilidad al usuario de convertirse en el director del relato. Sin duda, nos encontramos frente a formatos que ofrecen posibilidades inmersivas, presentando posibilidades narrativas asombrosas con la evolución de los relatos audiovisuales.

La migración del mundo analógico al mundo digital, así como el uso de las nuevas tecnologías, ha provocado una transformación en el comportamiento de la sociedad, así como en el modo de relacionarse con los medios de comunicación y con el uso de las narrativas audiovisuales digitales. Hay que destacar que, este nuevo panorama ofrece al espectador la oportunidad de dialogo, de producir y distribuir sus propios contenidos a través de los medios digitales e Internet.

Según Vieches (2003), los cambios en el ámbito de lo audiovisual, ayudan a la aparición de nuevas estructuras narrativas. Asimismo, señala que el uso combinado de los múltiples soportes de comunicación por la narrativa audiovisual digital, permite conocer nuevas formas de representación y producción.

3.2. Antecedentes: los videojuegos, la televisión y el cine

Múltiples son los estudios que han analizado la narrativa interactiva (Eco, 1962; McLuhan, 1969; Levy, 1993; Baudrillard, 1991). El desarrollo y las múltiples transformaciones tecnológicas han generado que los medios de comunicación, que

hasta ahora conocíamos, se hayan rearmado conforme a la evolución de sus nuevos usos y conceptos. Esta afirmación se puede observar por ejemplo, en la televisión, considerada como el medio hegemónico por excelencia, en la actualidad, con la inclusión de las nuevas tecnologías, la autopista de la información se multiplica de forma vertiginosa, diversificándose en multimedios, produciendo nuevas formas de comunicación personalizada e interactiva.

Según Martín-Barbero (2002), la revolución tecnológica exhibe la configuración de un ecosistema comunicativo conformado, no solo, por nuevos instrumentos, sino además, por nuevos lenguajes, saberes y modelos narrativos audiovisuales.

Hay que destacar que, es necesario conocer cómo actúan los medios de comunicación sobre los consumidores de los mismos. Por lo tanto, Ferrés (2006) apunta que es necesario que la alfabetización audiovisual forme parte de los currículos escolares con el fin de comprender y evaluar la irrupción de las tecnologías digitales y multimedia en el panorama audiovisual. En este sentido, la narrativa audiovisual desde el punto de vista pedagógico se caracteriza por las siguientes cualidades (Gramigna & González-Faraco, 2009):

- Estructura de tiempo significativo marcado por los acontecimientos relevantes de la historia.
- Particularidad genérica, tratando casos particulares pero ajustados a funciones más generales.
- Las acciones no son casuales, sino que están motivadas por creencias y teorías.
- Composición hermenéutica, conformada por múltiples interpretaciones de la historia.
- Canonicidad implícita, rompiendo con el protocolo instaurado por el relato.
- Ambigüedad de la referencia, provocando que el argumento pueda ser cuestionado debido a que la realidad se encuentra expuesta a la función de la narración.
- Centralidad de la problemática, la historia gira entorno a la norma quebrantada o a una circunstancia histórica.
- Negociabilidad inherente de aceptar las versiones alternativas de un relato.
- Extensibilidad histórica de la narración, explorando otras opciones narrativas y trascendiendo el tiempo al que se refieren.

La representación audiovisual, la narratividad, la producción y el consumo de ficción están cambiando vertiginosamente debido a la instauración de Internet y las nuevas tecnologías. Este salto cualitativo constituye un punto de inflexión en la construcción del discurso narrativo a raíz de la convergencia de la imagen analógica al mundo digital, provocando que viejos conceptos como la analogía o la mimesis pierdan relevancia. En la misma línea de estudio, el termino mimesis y diégesis, relacionados

con el contexto narratológico y representacional, no tienen cabida en el nuevo contexto virtual, donde la imagen se ha convertido en entidad discreta y arbitraria con signo gráfico. Por ende, las teorías de Greimas (personaje-objeto) son actualizadas con la inclusión de la narrativa digital, estableciendo varios tipos de sujetos:

- Sujeto virtual: caracterizado por un estado anterior a la adquisición de la competencia narrativa.
- Sujeto actualizado: caracterizado por el estado narrativo que resulta de la adquisición de esa competencia.
- Sujeto realizado: se trata del sujeto que presenta un estado en el que se ha producido el acto que le vincula con el objeto de valor.

Por su parte, en relación al objeto, se representan los siguientes conceptos:

- Objeto virtual: presenta una vinculación con el sujeto de deseo.
- Objeto actualizado: proyección del poder frente al sujeto narrativo.
- Objeto realizado: entendido como objeto de valor y su vínculo con el sujeto es el de una proyección del ser/tener/valer.

Por otro lado, los enunciados narrativos digitales tienen la capacidad de operar disyuntivamente entre el sujeto, el objeto y el valor digital. Por su parte, el espacio narrativo también denota transformaciones. Las acepciones que conocíamos hasta ahora del espacio narrativo ya no coinciden en la narrativa digital, comprendido por un único espacio perceptivo, en virtud de la aplicación de los principios de geométrica y de visualización.

