COMPETENCIA DIGITAL Y LITERACIDAD: NUEVOS FORMATOS NARRATIVOS EN EL VIDEOJUEGO «DRAGON AGE: ORÍGENES»

Digital Competence and Literacy: Developing New Narrative Formats. The «Dragon Age: Origins» Videogame

RESUMEN
Este artículo tiene como ejes conceptuales la competencia digital, la literacidad y los nuevos formatos narrativos. El aprendizaje permanente incluye las mismas como claves de la formación de la persona y sobre todo, como elemento que va a contribuir a su inserción en una sociedad dinámica y cambiante. Tras analizar dichas dimensiones, las mismas serán reflejadas en el videojuego denominado «Dragon Age: Orígenes», galardonado con el premio juego de rol del año en el año 2009. El desarrollo de la competencia digital conlleva una nueva alfabetización y en la misma es preciso hallar recursos motivadores para que dicha adquisición sea a la vez una cuestión lúdica y formativa. Otro aspecto relevante que será tratado en el texto tiene que ver con la multimodalidad textual (Kress & Van Leeuwen, 2001), sobre todo con los nuevos formatos narrativos. Este hecho supone un importante avance social ya que las formas de lectura varían apareciendo formas distintas más motivadoras para el usuario pero no por ello poseen menor calidad. Éste es el caso de «Dragon Age: Orígenes», un juego de rol basado en la fantasía heroica ubicado en un mundo novedoso. Dicho juego se convierte en una excelente historia para ser leída y experimentada.

ABSTRACT
The approach of this article is centered on the concepts of digital competence and new narrative formats. We aim to apply these dimensions to the videogame «Dragon Age Origins», winner of the 2009 videogame of the year award. Its features - plot, characters and interactivity – make it ideal reading material in other formats and are highly motivational for young people. The development of digital competence signifies new literacy, and it is necessary to find new stimulating resources that combine the fun and formative dimensions. Equally relevant are multimodal texts (Kress & Van Leeuwen, 2001), especially new narrative formats that imply social progress, as the ways of reading are different. The texts have acquired new formats with the same quality as books but they sometimes motivate users more. This is the case of «Dragon Age Origins», a dark heroic fantasy role-playing game set in a unique world containing a story to be read and experienced. Our analysis of the videogame discusses whether it should be considered a form of reading or not.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS
Competencias básicas, comunicación digital, software, videojuegos, ficción, lectura, alfabetización tecnológica.

Basic competences, digital communication, software, videogames, fiction, reading, technological literacy.

Dr. Amando López Valero es Catedrático de Universidad del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia (amandolo@um.es).
Dr. Eduardo Encabo Fernández es Profesor Titular del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia (edencabo@um.es).
Dra. Isabel Jerez Martínez es Profesora Ayudante Doctor del Departamento de Filología Hispánica y Clásica (Didáctica de la Lengua y la Literatura) de la Facultad de Educación de Albacete de la Universidad de Castilla-La Mancha (isabel.jerezmartinez@uclm.es).
1. El aprendizaje permanente: nuevas competencias para una sociedad dinámica y cambiante

En el año 2005 el Parlamento Europeo realizó una serie de recomendaciones relativas a las competencias clave que atraen al aprendizaje permanente. Así, comunicación en la lengua materna; comunicación en lenguas extranjeras; competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; competencia digital; aprender a aprender; competencias interpersonales, interculturales y competencia cívica; espíritu de empresa; y expresión cultural constituyen las ocho competencias clave recomendadas (Comisión Europea, 2005). El precedente de las mismas ya los trazaba Delors (1996) cuando desde su concepción de la educación como un bien patrimonial bosquejaba las claves del aprendizaje permanente.

Unos años más tarde somos conscientes de las mismas y es nuestra labor el tratar de desarrollarlas y promoverlas. Así, dichas competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Digamos que son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. En esta línea de razonamiento, Escamilla (2009) nos indica que la génesis del enfoque por competencias respondía a un “saber hacer” que pueda ser aplicado a los contextos más comunes y visuales en la vida de las personas: el familiar, el social, el académico y el laboral.

Esa reclamada autonomía debe ser potenciada en una sociedad donde las personas son constantemente bombardeadas por estímulos de tipo consumista. La comunidad educativa debe aceptar esta situación y tratar de contribuir con alternativas óptimas a la alfabetización tradicional. No, la idea es que ambas cohabiten beneficiando a las personas.

