

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DEL ESTERO  
República Argentina

# NUEVAS PROPUESTAS

ISBN 2683-8044

73 PÁGINAS - AÑO XLII - VOLUMEN NRO. 61

EDICIONES UCSE 2023

Revista incluida en Catálogo Latindex v1.0

### 3. El documental interactivo como recurso en estrategias activas de enseñanza universitaria

*Docente de la Universidad de Buenos Aires*  
Licenciada en Psicología. Liliana Venuto  
lvenuto@psi.uba.ar

---

#### Resumen

El presente artículo pretende dar cuenta del uso del documental interactivo como recurso didáctico en el nivel superior de educación. En una primera instancia se realizó un estudio descriptivo con el objetivo de indagar su uso a partir de la experiencia del usuario según tipo y modo de interacción. Los resultados se utilizaron para su aplicación en el ámbito académico en estudiantes del primer ciclo universitario. El I-Doc constituye una herramienta semiótica que se enmarca en una metodología activa de enseñanza integrándose en actividades que fomentan la construcción de preguntas de investigación, búsqueda de información y escritura académica. En esta segunda etapa, se busca evaluar la relación entre el uso del I-Doc, como recurso didáctico y la promoción de habilidades complejas como el pensamiento crítico, autonomía, escritura académica, aplicación de conceptos a casos reales, motivación hacia el estudio y participación activa. El I-Doc es una forma de producción de conocimiento que permite la implicación del sujeto en la construcción de saberes a partir de su propia experiencia, logrando de ese modo un mayor nivel de autonomía en la formación académica.

**Palabras clave:** documental interactivo, estrategias activas de enseñanza, interacción, conocimiento experiencial, storytelling.

#### Abstract

The present article aims to explain the use of interactive documentaries as a didactic resource in higher education. At first, a descriptive study was carried out to explore its use based on the user experience according to type and mode of interaction. The results were used for application in an academic context with first-year university students. The I-Doc constitutes a semiotic tool framed within an active teaching methodology, integrated into activities that promote the construction of research questions, information research, and academic writing. In this second phase, the objective is to evaluate the relationship between the use of the I-Doc as a didactic resource and the promotion of complex skills such as critical thinking, autonomy, academic writing, application of concepts to real cases, motivation for studying, and active participation. The I-Doc is a form of knowledge

production that allows the involvement of the subject in the construction of knowledge based on the own experience, getting a higher level of autonomy in academic learning.

**Keywords:** interactive documentary, active teaching strategies, interaction, experiential knowledge, storytelling.

## **Introducción**

La trascendencia del ser humano se plasma en las historias que se tejen en cada comunidad y dan cuenta de las características sociohistóricas de la época. El contar historias es propio de todas las culturas pues en esos relatos se construye la identidad de las mismas y su transmisión a través de las generaciones garantiza su perpetuidad. Algunas historias son más verídicas que otras, algunas relatan hechos reales y otras, eventos que podrían haber ocurrido, sin embargo, todas las historias están ligadas a vivencias de un grupo social determinado y ese relato es único y propio de ese grupo. Una forma de contar historias es a través del documental que se basa en hechos reales e intenta mostrarlos tal cual aparecen.

Actualmente la versión interactiva promueve la participación activa del sujeto que antes sólo era un espectador o un oyente y lo involucra en la producción de contenidos, transformándose en un interactor, capaz de contar una historia, de ser parte de la misma y a su vez modificarla. Esta posición dinámica y multifacética del interactor es producto de la expansión de las redes sociales que facilita la interconexión de sujetos que aún sin conocerse generan un proceso colaborativo en la construcción semántica. En este sentido, el documental interactivo constituye un nuevo formato para la construcción y distribución de las historias, permitiendo al sujeto involucrarse como parte de la trama y modificar el destino de la misma a través de su intervención. De este modo, las narrativas que generan un mayor grado de inmersión de los sujetos interactuantes permiten un mayor nivel de involucramiento, lo cual genera que las historias sean modificadas en función de las intervenciones realizadas, siendo la participación del interactor una variable dependiente de la trama narrativa y del diseño de la interfaz.

En este entramado se genera la continuidad de la experiencia y el deseo de interactuar (Nash, 2014). El documental interactivo interviene la realidad a través de tecnología digital que permite modificar el artefacto, el entorno y también al usuario (Gaudenzi, 2013). Esta autora, en su taxonomía relaciona el género del documental con los grados de interacción y modos de participación. Por otra parte, Aarseth (1994) define funciones del usuario en relación a su intervención en el documental, considerando las siguientes funciones: explorativa, role-playing, configurativa y poética. Mientras que en la función explorativa no hay opciones predeterminadas, en el role-playing las estrategias están delimitadas por el texto, siendo la función configurativa más libre en cuanto que permite al usuario crear parte de la narrativa y la función poética otorga libertad en cuanto a la implicación en la creación del

diálogo, acción y diseño. Estas funciones pueden relacionarse con los modos en que se presenta el documental, sea conversacional, hipertextual, participativo o experiencial (Gaudenzi, 2013). En este sentido, los modos conversacional e hipertextual son menos libre de acción, presentando funciones de role-playing o configurativa en el primero y explorativa en el segundo. Sin embargo, el modo participativo y el experiencial permiten agregar colaboraciones, comentarios en línea y modificaciones, siendo el modo experiencial el que a su vez interviene sobre el sujeto y el entorno modificando su propia realidad al participar activamente de la experiencia. En este caso, el interactor es atravesado por la trama y forma parte de la misma.

