



## Literatura digital en la biblioteca escolar: qué es y cómo se promueve

**Autora:** Adriana Carrillo Jarava

### Tema desarrollado

Literatura digital o electrónica

### Resumen

La transformación que se viene dando en la forma de narrar, gracias a la evolución y auge de los soportes electrónicos y las nuevas herramientas tecnológicas disponibles en la amplia red de Internet, ya sea gratuito o no, es inmensa. Un elemento clave en este proceso de cambio en la narración y en la lectura es el hipertexto, como bien menciona Laura Borrás<sup>1</sup>. De todas las definiciones que ella cita allí, retomo la de J. Murray en 1997: el hipertexto es un conjunto de documentos de cualquier tipo relacionados los unos con los otros mediante enlaces. Una de las narrativas electrónicas que encontramos es la narrativa transmedia. De acuerdo con Javier Celaya<sup>2</sup> las técnicas y las opciones del transmedia llegan a todos los medios de difusión como la televisión, el cine, los videojuegos, la prensa y los libros. Va más allá de agregar enlaces, videos o podcasts para incorporar nuevos contenidos, permitir al autor contar su historia de una forma distinta. Esta manera de narrar crece vertiginosamente en la medida en que aumenta la creación, difusión y consumo de textos digitales como lo son aquellos que comprenden la literatura digital o electrónica. Esta literatura comprende aquellos textos realizados en espacios electrónicos que solo pueden ser leídos en medios electrónicos. Para dar a conocer esta literatura se han creado instituciones organizaciones como la [Organización de Literatura Electrónica](#), quienes llevan ya dos [antologías](#) que recopilan más de 120 obras literarias, poesía y novela. En la Biblioteca del Colegio Los Nogales realizamos un taller de promoción de lectura con la novela digital [Inanimate Alice](#), creada por The Bradfield Company, en cabeza de la escritora [Kate Pullinger](#).

(longitud máxima 250 palabras)

### Texto extenso (longitud máxima 2500 palabras)

Literatura digital en la biblioteca escolar: qué es y cómo se promueve

#### 1. Introducción

En la Biblioteca del Colegio Los Nogales hemos venido incursionando en la lectura digital a través del uso de lectores electrónicos como los Kindles y Ipads. Más que un plan de lectura lo vemos como un experimento y, por tal razón, nuestro afán ha sido poner a disposición de los usuarios los ebooks o libros electrónicos. También comprendemos que aún más importantes que los dispositivos son los textos y las lecturas en formato digital que nos acompañan durante

<sup>1</sup> Borrás, Laura. *Textualidades electrónicas*.

<sup>2</sup> Celaya, Javier. *Narrativa transmedia*. Publicado en *Dosdoce.com*



las jornadas académicas, no solo dentro del horario curricular sino también a nivel extracurricular. Ejemplos de estos ambientes digitales son: la página web, los blogs, las redes sociales, el catálogo OPAC, los directorios web, los buscadores, las bases de datos digitales y demás herramientas que se utilizan en proyectos de investigación para toma de notas y diseño de esquemas como mapas conceptuales. Las bibliotecarias pensamos que el lenguaje y la estética literarios están presentes en las textualidades electrónicas y las reconocemos como literatura digital.

Esta ponencia consta de dos partes. En la primera expongo en qué consiste la literatura digital y el hipertexto. En la segunda presento la novela digital *Inanimate Alice* utilizada durante una experiencia de promoción de lectura dentro del programa que tiene la Biblioteca del Colegio Los Nogales con alumnos de 5º, 6º, 7º y 8º. Además describo la actividad con sus tres fases: pre-lectura, lectura y post-lectura.

## 2. La literatura digital

La transformación que se viene dando en la forma de narrar, gracias a la evolución y auge de los soportes electrónicos y las nuevas herramientas tecnológicas disponibles en la amplia red de Internet, ya sea gratuito o no, es inmensa.

Un elemento clave en este proceso de cambio en la narración y en la lectura es el hipertexto, como bien menciona Laura Borrás<sup>3</sup>. De todas las definiciones que ella cita allí, retomo la de J. Murray en 1997: el hipertexto es un conjunto de documentos de cualquier tipo relacionados los unos con los otros mediante enlaces.