Actualmente, es demandada la llamada alfabetización mediática en los diferentes planes de estudio escolares, esta situación se refiere a los distintos niveles educativos. Este deseo es loable aunque, como nos indica Aguedad (2010), la sociedad civil también ha de colaborar en la promoción que tiene que ser necesariamente ascendente y progresiva. Y es que el medio no formal también alcanza cotas de importancia que no podemos desestimar. Ése es el objetivo de este artículo ya que incorporamos al desarrollo de la competencia digital y de la literacidad un elemento que no forma parte del currículum sino que proviene del ámbito social. Así, en el desarrollo de este artículo trataremos de contribuir con alternativas óptimas a la mencionada alfabetización digital.

2. La competencia digital

Tourian (2004) nos indicaba que la educación electrónica se convertía en un reto de la sociedad digital en la escuela, que exigía competencia técnica y era objetivo de innovación estratégica por parte de la Pedagogía. Ha transcurrido el tiempo y la alfabetización electrónica ya no es un desafío tan inalcanzable, pero sí que se plantea la incógnita referida a si seremos capaces de incorporar de manera óptima todas las posibilidades de las tecnologías al proceso de la educación. La competencia que corresponde a este entramado es la llamada competencia digital, definida como aquélla que «entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación» (Comisión Europea, 2005: 18). Así, aludimos a un tipo de destreza que tiene que ver con la obtención, evaluación, producción, presentación o intercambio de información o la posibilidad de participar en redes de comunicación mediante el uso de Internet. Nos referimos pues a la contextualización de esta competencia en un tipo de educación electrónica (e-Educación) donde se van a desarrollar destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos que capaciten a las personas para estar, moverse, intervenir, actuar, aprender e interrelacionarse en el espacio electrónico. ¿Quiere esto decir que esta nueva disposición se superponga a la alfabetización tradicional? No, la idea es que ambas cohabiten beneficando las condiciones vitales de la persona.

La alfabetización digital, el desarrollo de esta competencia supone que la persona sea capaz de aplicar sus conocimientos acerca de las tecnologías de la sociedad de la información a situaciones cotidianas de la vida. Tratamos de hacer que estos nuevos recursos sean útiles actuando como complemento. Dicha función oscila desde la mera intervención mecánica (por ejemplo: procesando textos) hasta convertirse en una herramienta de apoyo a la creatividad y la innovación. Él caso que nos ocupa plantea la competencia digital yendo más allá del uso real, trasladándonos a mundos de ficción mediante los videojuegos. Estos son una herramienta muy útil que permite conectar con los intereses de los jóvenes y que puede ayudar a atender la diversidad del alumnado o a desplegar las inteligencias múltiples (Montero & Ruíz Díaz, 2010). En esta aportación nuestra elección tiene que ver con un videojuego que se relaciona con las destrezas lingüísticas y literarias, por ello tenemos que aludir al concepto de literacidad electrónica.
3. La literacidad electrónica

Ser capaces de leer y de escribir supondría un entendimiento básico de lo que es la literacidad, pero en sentido estricto no podemos equiparar dicho concepto con una mera alfabetización ya que implica una serie de conocimientos y actitudes necesarias para el uso del código escrito tanto en lo referente a la lectura como a la escritura. Cassany (2000) indica que a dichas actitudes y conocimientos se suman los valores sociales asociados con las prácticas discursivas correspondientes y las formas de pensamiento que se han desarrollado con ellas. De este modo, la literacidad transita desde una noción simple a una cuestión compleja que requiere del desarrollo de destrezas y si nos referimos a literacidad electrónica, tendremos que ampliar el espectro de usos hacia los textos electrónicos. En el caso que estamos tratando en este artículo tenemos que plantearnos si es posible considerar un videojuego como un texto electrónico. Nuestra concepción es que sí, tenemos que pensar que es otro tipo de formato pero el desarrollo de la descodificación del texto escrito implica la puesta en práctica de habilidades básicas.

Necesariamente tenemos que unir los conceptos de literacidad electrónica y el desarrollado en el apartado anterior referido a la competencia digital. Cuando reflexionamos sobre la enseñanza de lenguas, ciertos cambios y recursos que se desarrollan en nuestra sociedad deben ser tenidos en cuenta. Como bien hemos instaurado la tecnología no solo se refiere al entretenimiento sino que también puede ser aplicada al ámbito educativo. Las posibilidades de la literacidad electrónica, sobre todo en lo que se refiere al modo de desarrollarla, a la didáctica, son muchas y por ello, los educadores deben buscar vías idóneas para su desarrollo.