Así mismo, Gifreu (2013) clasifica el documental interactivo según la experiencia del usuario: jugar, aprender y compartir. El juego implica distintos grados de navegabilidad, interacción, contribución y colaboración, mientras que el aprendizaje supone un acto performativo y el compartir genera intercambio de información. De esta forma, la experiencia del usuario puede darse bajo distintos modos, ya sea a través de una narrativa ramificada, colaborativa, lúdica, de mosaico, línea temporal, geolocalizada o performativa (Gifreu, 2013).

Estas categorizaciones han sido utilizadas para la observación de la experiencia del sujeto en relación al uso del documental interactivo en función del modo, grado y tipo de interactividad permitiendo clasificar aquellos de mayor reconocimiento en el período 2014-2018 según la NFB -National Film Board of Canada-, IDFA DocLab -International Documentary Filmfestival Amsterdam, MIT -Open Documentary Lab, Media lab and Comparative Media Studies/Writing-, UWE -University of the West of England-. Este análisis se efectuó en el marco de una investigación más amplia realizada en la Universidad Nacional de las Artes (Buenos Aires, Argentina), destinada a evaluar “El uso del documental interactivo en estrategias transmedia de enseñanza universitaria” (2018-2019).

Este estudio aporta datos relevantes para pensar en una resolución posible a una problemática que se presenta en el ámbito académico relacionada con la prevalencia de prácticas educativas que no facilitan la participación activa de los estudiantes y sobrevaloran los modelos memorísticos de aprendizaje. Explorar, descubrir y crear son sinónimos de la educación inicial y primaria, luego en el nivel medio y superior, tanto algunos docentes como estudiantes perciben el juego y la experimentación como acciones incompatibles con el estudio. La tendencia a pensar que el acceso al conocimiento científico debe ser repetitivo y aburrido se contraponen al espíritu investigador y generador de nuevos saberes. Sin embargo, la normatización de este tipo de aprendizaje influye en la preferencia de los estudiantes optando por clases expositivas y evaluaciones tradicionales, percibiendo al aprendizaje como una instancia de acumulación obligatoria de conceptos y no como un espacio para descubrir cosas nuevas e interesantes.

En el primer ciclo del nivel superior se presentan dificultades en la construcción

de preguntas e hipótesis porque no ha habido un entrenamiento de estos hábitos en los niveles anteriores. La implementación de estrategias activas de enseñanza, conjuntamente con la aplicación de recursos tecnológicos facilitan el desarrollo de habilidades relacionadas con la búsqueda de información, pensamiento crítico, integración del saber declarativo y procedimental, e intervienen en la mejora de la comprensión textual y el desarrollo del discurso académico. Al mismo tiempo promueve el rol participativo y colaborativo con el fin de aprender haciendo, generando un mayor nivel de autonomía. De este modo, el uso del documental interactivo es un recurso que contribuye eficazmente a la participación activa, creación de contenidos y distribución de los mismos por parte de docentes y estudiantes.

La información obtenida en la indagación sobre el uso del documental desde la experiencia del sujeto, constituye una instancia previa necesaria para el diseño de documentales interactivos con fines didácticos o bien para la selección de aquellos existentes que podrían ser utilizados como recursos para la enseñanza. En este análisis, se pone énfasis no solo en el contenido sino también en la estructura del diseño y en la adecuación de la distribución del mismo en función del tipo de dispositivos disponibles para la interacción.

En una segunda etapa, se propone evaluar el uso de los documentales interactivos seleccionados en relación a la accesibilidad y pertinencia como mediadores de actividades didácticas. Por otra parte, se propone observar la relación entre el nivel de interacción y el grado de participación del estudiante, así también la relación entre el uso del I-Doc y hábitos de estudios relacionados con la búsqueda de información y producción de contenidos, según nivel de interacción y grado de participación que promueve el recurso interactivo.

### **Revisión de literatura**

El documental interactivo es un género audiovisual relativamente reciente si lo comparamos con el documental tradicional. La primera investigación realizada en profundidad sobre el tema fue desarrollada por Gifreu Castells (2013), quien formula una definición, delimitación, taxonomía, análisis del género, construcción del marco conceptual y relevamiento del estado del arte. En ese estudio se hace referencia al documental interactivo como recurso didáctico tendiente a la motivación hacia actividades relacionadas con la producción y colaboración de los estudiantes en la trama narrativa.

Otros autores han hecho grandes contribuciones al género y han sido pioneros en el tema aunque no lo han referenciado a su aplicación al campo de la didáctica, tal es el caso de Gaudenzi (2013) quien realizó la primera taxonomía de este género relacionando la función del usuario con los modos y tipos de interactividad; otro aporte relevante es el de Vazquez Herrero (2019) sobre el estado del arte, revisión bibliografía y un estudio exploratorio acerca de la experiencia del usuario en los

documentales interactivos. Así también Irigaray & Lovato (2014) han contribuido a la definición y diseño de documentales interactivos como una nueva forma de comunicación transmedia.