Sin duda, es común atender al término de narrativa digital y relacionar los relatos con los nuevos instrumentos como son Internet o los dispositivos móviles. De esta forma, la inclusión de la narrativa digital ha provocado que se establezcan grandes diferencias entre los viejos y nuevos modelos de comunicación. Según Lugo-Rodríguez (2012) señala que aportan los nuevos medios frente a los análogos en las narrativas: digitalización, convergencia de múltiples medios, divergencia de Internet, adaptación de los roles de publicación, fragmentación de la institución mediática y reducción del control social. En este sentido, frente a esta convergencia digital hay que detenerse para comprender y analizar los antecedentes de este nuevo panorama como es en el caso del cómic, el cine, la televisión y los videojuegos.

El Cómic

El cómic o novela gráfica ofrece un cauce de representación que ha condicionado las posibilidades expresivas del medio, así como de su lenguaje. Este tipo de relato regula la forma y condiciona el mensaje, de tal forma que, se ha encontrado expuesto a un desarrollo transversal de la imagen, desde la página de comic en prensa hasta la novela gráfica. El lenguaje discursivo del comic presente una serie

de restricciones de índole temporal y espacial, confiriéndose en una sola viñeta la historia narrativa y el discurso en un espacio predeterminado. En este sentido, el comic se erige como producto cultural a través del uso de simultáneas imágenes acompañadas de texto (Peñalba-García, 2013). Según Barrero (2012: 45), es necesario considerar la cultura verbo-icónica que se desarrolla a través de la sátira gráfica para poder comprender el desarrollo del comic. En este sentido, apunta que «este nuevo lenguaje, con componente verbo-icónica y diferenciado de la literatura precisamente por esta razón (y de la pintura o de la fotografía, cuyas imágenes se emiten con intencionalidad no narrativa en un principio, y de la cinematografía, que utiliza un lenguaje mucho más sofisticado por la intervención del sonido y del movimiento), se formula como un mensaje comunicativo posible de analizar en sus elementos fundamentales con las herramientas de la narratología». Por su parte, otros estudiosos como Hatfield (2005) o Pratt (2009) indican que la característica esencial del cómic se encuentra en la incorporación del contenido verbal. Por lo tanto, el comic es entendido como una unidad de acción dramática, compuesta por viñetas o por desarrollos gráficos, cuya lectura está determinada por la convención de lectura occidental.

Con el desarrollo tecnológico y la inmersión en el mundo digital, el comic fue complementándose con elementos como los sonidos y los efectos visuales a través de la pantalla. Hay que comprender qué imagen y texto, ahora son una sola unidad, interactuando con los elementos ya descritos que enriquecerán la historia. Además, el desarrollo de la interactividad ofrece un modelo adaptable para que el comic converja en el medio digital. En el momento que el comic abandona el formato libro, tiene la urgencia de buscar un nuevo soporte donde poder desarrollarse con la ayuda de los nuevos elementos tecnológicos. Por lo tanto, el comic se convierte en un archivo digital consumido a través de los múltiples soportes digitales utilizados por la sociedad actual (Pereira Hurtado, 2013).

En definitiva, el cómic es el medio de comunicación precursor del cine y los videojuegos. Las historias y relatos gráficos representados, tarde o temprano, eran producidos por las grandes pantallas.



El Cine

Los estudios audiovisuales del siglo XX están basados en la evolución y desarrollo de la imagen a través del cine. En este sentido, Alvira (2011) señala que «las películas nos hacen testigos de emociones expresadas con todo el cuerpo, nos muestran paisajes, sonidos y conflictos físicos entre individuos o grupos». Asimismo, indica que los film poseen la capacidad de hacer que el pasado parezca estar presente y evocar el espíritu de tiempos pretéritos., ilustrando la importancia del punto de vista en el relato audiovisual a través de la combinación de sus elementos.

El cine en sus orígenes se distinguía por la multiplicidad, el mestizaje y la cohabitación de diferentes maneras de entender el espectáculo a través de la narrativa. Con la irrupción de la tecnología digital frente a la analógica en el mundo del cine comenzaron a destacar producciones con efectos digitales, como por ejemplo «Tron» (1982). Sin embargo, existe dos obras más ejemplares que se alzan como hitos de esta evolución:

por un lado, «Jurassic Park» (1993), primera gran producción de ficción con efectos especiales digitales; y por otro lado, «Toy Story» (1995), primer largometraje de animación digitalizado.

Hay que destacar que, con la llegada de la televisión el cine comienza a verse amenazado por los múltiples formatos de entretenimiento y la diversidad de contenidos para un público heterogéneo. En este sentido, se puede hablar de dos tipos de muertes en relación al cine moderno: por un lado, la muerte tecnológica, comprendida por la tecnología digital, socavada por la autenticidad de la imagen; y por otro lado, la muerte cultural, caracterizada por la recreación de la ficción en sus contenidos.

Por otro lado, los relatos audiovisuales en el cine comenzaron a usar el término de «universos expandidos» y ejemplo de ello, se puede ver en la película de «Star Wars», donde muchas de estas historias comenzaron a aparecer en web, comic, libros o videojuegos. De esta forma, los grandes productores comenzaron a vislumbrar un enorme potencial narrativo y de mercado en ellas. Por otro lado, pero en la misma línea de investigación, otra de las nuevas estrategias cinematográficas fue lanzar películas que provocaran gran expectación y que en muchas ocasiones, estaban vinculadas a los videojuegos (Gómez-Vargas, 2017).