Si aludimos a los entornos electrónicos y a la situación concreta expuesta en este artículo relacionada con los videojuegos, Reinking (1992) señala que en los mismos, los lectores y los textos pueden interactuar de una manera explícita. Un usuario interactivo es crucial si hablamos de motivación. Uno de los grandes puntos débiles de la sociedad actual sobre todo si aludimos a parte de la juventud tiene que ver con la poca motivación y con la pereza que estos muestran ante el libro físico. Las historias pueden ser atractivas pero el formato en sí mismo no es tan consistente como puede ser el canal que supone el lúdico o los citados videojuegos. Además, estos últimos pueden mostrar diferentes estructuras. Si hablamos de videojuegos que no sean arcade sino que se apoyen en historias e interacción con el usuario, tendremos a nuestra disposición un material fantástico para el desarrollo de habilidades lingüísticas, concretamente las referidas a la lectura y a la escritura. Así, como veremos posteriormen-
ual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante)» (Tejeiro, 2003: 20).

Ahora bien, ¿es posible pensar en videojuegos que puedan ayudar a la formación de la persona en cualquier de sus dimensiones? Desde nuestro punto de vista, la respuesta es afirmativa. Es cierto, como indica Gómez del Castillo (2007) que los videojuegos están basados en gran medida, y matizando en cada caso, en la competitividad, en ser el mejor, el primero, en la violencia, en el sexismo y el racismo, en el consumo y en las formas de vida burguesa. Pero ésta es una cuestión referida a una visión global de los mismos.

5. Nuevos formatos narrativos

El concepto de ficción interactiva supone que su aplicación sea variada, sobre todo debido a la diversidad morfológica. Así, habrá variaciones dependiendo del autor y del contenido de la obra. Sin embargo, si podemos indicar cuestiones comunes como por ejemplo, la interactividad. La misma supone una transformación radical en la forma de recepción de la ficción, la persona lectora se convierte en protagonista en ocasiones, o autor en otras, gracias a la interactividad. La experiencia de recepción se hace más rica y plural, más profunda y completa.

Desde la estética de la recepción (Jauss, 1977; Iser, 1987), la interactividad, supone, en primer lugar, la posibilidad de elección de diferentes posibilidades de continuación de la narración, elección de nuevas secuencias de narración, y también de nuevos caminos alude a una narración que toma como medio el ordenador. En las copias físicas de los libros su equivalente lo hallaríamos en aquellas historias que dan la oportunidad al lector para ir a una página u otra dependiendo de su decisión. Sucede algo similar en el caso de «Dragon Age: Orígenes» (2009), ya que en función de las instrucciones dadas y decisiones tomadas, la historia será diferente y el grupo de personajes será aumentado o disminuido. Así, el argumento varía dependiendo de las decisiones del usuario. De esta forma, la lectura está muy presente y el desarrollo de la misma es un hecho. A esta situación hay que añadir que probablemente la estructura del videojuego sea más sofisticada que una novela de fantasía convencional.

Otra cuestión relevante de los nuevos formatos tiene que ver con el impulso que los videojuegos de rol dan a la comunicación entre jugadores. Como en los foros lectoras, los jugadores pueden debatir acerca de los videojuegos además de compartir sus experiencias y problemas con la trama. Ésta es una forma de inmersión en un mundo de ficción y aparte se interactúa en una realidad virtual. De todos modos, este es el caso de «Dragon Age: Orígenes» que está más próximo a una copia física de libro pero con las ventajas y atractivos de ser un videojuego (gráficos, música o interacción).

Es clave reformular las competencias de la persona. Así, el desarrollo de la competencia digital de una manera orientada, es decir, incorporándola a la formación integral de la persona. La conjunción de dicha competencia de los formatos narrativos motiva que hallemos en ejemplos como el videojuego «Dragon Age: Orígenes», recursos para la promoción de la lectura y para armonizar lo tradicional (copias físicas de los textos) y lo novedoso (copias electrónicas).
de información: información sobre los protagonistas, lugares y tramas. También la interacción supone la posibilidad de cambiar la historia planteada bien como si fuéramos sus autores siendo los protagonistas de la historia —ésta es la situación que acontece en los videojuegos—.

Esta situación es planteada por Esnaola y Levis (2008) como un avance cultural. Es más, cada vez se reúnen una mayor cantidad de profesionales que consideran posible el desarrollo, producción y difusión de productos mediáticos —y en particular videojuegos—valiosos culturalmente. Por eso, estos autores propugnan un encuentro interdisciplinar entre el ámbito educativo y la industria de la comunicación.