Una de las narrativas electrónicas que encontramos es la narrativa transmedia. De acuerdo con Javier Celaya<sup>4</sup> las técnicas y las opciones del transmedia llegan a todos los medios de difusión como la televisión, el cine, los videojuegos, la prensa y los libros. Va más allá de agregar enlaces, videos o podcasts para incorporar nuevos contenidos, permitir al autor contar su historia de una forma distinta. Esta manera de narrar crece vertiginosamente en la medida en que aumenta la venta de dispositivos electrónicos que permiten la lectura de estos formatos; así el consumo de textos transmediales exige que aumente la demanda de contenidos estimulando así, como dice Celaya, el movimiento en la cadena de creación, producción, distribución, comercialización y promoción.

En el tema pedagógico, la narrativa transmedia tiene también una participación importante en la cual ella misma a) puede ser objeto de estudio o b) puede ser un recurso que guíe el desarrollo de temas de currículos escolares o universitarios. Sin duda, otro aspecto interesante de

<sup>3</sup> Borrás, Laura. *Textualidades electrónicas*.

<sup>2</sup> Celaya, Javier. *Narrativa transmedia*. Publicado en *Dosdoce.com*



discusión y debate que deja al descubierto una tendencia moderna de aprovechar las nuevas tecnologías, en especial las ofrecidas por la web 2.0, que animan a compartir y difundir el conocimiento.

Para dar a conocer esta literatura se han creado instituciones organizaciones como la Organización de Literatura Electrónica, quienes llevan ya dos antologías que recopilan más de 120 obras literarias, poesía y novela.

- Inanimate Alice, un relato digital y transmedial

Esta novela es para leer, principalmente. Posee un aspecto lúdico aunque el nivel de interactividad es bajo porque son pocas las posibilidades para el lector de manipular los textos digitales; se dan en el caso de cambiar colores, la función esencial de Inanimate Alice es que sea leída, disfrutada. La obra un claro ejemplo de narrativa digital porque muestra diversas tramas a partir de acciones o hechos realizados o experimentados por un personaje principal y otros secundarios. De manera tradicional se ha dicho que narrar se hace con una secuencia lógica y clara, pero hemos visto cómo en la narrativa contemporánea los autores se arriesgan a romper con este orden lineal y se atreven a proponer al lector un poco de esfuerzo para hilvanar la trama. En el caso de los textos electrónicos existen más posibilidades de que la linealidad no se dé tan fácilmente y así las exploraciones sean más ricas tanto para escritores como para lectores. En el caso de Inanimate Alice, la historia se va narrando de manera lineal, más bien rígida que, como la llaman sus creadores, es una narración transmedial porque narra una historia valiéndose de diversos medios proporcionados por el ciberespacio.

Quien introduce el término narrativa transmedial es Henry Jenkins y la describe como una experiencia que se despliega a través de varios medios o plataformas.<sup>5</sup> Para ser más específico habla del Transmedia Storytelling, que viene a ser una representación de un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a lo largo de múltiples canales con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada.<sup>6</sup> Según Jenkins, en el ideal de la narrativa transmedial, cada uno de esos medios (música, texto, videoclip, imágenes, movimiento) hace una contribución única al desarrollo de la historia. En Inanimate Alice, se da el caso y, por cierto, aporta y enriquece la trama, alimenta la acción y logra atrapar al lector cada vez más.

- La obra y sus creadores

Kate Pullinger y Chris Joseph, directores del equipo creador.

En Inanimate Alice vemos una muestra excelente de cómo funcionan las convergencias en la creación digital. De los diversos tipos de narrativas electrónicas, los transmedia proporcionan el espacio para que concurren diversas artes, como veremos a continuación. Kate Pullinger, como

<sup>5</sup> Citado por Jaime Alejandro Rodríguez en su presentación *Narrativas transmediales*.

<sup>6</sup> Jenkins, Henry. *Blog Confessions of an Aca-Fan*.



manifiesta el sitio oficial de Inanimate Alice<sup>7</sup>, es la escritora de los textos y quien dirige todo el grupo. Es una novelista reconocida y premiada por varios trabajos como *The Mistress of Nothing*. Chris Joseph es un artista digital pionero en su área. Ian Harper es quien ha ingeniado el concepto, basado para la pantalla y como juego. Jess Laccetti, de desarrollo de recursos para escuelas de educación. El desarrollador creativo Andy Campbell. Lorraine Hopping Egan dirige la presencia editorial en Everloop (una de las empresas que apoyan Inanimate Alice) y crea materiales interactivos educativos y propone la estrategia transmedial y de publicación. Diseñador Benedict Campbell y otros colaboradores.