Fuente: 40º aniversario de la saga. MisionesCuatro. Recuperado de <https://goo.gl/BsXgxn>

El nacimiento del cine propició el alzamiento de la primera manifestación artística audiovisual, desarrollando su propio lenguaje y desarrollo estético. Sin embargo, con la llegada de la imagen digital lo que conocíamos como arte, así como su producción artística se vio expuesta a un replanteamiento espacio-temporal de sus producciones. Mientras que el modelo primario obligaba al espectador acudir a las salas del cine a ver una película con una duración determinada, los nuevos modelos han desarrollado tales redes en el mundo del ciberespacio, que acercan el mundo audiovisual a los hogares sin limitaciones espacio-temporales.

La Televisión

La televisión está experimentando una transformación continua como medio de comunicación social. El paradigma audiovisual se encuentra en una constante reinención de sus contenidos y formatos a raíz de las múltiples hibridaciones y metamorfosis producidas por las nuevas tecnologías y el uso de Internet. La presión de Internet y los nuevos modelos audiovisuales han obligado a la televisión a reinventarse, forzando al modelo clásico de televisión lineal a una ardua transformación, así como la audiencia, el acceso, el consumo, la creación o distribución de contenidos. La nueva televisión se caracteriza por el consumo no lineal, personalizado, socializado y heterogéneo en sus contenidos de multipantalla. En este sentido, el gran salto de lo analógico a lo digital supone que la interacción, la conectividad y la universalidad de las redes comunicativas se multipliquen. Hay que destacar que, los primeros indicios de la televisión fue entendida como una extensión de la tecnología radiofónica, de tal forma que, la televisión se instauró como una radio cuyo fin era suministrar imágenes. En este sentido, este tipo de hibridaciones entre las diferentes tecnologías se han repetido durante toda la revolución digital en las esferas audiovisuales (Carreras-Lario, 2014).

Sin duda, fueron tres los momentos que marcaron la evolución de la televisión: en 1970 comenzaron a emitirse las imágenes en color, en 2010 se produjo el apagón analógico, y en la actualidad, se ha producido el salto a la televisión digital con la implantación de la televisión en formato HD o 3D.

Por lo tanto, la televisión, como medio de comunicación social se caracteriza en la actualidad por su conectividad (SocialTV). Frente a este nuevo enfoque, el conocido medio de comunicación de masas comenzó a mejorar las condiciones y la calidad del acceso, incrementando el consumo de los contenidos culturales a través de la Web (streaming) con el objetivo de posibilitar a los usuarios a crear vínculos de relación. Según Igarza (2008), para conocer la lógica de los nuevos medios hay que atender a las siguientes acepciones:

- Medios de comunicación tradicionales en línea: medios analógicos que se adhieren al nuevo entorno digital.
- Medios de comunicación nativos: no tienen antecedentes off-line.
- Medios sociales: mantienen la comunicación en línea entre los miembros de una comunidad.
- Medios agregadores: redifusión de contenidos elaborados.

Además, el autor resalta que estos nuevos medios comparten tres rasgos esenciales: son productos digitales, interactivos y bidireccionales, y están disponibles en cualquier momento.

Por otro lado, en relación al rol que toma la televisión en la sociedad, se puede destacar que se está asistiendo a una crisis del broadcasting o radiodifusión, estableciéndose un modelo de televisión colaborativa y reticular. Las transformaciones tecnológicas, así como la digitalización de los sistemas, esclarecen y muestran un escenario renovado, caracterizado por la multiplicidad de pantallas. De esta forma, la nueva forma de ver televisión se conforma de manera individualizada, debido a la multiplicación de los dispositivos de recepción. Para poder atender el desarrollo y transformaciones de los medios audiovisuales hay que atender a la siguiente tabla (Tabla 3) (Leonardo-Murolo, 2009).

Medio	Desplazamiento	Apelación	Soporte	Proveedor	Temporalidad	Retroalimentación
-------	----------------	-----------	---------	-----------	--------------	-------------------

Cine	Locales	Salas llenas	Proyector	Rollo/digital	Diferido	Unidireccional
Televisión	Hogar	Familia	Televisor	Antena/cable-satélite	Diferido-directo	Unidireccional (analógica) Bidireccional (digital)
Nuevas pantallas	Itinerante	Receptor/usuario/interacción	Monitor, teléfono, tablets, etc.	Banda ancha/Internet	Diferido-directo	Interactiva (web 2.0)

Tabla 3: Transformaciones de los medios audiovisuales

En definitiva, el soporte tradicional de la televisión no se ha visto mermado, sino que el consumidor se ha extendido al uso de otros soportes (tablets, ordenador, móviles, etc.), habilitando nuevas formas de consumir producciones audiovisuales.