De este modo, los nuevos formatos narrativos son una realidad, ya que en los mismos hallamos historias inéditas que poseen intertextualidad con otras pero que son autónomas. La descodificación lectora y la relación de los conocimientos tratados con otros suponen un desafío para la persona y se convierten en una actividad muy similar a la que entiendemos por lectura tradicional. Nos basamos en Martos (2007) para afirmar que la narrativa posmoderna conlleva nuevas formas lectoras. Reiteramos que varía el formato pero la intención ulterior es parecida: leer y conocer una historia. Las variaciones significativas referidas a la interacción del usuario y a lo atractivo del formato, hacen que estos nuevos formatos puedan ser un buen reclamo para que el hábito lector pueda ser recuperado. En este sentido, podría ser interesante la incorporación al mundo educativo del uso de estos recursos ya que la figura del mediador podría conectar los contenedos de los mencionados videojuegos con contenidos semejantes.

«Men and women from every race, warriors and mages, barbarians and kings... the Grey Wardens sacrificed everything to stem the tide of darkness... and prevailed» (Duncan, Comandante de los Guardas Grises en Ferelden).

Éste es el mensaje esencial que subyace a la historia de «Dragon Age: Orígenes» (Bioware, Electronic Arts, 2009). En formato de videojuego, ésta es una fantasía heroica que se desarrolla en un mundo único y original. Éste es un juego de fantasía que incluye numerosos personajes y tramas. No existe una transposición de tiempo de juego a lo que sería el tiempo de lectura, pero sí queremos indicar que para finalizar el juego con sus correspondientes expansiones el usuario precisa de sesenta horas, teniendo en cuenta que la mitad del tiempo podría ser atribuido a la parte arcade, el resto supone lectura e interacción, lo cual equivaldría a una novela de fantasía. Este hecho refuerza nuestro argumento referido a los nuevos formatos narrativos y a la importancia de aprovecharlos para promover la lectura.

Con respecto a la ficción interactiva, hay que indicar que el lector/jugador puede incorporar a su grupo diversos personajes que van apareciendo conforme avanza la historia, cada uno de ellos tiene un pasado el cual puede ser leído. Todos tienen su propia motivación, intereses e historia. Esta variedad se ve reflejada en el mundo creado para «Dragon Age: Orígenes» ya que la presencia de diversas culturas, guerras, política, no es más que un reflejo de la sociedad humana ficcionada y con elementos que perfectamente podrían formar parte de una novela de fantasía. Existen numerosos lugares imaginarios que tienen su ubicación en el Ferelden (un lugar de ficción similar a la Tierra Media ideada por Tolkien). Como en toda historia épica hay que entender que no todas las personas agradarán a sus compañeros o tomar decisiones que van a condicionar su destino. En otras historias de fantasía, las alianzas son vitales para la resolución de la trama. Por esa razón ser aceptado por los compañeros es clave ya que una buena o mala decisión cambiará el argumento de la historia. En este juego existen di-
versos compañeros, ocho en «Dragon Age: Orígenes» y sie- te más en la expansión del juego denominada «Dragon Age: el Despertar». Algunos de ellos son: Alistair, un nuevo guarda gris cuyo pasado esconde la condición de Rey; Leilana, una bardo con un oscuro pasado, Morrigan, una bruja del mundo salvaje, Og- hren, un enano guerrero, Sten, un guerrero qunari, Wynne, una encantadora superior del Círculo, Ze- vran, un asesino antivano y el perro, de raza mabari. En la expansión es posible añadir los siguientes perso- najes: Anders, un mago apóstata; Justicia, un espíritu atrapado. Mhairi, un guerrero de Ferelden, Nathaniel, un pícaro. Oghren, el enano que ya existía en la pri- mera parte del juego. Sigrun, una enana pícara; y Ve- lanna: una maga dalishana.

Nos encontramos ante un videojuego muy com- plejo que se convierte en una lectura constante y crea un universo distinto con las correspondientes ramifica- ciones –la historia no ha concluido–. Este videojuego tiene su reflejo en copias físicas textuales, concreta- mente en los libros que lo inspiran. Escritos por Gaider (2009a; 2009b) tanto «Dragon Age: the stolen» como «Dragon Age: the calling» permiten al jugador transitar a la lectura tradicional.