- La trama

En este flujo de contenido digital existe un discurso lógico con un énfasis específico. En Inanimate Alice éste se da en el propósito de su lectura. Cuando el lector lo aborda por el solo placer de leer y explorar, se encuentra con una trama concreta: El personaje principal que es Alice<sup>8</sup>, vive con sus padres Ming y John en viaje constante por el trabajo de John. En cada país el trabajo de John suele generar dificultades y obstáculos que vienen a hacer las aventuras que enfrentan. Mientras John trabaja, Ming se dedica a dibujar y Alice a diseñar juegos con su player y a conversar con su amigo Brad, creado por ella misma en su dispositivo electrónico. Conforme Alice va creciendo sus intereses, sentimientos y prioridades van cambiando, como es lógico en una niña que se va convirtiendo en adolescente. En el episodio 4 se observa de manera más intensa el cambio porque sus padres también madurando, tanto John como Ming tienen labores distintas y manifiestan que no les gusta mucho la ciudad y la casa donde están. Alice por el contrario está feliz de tener amigos, ir a la escuela y espera no tener que mudarse pronto.

- Mundos digitales / – Holtzman y Jenkins

De acuerdo con Steven Holtzman, citado por Jaime Alejandro Rodríguez<sup>9</sup>, en el arte digital se proponen mundos digitales que sólo son posibles al crear y recrear a través de los sistemas de realidad virtual propios del llamado ciberespacio. Teniendo esto en cuenta, Inanimate Alice ofrece el ambiente propicio para desencadenar en el lector ideas y emociones profundas a través de una estética digital que cumple con las propiedades que el mismo Holtzman sugiere. Para presentar estas propiedades antes nuestro para contextualizar los 7 principios de Jenkins<sup>10</sup> que pueden aplicarse al texto transmedial.

---

<sup>6</sup> <http://www.inanimatealice.com/team.html>

<sup>8</sup> Con una edad, según sea el episodio que vea.

<sup>9</sup> Rodríguez, Jaime Alejandro. *Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción*.

<sup>10</sup> Jenkins, Henry. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*.



- a. Discontinuidad. Sí hay mundos discontinuos pero el recorrido por ellos está predeterminado, sin importar lo fragmentado que esté se ve claro. El lector tiene acceso al menú de capítulos ubicado a la izquierda y puede devolverse o adelantarse. La decisión del lector no es libre en el resto. Para dar un ejemplo en el episodio 3 cuando Alice va con sus padres a conocer el colegio la historia avanza pero el lector no puede detenerse, a menos que decida retroceder un capítulo. Jenkins llama a este punto continuidad y multiplicidad.
- b. Interactividad. Como antes mencionaba, la experiencia digital es un poco pasiva. En los episodios 3 y 4 es posible dar la posibilidad de jugar además de leer o solo leer. El lector puede cambiar colores y texturas de algunos dispositivos como el player de Alice. No es pasiva cuando el lector va avanzando en los capítulos de la historia, si no hay un click, la narración no continúa. Según Jenkins, es ejecución o performance, también se relaciona con expansión y profundidad o la capacidad de mantener el “enganche” con la historia y su deseo de continuar viviendo en estos mundos.
- c. Dinamismo y vitalidad. Inanimate Alice es muy vital por sus elementos protagónicos que casi no podemos jerarquizar, es decir, en muchos momentos están en igual relevancia el audio, las imágenes, el movimiento, el texto. Para Jenkins, la palabra aquí es Subjetividad, los personajes son fuertes y logran que los lectores / espectadores se identifiquen con ellos.
- d. Mundos etéreos. Ofrece mundos digitales que pueden llegar a ofrecer ambientes psicológicos tensos gracias a su transmedialidad. Para Jenkins, esto estaría relacionado con la Subjetividad que resalte y la personalización y la individualidad.
- e. Mundos efímeros. Su programación brinda una sensación de realidad, mantiene al lector interesado e inmerso en las tramas. Según Jenkins, es casi igual, worldbuilding o la construcción de mundos. Además de verse reflejado en la creación de universos paralelos Jenkins hace énfasis en el desarrollo de las tramas y las subhistorias que van cambiando en cada episodio. Debe estar relacionado con el hecho de que sean series, como Inanimate Alice. Para Jenkins sí es importante que los relatos transmedia cumplan con la condición de Serialidad.
- f. Fomento de las comunidades virtuales. Esta parte está más fortalecida cuando se relaciona con el aspecto pedagógico que le han impreso sus creadores. Este punto lo llama Jenkins expansión y profundidad. Solo agrega que la función básica de esta característica es aumentar la repercusión de la narración.