De esta forma, con los nuevos formatos e hibridaciones televisivas, las parrillas comenzaron a ser heterogéneas para un público muy amplio y cada vez más exigente. La Web se convierte en la plataforma de la narrativa digital a nivel televisivo con el uso de YouTube como herramienta interactiva. Asimismo, nacen lo que se conoce como las webseries, breves capítulos de cinco minutos de duración, creados exclusivamente para Internet (Carboni, 2014). Para concluir, Cebrián-Herreros (2008) señala que «la convergencia se orienta generada por el interés de la televisión en asumir las aportaciones de Internet como sucede con la denominada hipertelevisión o inclusión de múltiples servicios de Internet, propuestas de imágenes por Internet no empleadas en televisión como conferencias completas o noticias más desarrolladas y la apertura de chats y foros para ampliar y debatir sobre los programas de televisión».

Los Videojuegos

Los videojuegos nacen como una alternativa de ocio y se ha convertido en una parte importante de la cultura de los jóvenes. Originalmente, los videojuegos buscaban un componente lúdico, sin embargo, en la actualidad surge un nuevo concepto conocido como «serious games», cuya finalidad es motivar al jugador, formándole e instruyéndole en determinadas áreas. Los videojuegos están relacionados estrechamente con la narrativa y la lectura, y es que en primer lugar, dependen de ella para avanzar en la trama. En segundo lugar, ofrece un material audiovisual y un guión que precisa de la interpretación del jugador para que la historia se desarrolle. El lenguaje de los videojuegos está conformado por el cuento tradicional, las imágenes post-televisivas, las tácticas de las tiras cómicas y de la narrativa literaria. Por lo tanto, este tipo de relatos interactivos consigue que el usuario participe con ellos, ya sea como futbolista o conductor de vehículos de carrera (Serna-Rodrigo, 2016).

Según Murray (2003), los videojuegos son nuevas formas narrativas mediadas por sistemas electrónicos y digitales, paralelas al cine pero fragmentado a la estructura del relato.

Por su parte, Gros-Salvat (2000) señala que son un tipo de juego desarrollado por la tecnología informática, convirtiéndose en herramientas de entretenimiento que han llegado a los hogares familiares. En este sentido, hay que destacar que los videojuegos integran múltiples connotaciones simbólicas como pueden ser el texto, el sonido, la música, la animación, la fotografía o el video en una sola pantalla. Asimismo, se caracterizan por ser herramientas interactivas debido a la existencia de reciprocidad de comunicación y multiplicidad de hipótesis creadas en la historia. Sin duda, las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han jugado un papel muy importante, ya que concentradas prácticamente en Internet, han ofrecido la posibilidad de conocer la experiencia narrativa a través del medio tecnológico usado por los videojuegos.

Por otro lado, Sedeño (2010) indica que el juego también genera aprendizaje y por ello, señala sus atributos resaltando que los videojuegos son dinámicos e interactivos. Además, destaca las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, la reciprocidad de la comunicación, la virtualidad, la implicación de la imagen y la telepresencia. En este sentido, el autor enfatiza la inclusión de los videojuegos en la escuela como desarrollador de aspectos motrices, así como en la adopción de habilidades para la resolución de problemas, búsqueda de información u organización.

El mercado audiovisual está creciendo de forma vertiginosa con los videojuegos, hasta tal punto que muchos investigadores de tecnología educativa han comenzado a estudiar sobre la materia. De este modo, para que un videojuego sea entretenido pero a la misma vez educativo, debe reunir una serie de condiciones como es la fluidez de las escenas, uso de banda sonoras y melodías, colores y calidad gráfica, una correcta iluminación, narración de la historia y la temática, correctos movimientos gráficos y el comportamiento del personaje en el entorno, y un soporte que proporcione al usuario la resolución de conflictos (De-Abajo, & al., 2010).

Para comprender el entorno donde se desarrolla el videojuego hay que conocer dos conceptos: por un lado, el ciberespacio, entendido como el espacio intangible, mediado por los entornos virtuales donde el ser humano construye su vida paralelamente con el entorno real; y por otro lado, la cibercultura que se corresponde con el desarrollo del videojuego a raíz de las innovaciones tecnológicas producidas en la liberación individual y social del hombre por el uso autónomo de sus capacidades racionales (Páez-Coello, 2013). En este sentido, los videojuegos han ocupado un espacio de legitimación cultural, donde predomina la interconectividad.

Además, los usuarios se desplazan de los medios tradicionales hacia los medios digitales interactivo, generando una práctica de comunicación a través de las imágenes digitales y el entretenimiento.

En suma, los videojuegos a pesar de ser un medio en constante desarrollo, continúan en la búsqueda de su propia narrativa. Hasta el momento, hacen uso de todos los elementos disponibles para lograr que el jugador se encuentre completamente integrado en el relato interactivo que ofrece. Asimismo, la forma de representar la historia puede variar desde lo lineal (narrativa textual) hasta una forma más compleja, que se produce a través de una serie de eventos conectados a través de una secuencia fija estructurada, donde el jugador debe elegir como avanzar en la trama. Sin duda, este medio permite y remite al jugador hacia una determinada experiencia, construyendo metáforas de la realidad, las cuales el mismo jugador pueda reinterpretar (Igarza, 2009).