También existe la proliferación de nuevos forma- tos como cómics encuadrados a la historia, por lo que el hipotexto se está expandiendo y las personas tienen a su disposición una situación multimodal. Retomando las recomendaciones mencionadas en apartados pre- vios relativas a la alfabetización digital, este es un buen ejemplo referido a cómo combinar lo tradicional con lo moderno, porque se añade el hecho concerniente a que la historia es épica, no futurista. Otros autores crean versiones basadas en una serie ya existente de novelas basadas en videojuegos cuyo contexto sí atiende a la ciencia ficción. Las destrezas que despliega el usu- nario/lector/jugador al usar «Dragon Age: Orígenes» son múltiples ya que debe dominar el entorno informático, debe activar sus conocimientos lectoros, descodifican- do texto y relacionándolos con otros y además tiene que hacer uso de sus capacidades cognitivas (por ejemplo, memoria o atención). Todo ello, con una añadidura lúcida que permite que la situación no sea estrictamente académica.

7. Temas recurrentes en «Dragon Age: Orígenes»: intertextualidad

Lukens (2007) nos recuerda que el género fantásti- co se caracteriza principalmente por estar centrado en la resolución del conflicto entre el bien y el mal. En este caso, «Dragon Age: Orígenes» nos muestra la parte buena representada en los Guardas Grises y el bando malo representado por los engendros tenebro- sos. Es similar al planteamiento de Tolkien cuando plantea en «El Señor de los Anillos» la batalla entre los seres humanos, elfos, así como enanos y las fuerzas de Sauron. La fantasía retrata perfiles humanos o perso- najes clásicos. Es sencillo apreciar en muchas de ellas la figura del rey sin trono.

Este hecho también es presentado en este video- juego. Alistair descubre que él es el heredero del trono de Ferelden pero mediante el uso de la ficción interac- tiva, los jugadores/usuarios tienen la oportunidad de concederle el reino o no. Éste es un elemento clásico en la historia de la Literatura. Solémos encontrar casos en los cuales el rey tiene que recuperar su trono por que los acontecimientos le han apartado de ese lugar. La figura del Rey, desde la tradición inglesa personali- zada en el Rey Arturo ha impregnado al género fantás- tico y suele ser un referente en la construcción de estas historias.

En este género la credibilidad depende de un mundo diferente que ha sido creado. Ferelden –el lu- gar del videojuego–, es similar a la Tierra Media, un mundo inventado que debe ser reunificado por los hé- roes. También ocurre en Terramar (el universo crea- do por Ursula Le Guin). Los temas reflejados en este videojuego se relacionan con la vida humana y atien- der al conflicto entre el bien y el mal. La resolución del mismo tiene que ver con cuestiones políticas, con- guerras o contrarreacciones.

Las razas son otro de los elementos recurrentes. Los clásicos del mundo fantástico inducen a incluir en cada nueva historia, elfos, enanos y magos. En el videojuego cada uno de ellos tiene capacidades espec- íficas y dependiendo de las decisiones del usuario/ lector, el argumento irá variando. Obviamente es nece- sario leer los códices que aporta el juego para cono- cer mejor las claves de ese mundo fantástico. Las cri-aturas como ogros, dragones o arañas aparecen durante el desarrollo de la historia. Habiendo mencionado la política, la traición o la venganza también se ven refle- jadas en esta creación. Estas cuestiones nos recuerdan a un texto como el de E.R. Eddison (1999), «La Ser- piente Uróboros», donde dos bandos luchan por el territorio y la supremacía.

Queda clara pues la influencia de los textos clási- cos en muchas de las partes del videojuego. «El Señor de los Anillos» es el texto que mejor se puede identifi- car en el producto electrónico. Pero la historia es dife- rente y los personajes así como el contexto son nue- vos. El nuevo universo y el atractivo diseño del juego (gráficos o música) dan como resultado un producto final de muy buena calidad.
8. Conclusiones: una nueva forma de lectura?
Tras el análisis realizado, es conveniente resumir algunas de las cuestiones planteadas en este texto. Lo principal es que pensamos que los nuevos formatos narrativos son una realidad social y es hora de que los educadores encuentren nuevas vías para la promoción de la lectura. Por ejemplo, es posible hallar el libro «La Isla del Tesoro» (Stevenson) y encontrar del mismo una videoaventura basada en dicho texto. Ese soporte electrónico respeta su original por lo que se convierte una videoaventura basada en dicho texto. Ese soporte electrónico no sólo cambia la forma de leer el texto, sino que también cambia el modo de entenderlo. Por ejemplo, es posible hallar el libro «La Isla del Tesoro» (Stevenson) y encontrar del mismo una videoaventura basada en dicho texto. Ese soporte electrónico respeta su original por lo que se convierte una videoaventura basada en dicho texto. Ese soporte electrónico no sólo cambia la forma de leer el texto, sino que también cambia el modo de entenderlo.