Por otra parte, en la Universidad de Girona, se llevó a cabo un estudio con estudiantes que realizaron proyectos transmedia destinados a prosumidores que interactuaron con el recurso y los modificaron agregando contenido. El estudio demostró un alto grado de implicación de los estudiantes, tanto en el proceso creativo como en el aprendizaje de contenidos en función del interés generado por la práctica interactiva (Andreu-Sánchez y Martín-Pascual, 2014). En la Universidad de Coventry, se utilizó un documental interactivo que explora el aislamiento social en jóvenes, *The Glowing Divide* (2015), como recurso didáctico para la alfabetización mediática crítica utilizando como método, la investigación acción participativa (Mikelli, 2014). En otro contexto, una investigación en el nivel medio y superior prueba la relación entre el uso del documental interactivo y el aumento de la comprensión lectora, constatando un mayor nivel de atención sostenida en el uso de documentales interactivos respecto de los tradicionales (Moreno Zambrano, 2017).

Si bien los estudios acerca del uso del documental interactivo con fines didácticos son escasos, hay investigaciones existentes sobre el uso de las narrativas digitales y su aplicación en el ámbito académico. Las características de estas narrativas son similares a las del documental interactivo en cuanto al nivel y modo de interacción y función del usuario, sea lúdica, explorativa o colaborativa. En esta línea, se realizaron varias investigaciones que relacionan el uso de herramientas transmedia para la construcción de narrativas digitales y el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas. Los resultados asocian la mejora de estas destrezas con el aumento de la creatividad e interés que promueve la construcción de historias transmedia (Petirrojo, 2016; Hatzily & Mystakidis, 2018; Mystakidis & Berki, 2019; Lambropoulos & Pitsou, 2020; Saggah, Atkins & Champion, 2020; Romero Saritama, Simaluiza & Ramón, 2022; Ngoi, et al., 2024) entre otros estudios.

Esta revisión sienta un precedente en la relación entre el aprendizaje y el interés del estudiante en involucrarse en la construcción del material narrativo para su propia formación. A su vez, resulta motivador que esos aportes se visibilicen y circulen en las mismas redes que ellos usan. Esta motivación fomenta procesos creativos y colaborativos que contribuyen a que los trabajos sean altamente calificados y reutilizables para otros estudiantes.

## **Resultados**

En la primera instancia de la investigación, se ha realizado un análisis particular de aquellos documentales interactivos premiados por la NFB, IDFA, MIT y UWE durante el período 2014-2018 y luego se procedió a la comparación de las variables tenidas en cuenta para su clasificación: modo, grado y tipo de interactividad según

el género del documental. En primer lugar, cabe destacar que, durante el período tomado para el análisis, la temática de los documentales interactivos ha sido variada, no presentándose preferencias por año, sin embargo, se ha observado que, de una u otra manera, todas expresan y vehiculizan contenido de alto compromiso social, ya sea a través de una narrativa testimonial o de una aplicación lúdica.

Esta implicancia social no responde a acontecimientos exclusivos ocurridos durante el período de análisis, sino que dan cuenta de hechos pasados o de situaciones significativas que se van sucediendo a lo largo de un período más extenso de tiempo y son reveladas a partir del I-DOC. En este punto, el I-DOC es un recurso potente que no sólo puede visualizar lo que hasta el momento permanecía oculto, sino que permite experimentarlo desde distintos modos, tipos y grados de interacción.

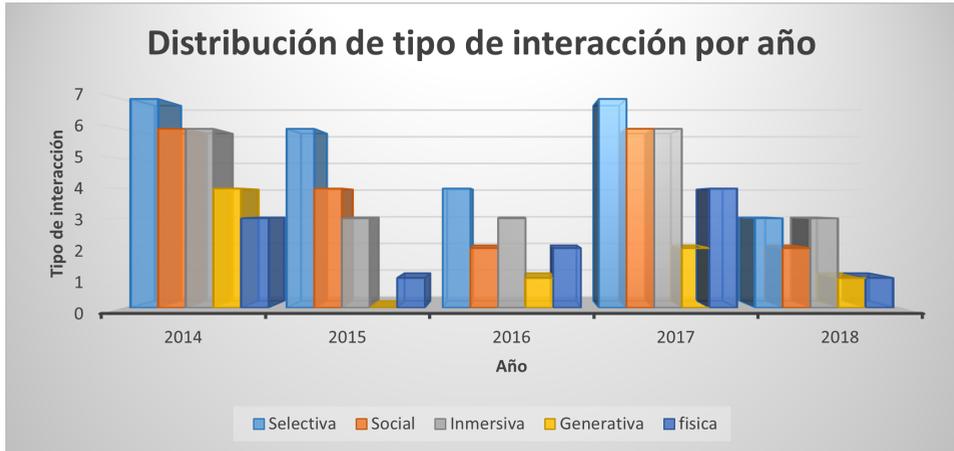
El tipo de interacción prevalente en todos los años es la interacción selectiva independientemente de la temática, y los tipos de menor prevalencia son la interacción generativa y física, produciéndose variaciones no significativas para la interacción social e inmersiva durante el período. La interacción selectiva resulta el tipo de mayor accesibilidad para el usuario ya que se vehiculiza a través de dispositivos móviles, tabletas y ordenadores, mientras que la experiencia física requiere de una estructura y montaje que implica un costo adicional para el autor/productor y la movilización del interactor.