3.3. Características y principios de la narrativa digital

Las nuevas tecnologías se han convertido en instrumentos que amplían la libertad de creación, ofreciendo multiplicidad de opciones formales y técnicas para la construcción de un relato. Además, han desarrollado un nuevo lenguaje, añadido al ya existente, por la existencia de los distintos soportes y formas de comunicación desarrolladas dentro del concepto de narrativa. Los medios no lineales son capaces de representar el proceso simultáneo que se produce en el cerebro, permitiendo que el público conozca la historia más allá de su continuidad convencional (Freitas & Castro, 2010). Antes de sumergirnos en las características que brinda la narrativa digital, hay que señalar las posibilidades que ofrecen el medio digital y el desarrollo tecnológico. En este sentido, Aragón-Largo y Salazar-Valencia (2015) puntan las siguientes particularidades del nuevo entorno mediático:

- Generación de conocimiento: la Web permite compartir información y producir conocimiento desde el punto de vista del usuario, estableciendo el concepto de multiexpresividad.
- Distribución de conocimiento: además del aumento de la producción de información, el nuevo medio digital, permite acceder a cualquier tipo de información, convirtiéndose los mismos usuarios en prosumidores.
- Libre flujo de información: en la medida que proliferan las comunidades digitales, se complejizan las dinámicas de circulación y producción de información por la calidad de los contenidos.
- La red como medio: la conformación de comunidades prosumidoras creativas han generado la transformación de la subjetividad lineal.
- Capital social: la construcción e incrementación de una red de prosumidores provoca que se incentiven la cooperación y la producción de contenidos.
- Trabajo cooperativo entre expertos: esta lógica, aplicada a la red de prosumidores, converge hacia un entorno colaborativo, donde el trabajo y hallazgos realizados se ponen en común con el resto de participantes.

- Innovación cooperativa: el desarrollo de las nuevas tecnologías rompe con la concepción de linealidad para dar paso a la espontaneidad del mundo digital.
- Aprender haciendo: las mejoras tecnológicas han reformulado el concepto de colaboración, estableciendo y desarrollando nuevos entornos donde compartir información.
- Plataforma de generación de contenidos: red descentralizada donde confluyen los diferentes formatos narrativos.
- Convergencia de medios: la evolución comunicativa ha provocado la simulación exacta de la realidad a través de lo multimedia y la convergencia mediática.
- Redes sociales: plataformas de contenido con usuarios interconectados, los cuales conforman unidades inteligentes de conocimiento.

A lo largo de esta última década, la sociedad ha asistido a un crecimiento de las narrativas digitales, que son entendidas como aquellas que favorecen un espacio de interacción entre los usuarios y la interfaz. La narrativa digital sufre constantes cambios por su continuo desarrollo y evolución en sus formas. De este modo, este nuevo ecosistema comunicativo se caracteriza por los siguientes rasgos (Aparici, & al., 2009):

- Incertidumbre: hace referencia a la duda razonable y es que mientras más se avanza en la comprensión de un fenómeno, nuevas posibilidades e interpretaciones surgen de la realidad, motivo que hace que surja la duda de lo que hasta ahora se conoce.
- Complejidad: referente al pensamiento complejo. Su propósito no es reeditar la ambición del pensamiento simple y de controlar o dominar lo real, sino de tratar dialogar y negociar con él.
- Interactividad: se trata del control que obtienen las personas sobre el conjunto de información o documentos digitales. Además, la interactividad permite establecer diálogos entre la información digital y el sujeto que se conectan de forma sincrónica o asincrónica.
- Inmersión: se trata de la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere identidad como realidad autónoma, complementándose con la construcción de un escenario y la acción narrativa, que permitan que se desarrolle el argumento.
- Caos: hace referencia a lo impredecible. Los sistemas dinámicos son muy sensibles a las variaciones, por ello, hay que tener muy en cuenta las decisiones que toma el sujeto, a nivel de interactividad, ya que de esto dependerá la trama de la historia.
- No linealidad: los relatos no son narrados de acuerdo con el transcurso natural del tiempo, sino que al contrario, existen saltos en el tiempo, acciones secundarias o paralelas, que ayudan al espectador a construir el relato.
- Navegaciones múltiples: el usuario tiene mayores posibilidades de utilizar cualquier pantalla y conocer el relato de la forma que estime oportuno. Además, se les presenta la opción de aportar contenidos digitales, aportando crecimiento al relato.

Por su parte, Murray (2003) señala que existen otros tipos de características para definir al nuevo medio:

- **Sucesividad:** los nuevos soportes están diseñados para ejecutar programas combinados con una serie de operaciones complejas y dependientes de otras. Por lo tanto, el relato digital se alza como un programa, que según las instrucciones que siga, el mundo y los niveles estéticos será interpretados de una u otra manera.
- **Participación:** la capacidad de respuesta de los soportes digitales es colosal, permitiendo al usuario una cierta libertad de acción dentro de la historia.
- **Espacialidad:** los nuevos espacios digitales están caracterizados por su representación amplia de la realidad. Por este motivo, el usuario se siente cómodo al poder navegar a través del espacio representado.
- **Enciclopedismo:** referente al poder de almacenar y conectar información con el usuario, así como ofrecer la posibilidad de participar en su desarrollo a través de sus diferentes soportes (texto, imágenes, sonido, etc.).

En la misma línea de estudio, la narrativa digital se ha convertido en un objeto virtual que estimula dos dimensiones: por un lado, una técnica desarrollada a través de un modelo, donde se recogen pequeños relatos contruidos a través de múltiples recursos audiovisuales; y por otro lado, la dimensión de carácter estético, donde se presente el resultado de cada relato, así como sus posibilidades (Palacio, 2010).