Las últimas tendencias en la enseñanza de lenguas incluyen el uso de textos electrónicos, lo que supone que los usuarios puedan tener una relación más directa con la lectura, que la literatura fantástica se mantenga vigente, y es un modo de combinar el uso de lo electrónico y la promoción de la lectura. Dejaremos que sean los lectores los que decidan cuáles son los mejores medios para la lectura y la enseñanza de la lectura.

Referencias
Aguadé, J. (2010). La Unión Europea dictamina una nueva Recomendación sobre alfabetización mediática en el entorno digital en Europa. Comunicar, 34; 7-8.
Álvarez Angulo, T. (2010). Competencias básicas en escritura. Barcelona: Octaedro.
Boulva, A. (2003). Educar para la ciudadanía: entre el mercado y la exclusión social. Quirinicum, 16; 9-34.
Cassany, D. (2000). De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición. Lectura y Vida, 21; 2: 2-11.
Comisión Europea (2005). Recomendación del parlamento europeo y del consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Bruselas.
Delors, J. (1996). La educación o la utopía necesaria. Informe Unesco. La educación encierra un tesoro. Madrid: UNESCO/Santillana; 13-36.
Edison, E.R. (1999). The Worm Ouroboros. New Jersey: Baker and Taylor.
Escamilla, A. (2009). Las competencias básicas. Barcelona: Gràfica.
Espinosa, G., & Levis, D. (2008). Educación y cultura en la socied dad de la información. Revista Electrónica de Teoría de la Educación, 9, 3 (www.usal.es/teoradedu/educacion) (28-06-10).
Gader, D. (2009a). Dragon Age: the Stolen Throne. New York: Tom Doherty Associates Books.
Gader, D. (2009b). Dragon Age: the Calling. New York: Tom Doherty Associates Books.
Gómez, M. & Pérez, O. (2009). Entre mundos e historias: ciencia ficción y experiencia de juego. Formats, 5 (www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_art_dos.esp6.pdf) (28-06-10).
Gómez del Castillo, M.T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. Revista Iberoamericana de Educación, 43 (6); 1-10.
González Piñeiro, M.; Guillén, C. & Veiz Jeremías, J.M. (2010). Didáctica de las lenguas modernas. Competencia plurilingüe e intercultural. Madrid: Síntesis.
Iser, W. (1987). El acto de leer. Madrid: Taurus.
Jauss, H.R. (1977). Experiencia estética y hermenéutica literaria. Madrid: Taurus.
Kress, G. & Van Leeuven, T. (2001). Multimodal Discourse. London: Arnold.
Le Guin, U. (2003). Un mago de Terramar. Madrid: Minotauro.
Luzón, R. (2007). A critical handbook of Children’s Literature. Boston: Houghton Mifflin.
Montes, E. (2007). Narrativa posmoderna: identidad y mito en el juego de rol. Revista Electrónica de Teoría de la Educación, 9, 3 (www.usal.es/teoradedu/educacion) (28-06-10).
Montes Pérez, M. (2010). La narrativa en las aventuras gráficas. Madrid: Narcea.
Montes Pérez, M. (2010). La narrativa en las aventuras gráficas. Madrid: Narcea.
Montes Pérez, M. (2010). La narrativa en las aventuras gráficas.
Munoz, M. & Ruiz Diaz, L. (2010). Aprendiendo con videojuegos. Madrid: Narcea.
Rauser, K. (2007). A critical handbook of Children’s Literature. London: Arnold.
Sedeno, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales. Las competencias espaciales en educación. Comunicar, 34; 183-189.
Shechter, H. & Warschauer, M. (2000). An electronic literacy approach to network-based language teaching, in Warschauer, M. & Kern, K. (Eds.). Network-based language teaching: concepts and practice. New York: Cambridge University Press; 171-185.
Tijero, R. & Del Río, M. (2003). Los videojuegos qué son y cómo nos afectan. Barcelona: Ariel.
Tolkien, J.R. (1993). The Lord of the Rings. New York: Harper Collins Publishers.
Tourian, J.M. (2004). La educación electrónica: un reto de la sociedad digital en la escuela. Revista Española de Pedagogía, 62; 227; 31-58.
Web: http://dragonage.bioware.com.