Del mismo modo, la interacción generativa resulta más compleja en cuanto a la arquitectura del recurso para que el usuario haga su aporte de contenidos como co-creador o bien agregando sus resultados. Este tipo de interacción supone un documental abierto, capaz de ser modificado permanentemente para que siga vigente, a lo cual debe adicionarse la voluntad, deseo y disposición del usuario a participar activamente de la experiencia.

En este punto, la interacción inmersiva y social resultan alternativas más viables que la interacción física y/o generativa pero menos que la experiencia selectiva. En el caso de la experiencia inmersiva, el usuario debe disponer de cascos o dispositivos de realidad virtual, inclusive dispositivos móviles que soporten el contenido en 360° y tengan giroscopio. Esta posibilidad resulta compleja y económicamente inviable, ya que no está al alcance de cualquier usuario como la interacción selectiva.

En cuanto a la interacción social resulta accesible por el uso masivo de las redes y la disponibilidad de las mismas a través de los dispositivos móviles, no obstante, compartir experiencias, opiniones y contenido depende del perfil del usuario y está en relación a la temática y modo de distribución y replicación del mismo.

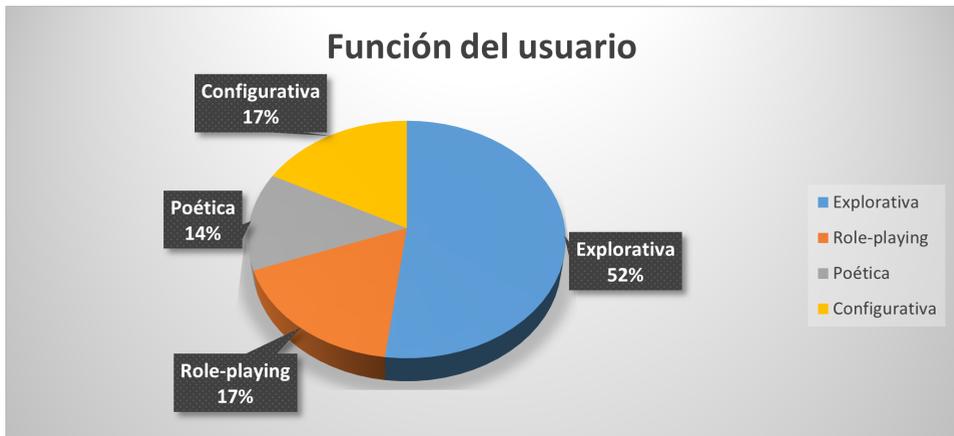
En la Figura 1 se puede observar la distribución del tipo de interacción, sea selectiva, social, inmersiva, generativa o física.



Distribución de tipo de interacción en los I-Docs según año, período 2014-2018.

**Figura 1**

En cuanto a la función del usuario, más del 50 % de los documentales analizados le confieren al usuario una función explorativa, la cual es compartida o no con otras funciones, manteniendo una distribución que resulta casi equitativa entre las funciones de configuración, role-playing y poética. Esta distribución puede observarse a continuación en la Figura 2.



Distribución de la función del usuario en los I-Docs, período 2014-2018.

**Figura 2**

El modo de interacción está relacionado con la temática, ya que es la forma en que se vehiculiza la trama narrativa, es la manera en que el usuario se transforma en interactor. Si bien se observa que, en la mayoría de los casos, el modo de interacción se da a partir de la narrativa ramificada, hay casos puntuales en que las características de la temática requieren de un modo inherente o más viable para hacer posible que el usuario sea un interactor y no un mero lector. Así también algunas temáticas comparten un mismo modo de interacción, como en el caso de cultura urbana, cultura popular, historia y crecimiento demográfico comparten aparte de la narrativa ramificada la geolocalización. En estos casos, el recurso de geolocalización es inherente a la temática, ya que si queremos mostrar el comportamiento de una comunidad o su crecimiento demográfico o variaciones culturales es importante exponer no sólo su ubicación sino también la interrelación con su entorno. De la misma manera la utilización de una línea temporal hará más accesible la información para comprender hechos históricos, en este punto solo una temática relacionada con la memoria histórica utilizó este modo de interacción.

Algunas temáticas se presentan en un solo modo de interacción como la temática sobre justicia que se vehiculiza a través de una narrativa ramificada y tecnología que utiliza el juego. Por otra parte, pocas temáticas utilizan varias formas de interacción como historia que se presenta en un modo de narrativa ramificada, juego, mosaico, geolocalización y timeline. En cuanto a la temática de percepción sensorial y emocional utiliza el modo de narrativa ramificada, lúdico, mosaico y en dos de los casos es performativa. Esta temática es experiencial en la mayoría de los documentales, de modo que en cuatro de ellos utilizó el modo lúdico. Otro caso significativo es el de la temática testimonial que se encuentra relacionada con el modo narrativo, lúdico, colaborativo, mosaico y performativo. Otras temáticas que comparten el modo de interacción son las de relaciones interpersonales, fotografía y religión que utilizan la modalidad de narrativa ramificada, lúdica y mosaico. La temática sobre prisión también utiliza varios modos de interacción como la colaboración, mosaico, juego y modo performativo. Ver tabla 1.