Los mundos digitales presentes en la novela Inanimate Alice:





- Matices técnicos como la aparición de dispositivos tecnológicos que den la idea futurista y de aventura.
- Diversidad de medios de difusión que den muestra de multiplicidad, hibridez y versatilidad.
- Universalidad desde el punto de vista, global, es decir, que maneje diversos idiomas, llegue a varias culturas, a todo tipo de nivel socio-cultural o que busque las estrategias para conquistar al público que dedique poca inversión a estos entretenimientos.

Las diversas plataformas que plantea Inanimate Alice refuerzan el mensaje, la emoción y la percepción, de la siguiente forma:<sup>11</sup>

- La música tiene el efecto de anticipar hechos, identificar personajes, ambientar acciones. El lector presiente cambios drásticos en la narración, por ejemplo en el episodio 3. Rusia, Alice está en el closet, no escucha nada, y de pronto un grito apaga el silencio. Luego los padres le dicen que deben huir, salir corriendo.
- En el episodio 1 – China, Alice va en el jeep con Ming en busca de su padre. La oscuridad de afuera, del camino desierto, y la de adentro por la tensión y la angustia de ellas dos y porque su mamá le pide a Alice que no encienda su player. El lector no necesita más explicaciones. Hay un refuerzo en las emociones.
- En el episodio 4. Mi ciudad, Alice es instada por sus amigos a subir por la escalera de un viejo edificio. El lector sube con ella, sabe cuán frágiles son los escalones, no sabe hacia dónde dirigirse y busca -como Alice- sostenerse de algo para no caerse. La percepción que tiene el lector del ambiente, los espacios, es mayor que si tuviera un texto plano.

Aparte de estos refuerzos, las plataformas o mundos digitales llevan a explorar los límites del texto, hasta dónde puede llegar la historia de manera lógica y con sentido. El lector puede en cualquier momento decirse: “un momento, ¿dónde está Alice?” o “¿esto le pasa a ella o a otra persona?” “es verdad que sigue siendo la historia de Alice”.

Estas fronteras también pueden tomar características metalingüísticas o metatextuales, por acercarnos a un término, de manera que el mismo texto explore su naturaleza, en sus bifurcaciones y en sus posibilidades transmediales. Incluso el análisis puede dedicarse a cada personaje, diferenciándolo desde el medio mismo, por ejemplo, sus limitaciones en el videoclip, sus dinámicas a través del sonido, sus facultades desde la interactividad.

Este tipo de análisis pueden llevarnos, igualmente, a una descomposición, vista como un estudio de las posibilidades mismas del lector / espectador y autor / creador. La existencia de mundos paralelos o plataformas, en Inanimate Alice, nos permite descubrir una Alice que madura, que se enfrenta a las situaciones, que trasciende y se aventura.

<sup>11</sup> Los tres puntos son ejemplos de cómo se hace ese refuerzo.



- Aplicaciones pedagógicas

Son diversas las posibilidades educativas que tiene Inanimate Alice y varios los trabajos investigativos en torno a este enfoque. La página oficial hace énfasis en este propósito claramente. El proyecto está respaldado por tres entidades: Promethean Ethos, la mayor comunidad de educadores en línea que ofrece a profesores de todo el mundo acceso a recursos de forma gratuita; Everloop, ofrece a niños menores de 13 años ciberespacio seguro para conectarse con amigos, jugar, compartir fotos, etc.; Education Services Australia, es una compañía sin ánimo de lucro y propiedad de ministros australianos.