Los escenarios digitales en los que se produce el concepto de interacción, que ya hemos detallado anteriormente, tienen características muy particulares. De este modo, en el nuevo ecosistema se puede observar una oralidad múltiple, vinculada a la escritura y mediada por la tecnología como por ejemplo la conversación cara a cara con la televisión, la radio, el cine o los e-mails; y por otro lado, a través de redes sociales, whatsapp, skype, entre otros. Sin duda, este escenario mediático se ha convertido en un ambiente integrador de contenidos, soportes, canales y actores de comunicación.

Por otro lado, para comprender el diseño y desarrollo de una narración digital, hay que tener en cuenta la estructura de la narración, el orden secuencial de acceso a la información y el grado de interactividad con el usuario. Por lo tanto, en relación a la estructura, hace referencia a la manera en que se va a presentar la historia, así como la secuencia lineal o no lineal de la misma. La estructura lineal está caracterizada por la teoría aristotélica de inicio, nudo y desenlace, sin embargo, la estructura no lineal presenta diferentes formas de desarrollo: circular (cambio fijo y único, sin inicio y final), ramificada (escenas con diferentes opciones a seleccionar y que conducen a múltiples sucesos); y paralelas (historias paralelas relacionadas en sí). Por su parte, el orden define la forma en la que el usuario puede acceder a la historia. Éstas pueden ser: ordenada y guiada, presentando un orden secuencial para el usuario en el desarrollo de la trama; aleatoria, la historia se desarrolla sin un orden establecido y el usuario decide cómo explorar la información; y mixta, donde el usuario accede a las diferentes secuencias de la historia que se presentan de forma guiada por parte del autor. Por último, en referencia al grado, determina el grado de interacción que posee el espectador a través de diferentes niveles: el primer grado está relacionado con la interactividad selectiva, el

espectador se limitará a seleccionar entre las opciones que se le ofrece; el segundo grado hace referencia a la interactividad transformativa, ofreciéndole al usuario a realizar cambios en la línea argumental de la historia; y el tercer grado es definida por la interactividad constructiva, permitiéndole al usuario a crear y transformar la historia desarrollada por el autor (Educalab).

3.4. Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital en la sociedad del conocimiento

Para poder profundizar en las posibilidades que ofrece la narrativa digital, antes, hay que delimitar el concepto de alfabetización y competencia digital. En palabras de Ferrés y Piscitelli (2012) la competencia mediática está basada en seis grandes dimensiones: los lenguajes, la tecnología, los procesos de producción y difusión, los procesos de recepción e interacción, la ideología y los valores, y la dimensión estética. Sin embargo, el objeto que nos ocupa, la alfabetización digital, solo atiende a la dimensión lingüística, conformándose información digital al alcance del usuario; y la tecnología, proporcionando las destrezas en el manejo de acceder a la información. Sin duda, las herramientas digitales son aquellas que permiten a construir y acceder múltiples culturas de participación, creando nuevas formas de expresión creativa y desarrollando el conocimiento a nivel colaborativo.

La alfabetización digital consiste en disponer de ciertas habilidades que ayuden al individuo a buscar, obtener, procesar y comunicar información con el objetivo de transformarla en conocimiento. Una vez cumplimentado este paso, se incorpora la transmisión en diferentes soportes tecnológicos como elemento de conexión comunicativo (Dornaletche-Ruiz, & al., 2015; Gutiérrez & Tyner 2012)

Con el desarrollo de Internet y el nacimiento de nuevos soportes mediáticos, las posibilidades de expresión narrativa han cambiado de forma ascendente. Las narrativas tradicionales se han convertido en multiforma y han comenzado a surgir los micromundos narrativos junto con los nuevos entornos digitales. La máxima potencialidad de la narrativa digital es su interactividad, pero para ello es necesario atender no solo a sus factores físicos, sino también a su dimensión lógica, definida por el lenguaje, que afectan a la funcionalidad de la misma, estableciendo vínculos con el usuario a través de las motivaciones psicológicas, sociales o culturales (Pérez-Pérez, 2005).

Hay que destacar que el concepto de estudio al que atendemos en esta unidad, ha sido promovido por muchas áreas de investigación y de intervención. Pero sin duda, en el campo que más se ha hecho hincapié ha sido dentro de los contextos educativos y la educación formal. En el ámbito educativo, la narrativa digital, ofrece mejoras de experiencias de aprendizaje y oportunidades para el aprendizaje significativo con el fin de vincular los contextos formales e informales. De esta forma, la narrativa digital se conforma como una herramienta que desarrolla la

alfabetización y las habilidades de los usuarios, desde edades tempranas, a través de procesos de aprendizaje. Además, se ha instaurado como una herramienta para el aprendizaje y la instrucción (Hug, 2015).

La narración digital está basada en un proceso de construcción de significados, obligando a adquirir ciertas habilidades, competencias y actitudes para poder llevar a cabo un aprendizaje eficaz hacia otros receptores.

Según Villa-Enciso (2016), la narrativa digital es un proceso capaz de fomentar el desarrollo positivo de los estudiantes, así como mejorar las relaciones interpersonales y el auto-conocimiento basado en la alfabetización digital.