### **Análisis de la aplicación del recurso interactivo**

La segunda etapa de la investigación se basa en la aplicación práctica de documentales interactivos pertinentes teniendo en cuenta los resultados previos. La relación entre temática y modos de interacción resulta útil para pensar el uso del I-DOC en la enseñanza en el nivel superior, específicamente los modos de interacción configurativos y performativos. Los aprendizajes significativos se basan en modelos experienciales que permiten la manipulación del objeto, ya sea concreto o virtual y su aplicabilidad en el mundo real. Estas formas de aprender están en relación con una función no solo explorativa sino también configurativa, de modo que la utilización de recursos que promuevan estas funciones y que a su vez permitan un tipo de interacción inmersiva y generativa contribuirá al desarrollo de estrategias activas de enseñanza. Si bien

los procesos de enseñanza y aprendizaje se dan en tiempos y modos distintos, es claro que un tipo de enseñanza activa que use recursos dinámicos, interactivos y generativos, promoverá, en algún momento un tipo de aprendizaje significativo.

En este punto, el documental interactivo es en sí mismo un recurso aplicable a la enseñanza y en relación al tipo de interacción que utilice será más o menos colaborativo o performativo y ello hará que la función del estudiante no sólo sea explorativa sino también configurativa. Esta función configurativa constituye la distancia máxima del aprendizaje repetitivo, permitiendo que el estudiante agregue contenido propio volviéndose un colaborador en línea, acortando la brecha entre los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Con el objetivo de implementar y probar la efectividad de los recursos interactivos en el nivel universitario, se decidió utilizar diferentes documentales ya realizados y analizados en la investigación precedente como material didáctico vehiculizado a través del campus académico de la asignatura Psicología que se dicta en el ciclo básico común de la Universidad de Buenos Aires. Este ciclo constituye el primer año de todas las carreras y las materias varían según las mismas. Este contexto hace que la mayoría de los estudiantes tengan un rango etéreo entre 18 y 20 años, lo que implica que muchos de ellos son usuarios de herramientas digitales y de las redes sociales. La idea de incorporar material interactivo surgió desde los comienzos de la asignatura (2009) cuando se decidió presentar un proyecto experimental que venía a romper con la linealidad tradicional de las clases expositivas, manuales didácticos y evaluaciones estandarizadas. El programa de la materia se diseñó a partir de módulos que se articulan y ponen en tensión teorías y conceptos de diferentes autores incluyendo actividades de experimentación, interacción y observación con el objetivo de recrear experimentos originales, en algunos casos actualizados y adecuados a la época.

En un primer momento, el uso del campus fue una plataforma Moodle alternativa que permitió la distribución del material digitalizado disponible para todos los dispositivos logrando la extensión del aula física al aula virtual y acortando los tiempos de comunicación entre docentes y estudiantes. Las clases tenían un seguimiento a través de foros específicos de cada tema, donde no sólo se resolvían dudas sino también se compartían experiencias e información pertinente aportando contenido significativo para dar continuidad al aprendizaje. Este espacio permitió la incorporación de audiovisuales, películas, documentales, hipervínculos y también la entrega de trabajos evaluativos. Los docentes comenzaron a crear contenido digital para cada módulo y se alentó a los estudiantes a utilizar aplicaciones profesionales para crear sus propios trabajos prácticos. Así también se realizaron entrevistas a investigadores, artistas, profesionales idóneos en cada área en vivo a través de la integración de herramientas de videoconferencia y se anexaron los enlaces de las mismas para facilitar el análisis y la visualización a demanda.

La incorporación de documentales interactivos como material didáctico constituyó un punto de inflexión fomentando no sólo la participación del estudiante sino el involucrarse en la exploración e indagación a partir de la propia experiencia. La selección de los documentales interactivos se basó en el análisis precedente, pensando no sólo en el contenido relacionado con los ejes temáticos sino también en la viabilidad de su uso y capacidad para generar interacción.

La primera experiencia fue la incorporación de “Notas sobre la ceguera” en su versión interactiva de cortometraje en 360° y en su versión lineal, película testimonial que aporta información y contexto. La temática se relaciona con la percepción sensorial y emocional. El modo de interacción es una narrativa ramificada y performativa y el tipo de interacción es selectiva, inmersiva y física. El uso de 360° y animaciones 3D generan un alto nivel de inmersión e interacción. El usuario puede responder a señales de audio y video a través del dispositivo. El modo es experiencial, ya que su interacción modifica la percepción del mundo y su propia realidad, aunque no agregue contenido. La función es explorativa y poética, generando aprendizaje directo sobre la ceguera, experimentando la sensación de estar ciego y de prestar mayor atención a otros sentidos para interactuar con el entorno. Se utiliza este documental para la realización de un trabajo formativo no evaluativo, en el cual deben identificar sensaciones y sentimientos asociados. Así también deben analizar la influencia del contexto en la percepción a partir de la pérdida de uno de los sentidos y formular preguntas de investigación integrando las observaciones y los conceptos. La ventaja principal del cortometraje interactivo es que es una herramienta poderosa que permite al estudiante ponerse en el lugar del otro y experimentar no sólo la sensación de disminución visual, variando los umbrales sensitivos diferenciales visuales y auditivos sino también permite involucrarse emocionalmente en la trama narrativa. La desventaja es la barrera del idioma, ya que el corto inmersivo se encuentra solo en inglés y resulta un obstáculo para la mayoría de los estudiantes que comprenden la intencionalidad del corto luego de ser explicado en clase, lo cual reduce el impacto genuino de la primera impresión. Ver figura 3.