1. Una razón radica en la transversalidad de las áreas implicadas no solo para diversas áreas curriculares como la geografía, las ciencias sociales, las lenguas, sino por el diseño de guías que ofrecen sus creadores para maestros.
2. Los estudiantes pueden llegar a desarrollar todos los sentidos ya que estas narrativas permiten una interacción kinestésica y en la que se ven involucrados los estilos de aprendizaje, alternativas de soluciones en las dificultades en la educación, que llegue a mejorar la relación profesor – alumno.
3. Los maestros podrían, a través de la investigación-acción, incursionar en el análisis de cómo leen y perciben sus alumnos los entornos digitales, ya sea con las guías que Inanimate Alice pone a disposición del gremio educador.
4. Otra razón está en el discurso lingüístico, en el contar una historia en el ambiente de alta inmersión, nacido en un entorno digital, de infinitas lecturas al juntar pequeñas partes de un todo, que también tiene que ver con contar y re-contar. Una narración transmedial puede originarse en las imágenes o videoclips y luego pasar a la música. Las artes que se conjugan en una creación no tienen un inicio y un fin. La mayor meta es que las artes se conjuguen sin que una sobresalga más que otra sin olvidar que el relato debe mantenerse.
5. El aspecto emocional y de relaciones humanas también es digno de explotarse. Inanimate Alice tiene que ver con los vínculos con la familia, con su entorno siempre cambiante.

- Reconocimientos

The Space, los escogió para incluirlos en su página en septiembre de 2012.

La ALA – Asociación Americana de Bibliotecas Escolares – la incluyó en las Mejores Sitios web para la enseñanza y el aprendizaje (Ver Best Websites for Teaching and Learning)



séptimo encuentro de  
**bibliotecas**  
en tecnologías de la  
información y la  
comunicación

El episodio 1 – China ganó el primer premio de Arte Digital otorgado por el Museo del Siglo XXI – DARC y la Fundación Rosselli. También recibió el Premio por New Media en el Festival Stuttgarter Filmwinter for Expanded Media.

### 3. Una experiencia de lectura digital con Inanimate Alice

La Biblioteca de Secundaria del Colegio Los Nogales cuenta con un espacio para promocionar la lectura llamado la Hora de lectura. Fue allí donde las bibliotecarias diseñamos y planeamos la actividad.

El tiempo de la actividad fue de una hora de clase, es decir, 45 minutos. Teniendo en cuenta que contamos con tres grupos por cada nivel, en total dedicamos 12 horas de clase. Los niveles eran 5º 6º 7º 8º. Los estudiantes realizaron la lectura de dos episodios de Inanimate Alice de acuerdo con las siguientes fases:

Pre-lectura: La bibliotecaria publicó dos avisos en códigos QR que anticipaban la novela y su personaje principal, Alicia. Como la novela puede leerse en varios idiomas, decidimos que se leería en español.



¡NO TE LO PIERDAS!!!

BIBLIOTECA CLN



Un avance de Inanimate Alice





---

Biblioteca CLN

Lectura: En la Sala Juvenil los estudiantes discutieron sobre los anuncios de la prelectura y leyeron Inanimate Alice de manera individual con portátiles y audífonos. Las instrucciones entregadas a los estudiantes fueron:

1. ¿Por qué leemos Inanimate Alice individualmente?
2. Lectura del Episodio 1: China
3. Contesta la pregunta: ¿Qué piensas de Inanimate Alice?  
en el sitio <https://todaysmeet.com/inanimatealice>
4. Lectura del episodio 2: Italia
5. Contesta la pregunta: ¿Qué cualidades tendría tu amigo imaginario?  
en el sitio <https://todaysmeet.com/inanimatealice1>
6. Lectura del episodio 3: Rusia
7. Contesta la pregunta: ¿Cómo funcionan el texto, la imagen y el sonido?  
en el sitio <https://todaysmeet.com/inanimatealice2>
8. Contesta la pregunta: ¿Qué diferencias encuentras entre leer una novela digital y un texto tradicional?  
en el sitio <https://todaysmeet.com/inanimatealice3>
9. Si quieres más información sobre la autora y su equipo de creación, puedes ir al sitio <http://www.inanimatealice.com/>
10. Si quieres hacerle preguntas a la autora, envía un correo a la Biblioteca [biblioteca@nogales.edu.co](mailto:biblioteca@nogales.edu.co) con tu pregunta y nosotros nos pondremos en contacto con ella.

Postlectura: Los estudiantes contestaron tres preguntas que buscaban sondear de manera general cómo fue la experiencia de leer en este formato: ¿Por qué leemos Inanimate Alice individualmente? ¿Qué piensas de Inanimate Alice? ¿Qué diferencias encuentras entre leer una novela digital y un texto tradicional?