Para que este proceso obtenga un buen desarrollo, son varios los elementos que deben conformar cualquier historia y que ya hemos visto en unidades anteriores: el punto de vista, noción dramática, contenido emocional, audio y sonido, ritmo, y usar solo lo necesario para contar la historia sin sobrecargar el nivel cognitivo del espectador. En este punto, juegan un papel muy importante las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ofreciendo posibilidades en la formación y en la educación según Cabero (2007):

- Ampliación de la oferta informativa
- Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje
- Eliminación de las barreras espacio-temporales
- Incremento de las modalidades comunicativas
- Favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo
- Potenciación de los escenarios y entornos interactivos
- Romper los clásicos escenarios formativos
- Facilitar una formación permanente

De este modo, la creación de producto digital requiere que el usuario active una serie de complementos como son el pensamiento crítico, la evaluación de evidencias, la curación efectiva de múltiples informaciones, la activación de procesos de tipo creativo, la planificación y la resolución de problemas. Así pues, el uso de la narración digital en la vertiente educativa para la transmisión de conocimientos y como metodología de enseñanza ayuda a que el alumno conceptualice, produzca y evalúe sus propias creaciones a través de mecanismos de auto-reflexión.

Según Robin (2006), la narrativa digital trata de combinar el arte de contar historias con el uso de una variedad de medios digitales. En este sentido, explica, además, que existen tres tipos diferentes: en primer lugar, la narrativa personal, que es aquella que promueve el aprendizaje en relación a la cultura y entorno familiar; en

segundo lugar, documentales, son aquellos que examinan los hechos históricos; y en tercer lugar, relatos que informan o instruyen, reflejando materiales relacionados con la educación (matemáticas, ciencia, salud, etc.). Asimismo, el autor señala que esta tipología encasillada debe combinarse entre sí para potenciar el desarrollo de los relatos, sobre todo, incidiendo en las modalidades de aprendizaje: aprendizaje cognitivo, emocional, corporal o social; aprendizaje dirigido por la motivación, la tecnología, un problema, el mercado o el interés; aprendizaje orientado hacia una meta, basado en un problema o situacional; aprendizaje instrumental/mecánico o expansivos; aprendizaje funcional o autorreflexivo, entre otros.

Evaluación de la unidad

Metodología docente:

- Clases teóricas: Mediante la exposición oral del profesor, se expondrán los contenidos teóricos de la asignatura en modalidad on-line. Las clases son el punto de partida para el estudio, reflexión y análisis de cada uno de los temas propuestos.
- Clases prácticas: En estas clases el profesor aplicará modelos de análisis y comentarios narratológicos de textos y piezas seleccionadas, guiando a los estudiantes en la realización de las tareas que se les piden en los ejercicios de esta naturaleza.
- Tutorías: En ellas se aclararán dudas y orientará a los estudiantes acerca de los contenidos teóricos y/o prácticos que se desarrollarán en las diferentes actividades.
- Trabajo del alumnado: Estudio de los contenidos, y elaboración de los trabajos tanto teóricos como prácticos afines.
- Aula virtual. El seguimiento adecuado de la asignatura se apoyará a través de Blackboard, desde donde podrán acceder a los contenidos.

Evaluación de la asignatura:

Con el fin de evaluar al alumnado en la adquisición de conocimientos y competencias de la asignatura, se llevará a cabo un sistema de evaluación diversificado compuesto por las siguientes herramientas:

- Pruebas escritas: para medir las competencias relacionadas con la comprensión del conocimiento en la materia se realizarán exámenes tipo test, informes y diarios de clase o trabajos escritos.
- Pruebas orales: exposición oral de trabajos en clase, individuales o en grupo, sobre contenidos de la asignatura.
- Técnicas basadas en la asistencia y participación activa del alumno en clase. Es imprescindible la asistencia y participación en todas las actividades formativas en cada uno de los módulos que constituye la asignatura.