Otro de los documentales interactivos seleccionados ha sido “Primal”, para explorar las expresiones emocionales, también articula la percepción sensorial y emocional. La función del usuario es explorativa, configurativa y poética, a partir de una narrativa ramificada, presentada en formato de mosaico y abierta a la colaboración. En este caso el tipo de interacción selectiva, social y generativa, pudiendo realizar aportes de forma anónima en un apartado especial. El usuario no puede modificar ni agregar contenido a la narrativa solo puede aportar su grito. El nivel de inmersión es alto por el tenor de las historias y la retroalimentación que genera en el usuario al oír el grito de los participantes. Este documental no ha sido incorporado a ninguna actividad, sino que se encuentra disponible en el módulo junto con otros para dar cuenta de la dimensión, intensidad y relación entre las emociones y su expresión. La ventaja es que cada historia es contada por los protagonistas según el idioma parlante, de modo

que los estudiantes pueden elegir a quien ver y escuchar. Se muestra al protagonista en un video contando su historia y al final de la misma esboza un grito relacionado con la emoción que quiere transmitir. Así también el estudiante puede animarse a grabar su grito y subirlo. La desventaja se debe a aspectos técnicos relacionados con la distribución del material, lo que genera dificultades para su uso en dispositivos móviles, ya que la interfaz tarda en abrirse debido a su peso. Ver figura 3.

Otro de los documentales seleccionados ha sido “Thank you for playing”, que da cuenta de como las recompensas son utilizadas en los juegos de azar para motivar a seguir jugando. Es utilizado en el módulo de conductismo para mostrar como el juego modificó la conducta. Se trata de una temática testimonial en relación a la adicción al juego de azar, con función explorativa y de role playing, el documental comienza con un simulador de juego de máquina tragamonedas invitando al estudiante a iniciar el juego. La trama es inmersiva por el contenido de las historias. La aplicación es un plus que hace a la estética del documental como una vivencia experiencial del usuario. El modo es conversacional y la función es explorativa, permitiendo elegir entre los protagonistas, sin saber previamente nada sobre ellos. En cuanto a la aplicación, la intervención es mínima y pretende dar cuenta como los estímulos externos pueden afectar la percepción, la atención y las emociones, manipulando al sujeto en función de su predisposición compulsiva. La ventaja es la inmersión generada posicionando al estudiante en el rol del jugador, el documental no comienza si no hay juego. La desventaja es el idioma, solo disponible en inglés, lo cual constituye una barrera importante para nuestro perfil de estudiantes, perdiendo la posibilidad de escuchar los testimonios. Ver figura 3.

Así también se implementaron recursos interactivos que si bien no habían sido analizados en la investigación anterior enriquecen el conocimiento acerca de los ejes temáticos abordados. Uno de ellos es el “Atlas de las emociones”. Herramienta interactiva para conocer la influencia de las emociones sobre las reacciones intersubjetivas. Recurso de tipo experiencial, de modo explorativo y selectivo. Si bien el nivel de inmersión es bajo cumple con la función didáctica e involucra al usuario a pensar en situaciones similares y relacionarlas con las reacciones que se visualizan en la aplicación. La versión se presenta a través de una página web y la temática está relacionada con la percepción sensorial y emocional, función explorativa del usuario y bajo un modo de interacción lúdica a través de una línea de tiempo y narrativa ramificada. El tipo de interacción es selectiva. Una de las ventajas es la claridad del menú para hallar los distintos segmentos. La interacción lúdica se encuentra en primer plano y separada de las entrevistas explicativas. La interfaz está disponible en diferentes idiomas. La desventaja es la escasez en la fundamentación teórica, se podría haber agregado más información acerca de las investigaciones realizadas para justificar las relaciones establecidas entre la expresión de las emociones y las reacciones asociadas. Ver figura 4.

Otro recurso interactivo adoptado fue “Freud Museum London”, que muestra la casa de Freud en Inglaterra donde vivió en sus últimos años. Se trata de un recurso inmersivo en 360° en el cual es posible seleccionar inicio, recorrido y fin de la casa de Freud. El menú es claro y es posible acceder al material de contexto fácilmente para leer historias acerca de Freud, su familia y su trabajo. Permite la exploración de una serie documental sobre el psicoanálisis, fotos, cartas de Freud, videos explicativos y recortes de periódicos. Temática histórica que permite una función explorativa del usuario, confiéndole un tipo de interacción explorativa y lúdica a través de un modo selectivo e inmersivo.

La ventaja es la posibilidad de elegir el propio recorrido y la información de contexto que enriquece la aplicación interactiva. El recurso es ideal para el perfil de estudiantes en función de la curiosidad fenomenológica de los primeros años de acercamiento a la carrera. En el material agregado se encuentran cartas de Freud y recortes de periódicos sobre las entrevistas realizadas, que pueden ser utilizados como disparadores para introducir conceptos básicos y hacer un recorrido por su obra. La desventaja radica en la escasez de comentarios explicativos sobre las referencias gráficas utilizadas. Ver figura 4.

Otro recurso interactivo que forma parte de una práctica formativa y evaluativa es “Darwin Proyect”, este experimento publicado por Cambridge University permite a los estudiantes la realización del mismo y comparar sus resultados con los datos relevados por Darwin y con la información procesada por la Universidad en la apertura del experimento a través de la digitalización de las fotografías utilizadas originalmente por el investigador. Se trata de una temática relacionada con la percepción sensorial y emocional. El modo de interacción es lúdico y el tipo es selectivo y generativo.