El blog de la Biblioteca y Twitter fue el espacio utilizado para documentar la actividad de lectura de esta novela digital. La intervención de los estudiantes se hizo por medio de sitios web gratuitos diseñados para intervenciones en tiempo real como es Todaysmeet. Luego las respuestas recogidas fueron plasmadas como nubes de palabras a través de Wordle

En resumen las herramientas web utilizadas fueron:

- La novela digital



- El sitio para comentar Todaysmeet.com
- El blog
- Twitter
- Wordle

#### 4. Conclusiones

1. Promover la lectura de obras literarias digitales desde la biblioteca escolar es posible
2. A través de la lectura de novelas digital se desarrollan las habilidades propias de la alfabetización digital
3. Los profesores y los estudiantes amplían las nociones de literatura juvenil
4. La lectura de literatura digital ofrece ventajas y desventajas propias de su naturaleza electrónica. Las principales ventajas son: va a todas partes, no hay libros “que cargar”. Las principales desventajas son: se necesitan cables, electricidad, conexión a internet.

**Método utilizado** (es donde se expone la manera como se realizó el estudio, proyecto o experiencia, los pasos empleados)

Este texto corresponde a dos momentos: uno como trabajo de investigación entregado durante el Máster en Literatura en la Era Digital que tomé con la Universidad de Barcelona. En él intento explicar qué es la literatura digital o electrónica y sus implicaciones al “ser leída” en contraste con la lectura de textos análogos. El segundo momento consiste en presentar cómo llevé a la práctica un taller de promoción lectura donde el texto leído era una novela digital con alumnos de 5º a 8º en la Biblioteca del Colegio Los Nogales. Como bibliotecaria escolar reconozco la importancia de poner al alcance de los estudiantes algunos textos literarios digitales. Además, creo que a través de ese contacto los estudiantes no solo leen e interactúan con dichos textos sino que desarrollan habilidades de lectura y alfabetización digital que luego podrán poner en práctica con otras textualidades electrónicas en áreas del conocimiento distintas a la literatura.

**Discusión crítica de resultados** (la discusión de resultados consiste en explicar los resultados obtenidos y comparar estos con datos obtenidos por otros investigadores, tomando en cuenta los trabajos de otros investigadores y el propio)

Esta propuesta de lectura digital en la biblioteca escolar muestra cómo es posible poner al alcance de los estudiantes de secundaria textos realizados eminentemente de forma digital o electrónica. Luego de analizar la experiencia vimos que a pesar de las dificultades que puedan surgir cuando se entra en contacto con este tipo de textos (interactividad, navegación libre, lectura de textos transmedia) es importante seguir haciendo incluyendo estas actividades en el plan curricular de la promoción de lectura en la Biblioteca.

#### Conclusiones



- Los textos literarios digitales o electrónicos también necesitan ser promovidos en los programas de la biblioteca escolar
- Las tres partes usuales de un taller de promoción de lectura (pre-lectura, lectura y post-lectura) se dan igual cuando el texto leído es una novela digital.
- Las nuevas tecnologías permiten grandes opciones para la creación de obras digitales literarias de calidad

### Referencias

- Borrás, Laura. (editora y escritora) *Textualidades electrónicas*. Editorial UOC. Barcelona, 2005.
- Celaya, Javier. *Narrativa transmedia*. Publicado en Dosdoce.com <http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3713/narrativa-transmedia/>
- Hansen, Kathy. Blog *A Storie Career*. <http://astoriedcareer.com/2009/09/transmedia-storytelling-for-th.html>
- Jenkins, Henry. *Blog oficial Confessions of an Aca-Fan* [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Jenkins, Henry. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona, 2009.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Paidós. Barcelona, 1996.
- Pullinger, Kate. *Inanimate Alice* <http://www.inanimatealice.com/>
- Rodríguez, Jaime Alejandro. *Narrativas transmediales*. Publicado en Prezi el 2 de julio de 2012. <http://prezi.com/2hxr6dfaeth/copy-of-narrativas-transmediales/>
- Rodríguez, Jaime Alejandro. *Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción* [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/teoria/teoria\\_index.htm](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/teoria_index.htm)



séptimo encuentro de  
**bibliotecas**  
en tecnologías de la  
información y la  
**comunicación**