Bibliografía

- A Barbosa-Filho, A. & Castro, C. (2008). *Comunicação digital – Educação, tecnologia e novos comportamentos*. São Paulo: Paulinas.
- Alvira, P. (2011). El cine como fuente para la investigación histórica. Orígenes, actualidad y perspectivas. *Revista Paginas*, 3(4), 135-152.
- Aparici, R. (2009). La Educación 2.0. R. Aparici, J. Fernández Baena, A. García Matilla & S. Osuna. *La imagen. Representación y Análisis de la realidad*. Barcelona: Gedisa.
- Aragón-Largo, Á. V., & Salazar-Valencia, J. A. (2015). *Narrativa digital: Un cambio paradigmático (Tesis doctoral)*. Universidad Tecnológica de Pereira: Colombia.
- Barbero, J. M. (2003). Tecnicidades, identidades, alteridades. *Revista Diálogos de la comunicación*, 17,8-23.
- Barrero, M. (2012). «De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta. En A. M. Peppino Barale (Ed.). *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta* (p. 29-60). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Cabero, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas*, 21(45), 5-19.
- Carboni, O. (2014). ¿ La televisión en la era de Internet?. *Razón y Palabra*, 18(87), 1-18.
- Carreras-Lario, N. C. (2014). Minuto uno de la televisión híbrida. *Historia y Comunicación Social*, 19, 427-438.
- Cassany, D. (2000). De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición. *Lectura y vida*. 2000; 21 (4): 6–15.
- Cebrián, M. (2008). Nuevos campos macrosemióticos de la televisión. *Diálogos de la comunicación*. FELAFACS. 77, 1-13.
- Chatman, S. (1990). Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid: Taurus.
- Choi, D., & Bermúdez, N. (2015). La narración cinematográfica en la era de la imagen digital. *Significação*, 42(43), 114-128.
- De Abajo, B. S., de la Torre Díez, I., Salcines, E. G., Pernas, F. J. D., Higuera, F. D., Coronado, M. L., & de Castro Lozano, C. (2010). El valor de los videojuegos y las simulaciones en el desarrollo de habilidades cognitivas, espaciales y motoras. I Congreso Iberoamericano sobre Calidad de la Formación Virtual (<https://goo.gl/EPsdaN>) (2017-09-12)
- Dornateche-Ruiz, J., Buitrago-Alonso, A., & Moreno-Cardenal, L. (2015). Categorización, selección de ítems y aplicación del test de alfabetización digital online como indicador de la competencia mediática. *Comunicar*, 22(44), 177-185.
- Educalab. Narraciones digitales: estructura, orden secuencial y grado de interactividad (<https://goo.gl/9DN8fK>) (2017-09-14).
- Ferrés, J. (2006). La educación audiovisual en la era digital. *Quaderns del CAC*, 25, 5-8.
- Ferrés, j. & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 38, 75- 82.
- Freitas, C., & Castro, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista Estudios Culturales*, 3(5), 19.

- García-Jiménez, J. (1993). La realidad virtual. El nacimiento de una nueva narratividad. *Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, (34), 26-35.
- Gibson, W. (2015). Datos, interfaces & narración: el audiovisual en la era digital. (<https://goo.gl/kw16Xh>) (2017/09/06)
- Gómez-Vargas, H. (2017). El cine después del cine. *Entretextos*, 9(25), 74-86.
- Gramigna, A., & González-Faraco, J. C. (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Comunicar*, 17(33), 157-164.
- Gros-Salvat B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec*, , 12, 1-11.
- Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, 38, 31-39.
- Harvey, R. C. (2009). How Comics Came to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts. En J. Heer y K. Worcester (Eds.). *A Comics Studies Reader* (p. 25-45). Jackson: University Press of Mississippi.
- Hug, T. (2015). Consideraciones críticas sobre las narrativas digitales en los contextos educativos. *Comunicación*, (33), 45-59.
- Igarza, R. (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*. Buenos Aires: La Crujía.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio*. Buenos Aires: La Crujía.
- Leonardo-Murolo, N. (2009). Nuevas pantallas frente al concepto de televisión. Un recorrido por usos y formatos. *Razón y palabra*, 14(69), 1-17.
- Lugo-Rodríguez, N. (2012). Relato digital. Continuidad y rompimiento en la narrativa. (<https://goo.gl/RShvVW>) (2017-09-12).
- Marta-Lazo, C., & Gabelas Barroso, J. A. (2016). *Comunicación digital: un modelo basado en el Factor R-elacional*. Barcelona: Editorial UOC.
- Murray, J. (2003). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Neuman, R. (1991). *The future of the Mass Audience*. Cambridge: Cambridge.
- Orihuela, J. L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra clave*, 2, 37-46.
- Páez-Coello, X. E. (2013). *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo*. (Trabajo final de máster). Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador.
- Palacio, O. L. L. (2010). Las "narrativas" desde la hipertextualidad. Características, modelo y metodología a partir de la inteligencia sintiente. *Revista de Investigaciones UNAD*, 9(1), 55-74.
- Peinado, F. (2004). Mediación inteligente entre autores e interactores para sistemas de narración digital interactiva. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.: Madrid.
- Peñalba-García, M. (2013). La temporalidad en el cómic. *Revista Signa*, 23, 687-713.
- Pereira-Hurtado, P. J. (2013). El cómic digital: Adaptación del lenguaje narrativo gráfico tradicional al formato digital interactivo. (Trabajo Final de Máster). Universidad de Granada: Granada.
- Pérez-Pérez, R. (2005). Alfabetización en la comunicación mediática: la narrativa digital. *Comunicar*, 25, 167-175

- Pratt, H. J. (2009). Narrative in Comics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67, 107-117.
- Rexach, V. (2012). Narrativas digitales y docencia. *Revista Paraguaya de Educación*, 2, 32-52.
- Robin, B. R. (2006). The educational uses of Digital Storytelling. En C. M. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber y D. A. Willis. (Eds.). *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (p.709-716). Chesapeake: AACE.
- Robles, B. (2012). De la educación lineal secuencial hacia una pedagogía narrativa audiovisual en la era digital. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (39), 19-27.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 34, 183-189.
- Serna-Rodrigo, R. (2016). El papel del videojuego en la formación de universos transmedia. En R. Roig-Vila (Eds.). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (p. 3041-3048). Barcelona: Octaedro.
- Vilches, L. (2003). *A migração digital*. São Paulo: Loyola.
- Villa-Enciso, E. M., Valencia Arias, J., & Valencia Arias, A. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico. *Kepes*, (13), 197-231.