El recurso es experimental y la función del estudiante es participativa y explorativa. Es un instrumento dinámico y didáctico para dar cuenta de la universalidad de las expresiones faciales. Presenta información de contexto y un segmento explicativo según las edades. Este recurso se utiliza para la elaboración de un reporte de investigación, a partir de la construcción de preguntas, objetivos, hipótesis, análisis de los resultados y conclusión. La ventaja es la información contextual sobre la teoría de Darwin y la experiencia de realizar un experimento real. Está en varios idiomas y la aplicación es intuitiva.

Permite comprender y cuestionar el concepto de universalidad de las expresiones emocionales abriendo un debate enriquecedor sobre el tema y llevándolo a situaciones actuales, poniendo en tensión los aspectos culturales que facilitan la visibilización o el ocultamiento de las expresiones de las emociones. La desventaja es que la experimentación se basa en respuestas abiertas, de modo que la métrica no refleja las categorías unificadas de las emociones. Si bien esta dificultad ha sido percibida por los investigadores, no incide en la producción de aprendizaje significativo. Ver

figura 4.

		
<p>La Burthe, Colinart, Spinney, Middleton. France, 2016</p> <p><a href="http://notesonblindness.arte.tv/fr/john">http://notesonblindness.arte.tv/fr/john</a></p> <p>Experiencia en realidad virtual basado en grabaciones propias del escritor John Hull, quien documentó durante 3 años su percepción del mundo tras perder la visión. Las narraciones son originales y se intenta recrear el sonido ambiente escuchado por Hull durante su ceguera y también las imágenes borrosas recrean su propia visión disminuida.</p>	<p>NFB de Canadá y Canal Encuentro de Argentina, 2014</p> <p><a href="http://primal.encuentro.gob.ar/es">http://primal.encuentro.gob.ar/es</a></p> <p>El grito como expresión primaria representa distintas emociones. Se muestran historias de jóvenes argentinos y canadienses, quienes tienen algo por lo cual gritar, ya sea por alegría, tristeza, ira. Algunos gritos son desgarradores y todos se escuchan al final de cada relato. Se invita al usuario a plasmar su propio grito como forma de eternizar la aplicación a partir de la inclusión ininterrumpida de gritos.</p>	<p>Andréa Cohen-Boulakia &amp; Priam Givord, 2017</p> <p><a href="http://nfb.ca/thankyouforplaying">nfb.ca/thankyouforplaying</a></p> <p>Testimonios reales de tres jugadores compulsivos y adictos al juego. Historias en episodios cortos alternados con especialistas que explican el mecanismo de manipulación basado en castigos y recompensas utilizado en las salas de juegos. Incluye una aplicación lúdica que simula una máquina tragamonedas, se requiere jugar para continuar con la trama. Un locutor relata la jugada.</p>

Sinopsis de los documentales interactivos aplicados analizados en la investigación.

Figura 3

		
<p>Atlas de las emociones Ekman, E., 2019</p> <p><a href="https://atlasofemotions.org">https://atlasofemotions.org</a></p> <p>El Dalai Lama imaginó "un mapa de nuestras emociones para cultivar una mente calma." El Dr. Paul Ekman y su hija Eve, ambos investigadores especializados en el tema, crearon un atlas sobre las emociones a partir de estudios que relacionan las emociones, sus expresiones y las reacciones que éstas generan en el otro.</p>	<p>London Museum Freud Freud, D., 2018</p> <p><a href="https://www.freud.org.uk">https://www.freud.org.uk</a></p> <p>El Museo Freud fue el hogar definitivo de Sigmund Freud, y de su hija Anna, hasta 1982, cuando ella murió. La familia se refugió en Inglaterra luego de escapar de Austria del dominio nazi. La casa abrió sus puertas al público en 1986. Es un recorrido virtual en 360° con realidad aumentada y material de contexto explicativo a través de audiovisuales, textos, presentaciones y fotografías.</p>	<p>Darwin Project Cambridge University, 2020</p> <p><a href="https://www.darwinproject.ac.uk">https://www.darwinproject.ac.uk</a></p> <p>La Universidad de Cambridge, ha recreado el experimento original de Darwin en línea, utilizando las mismas fotografías que él utilizó hace más de 100 años. Son 11 fotos que se presentan en la misma secuencia y se debe responder a que emoción corresponden. Luego se muestran los resultados de Darwin, del estudio de Cambridge y la métrica de las respuestas propias.</p>

Sinopsis de los recursos interactivos aplicados posteriores a la investigación.

Figura 4

La aplicación de estos recursos interactivos en el aula ha sido pensada

estratégicamente desde una metodología activa de enseñanza como un recurso integrado a actividades que se basan en la construcción de preguntas de investigación, búsqueda de información y escritura académica. Esto implica que tanto la actividad como el recurso por sí solos no tienen el valor que adquieren en su conjunto y ese formato le da sentido a un aprendizaje situado y significativo. Si bien esta modalidad se viene implementando desde hace tiempo, el seguimiento es reciente y se ha sistematizado la observación de las tareas a partir de un estudio descriptivo en relación al desarrollo de las siguientes habilidades:

- **Pensamiento crítico:** la elaboración de preguntas sobre las temáticas presentadas en los recursos interactivos ha fomentado el cuestionamiento de las afirmaciones que se encuentran en los textos. Se han hallado diferencias estructurales y de contenido entre las preguntas iniciales y las correspondientes a las prácticas siguientes, observándose una evolución favorable en el tipo y forma de realizar la pregunta. A lo largo de la cursada se adquiere un mayor conocimiento sobre cómo plantear preguntas integrando los conceptos a las prácticas realizadas, logrando establecer relaciones entre variables y articulando con problemáticas actuales. Las preguntas se muestran en el campus, permitiendo a los estudiantes seguir su evolución. Esta dinámica fomenta la retroalimentación y el aprendizaje colaborativo, ya que las mismas se recopilan y exponen de manera anónima. Los estudiantes pueden consultarlas en cualquier momento, incluso para reflexionar sobre futuras actividades si lo consideran necesario.
- **Autonomía:** Esta habilidad es compleja de analizar, ya que está relacionada con diversos aspectos de la vida académica. En este contexto, puede asociarse con la independencia que el estudiante adquiere al buscar información confiable, seleccionar un tema de interés para desarrollar un proyecto de investigación, analizar los resultados de las experimentaciones realizadas y resolver casos prácticos. En relación a la búsqueda de información como parte de las actividades promueve el desarrollo de habilidades investigativas y el hábito de utilizar bases de datos confiables para la obtención de conocimiento científico. Hacia el final de la cursada se observa un uso más frecuente de las fuentes académicas incorporando la lectura de material adicional para el diseño de un trabajo integrador. Para el mismo, los estudiantes deben elegir un tema relacionado con los ejes estudiados y diseñar un planteo de investigación, analizando las fuentes utilizadas. En esta etapa, se logra integrar las habilidades desarrolladas a lo largo del curso, como la búsqueda de información relevante en bases de datos académicas, la formulación de preguntas, objetivos e hipótesis. Las últimas clases se convierten en tutorías dedicadas a la elaboración del trabajo, otorgando al estudiante la autonomía necesaria para su realización. Se ha observado que los estudiantes que producen avances en las prácticas formativas fortalecen sus habilidades de análisis y síntesis logrando una mayor fluidez en la realización del trabajo final y comprendiendo el sentido de la

consigna.

- **Escritura académica:** Esta competencia está vinculada a la elaboración de escritos y reportes que reflejan la experiencia interactiva. A lo largo del curso, se observa una mejora en el uso de terminología adecuada y en la aplicación de las normas de escritura. Sin embargo, el vocabulario general y la estructura gramatical no muestran grandes cambios, manteniéndose dificultades en el uso de conectores, tiempos verbales y ortografía.
- **Integración teórico - práctica:** El uso de recursos interactivos permite la aplicación de lo aprendido en situaciones prácticas a problemáticas de la vida cotidiana, haciendo que los conceptos sean más significativos y puedan ser útiles para explicar y resolver casos reales. La experiencia a través de la simulación o actividad lúdica genera apropiación del conocimiento empírico integrando conceptos explicativos de los datos registrados. Se observa en todas las actividades interactivas la transferencia de aprendizaje independientemente del eje temático. Esto se asocia a que las prácticas pueden repetirse y experimentar varias veces favoreciendo la comprensión y la utilización de resoluciones similares en otros contextos.
- **Motivación hacia el estudio y participación activa:** los recursos interactivos resultan más interesantes fomentando que el estudiante se involucre en las actividades. Las simulaciones, juegos, narrativas transmedia, cortos en 360°, plataformas digitales y aplicaciones de realidad aumentada o mixta, resultan ser más atractivos que los métodos tradicionales, como la lectura o las clases expositivas. Se ha observado un mayor interés en las actividades asociadas a recursos que utilizan diversidad de estímulos y que apelan a más de un sentido. El caso del corto 360° “Notas sobre la ceguera” permite una mejor formulación de preguntas de investigación extrapolando situaciones a otros contextos. En cambio, la construcción de reportes con utilización de marco conceptual o textos con justificación teórica evidencian un menor desempeño. Esto se debe a la percepción de la lectura como un esfuerzo mayor respecto de la construcción de preguntas o análisis de información audiovisual. Se ha observado una disminución en la consecución de la tarea relacionada con la escritura académica y un aumento en aquellas relacionadas con la experimentación y formulación de preguntas. Así también se ha observado que a medida que transcurren las clases disminuye la cantidad de estudiantes que leen previamente el material, motivo por el cual realizan solo la parte experiencial de las actividades, relegando aquellas relacionadas con la lectura y escritura académica. En este sentido los recursos interactivos resultan motivadores hacia el desarrollo de destrezas relacionadas con el conocimiento empírico y procedimental pero no inciden en la motivación hacia la lectoescritura académica.

## Conclusión

El uso del documental interactivo en el ámbito académico es un recurso poderoso utilizado en prácticas didácticas basadas en estrategias activas de enseñanza que intentan generar experiencias de aprendizaje significativo a partir de actividades mediadas por la tecnología. Por lo general, se estimula a los estudiantes a la participación en actividades académicas de carácter expositivo, de escritura e investigación, sin embargo, la intervención en experiencias de simulación o lúdicas a través de distintos niveles de inmersión modifican la dinámica de los procesos de enseñanza y aprendizaje y los roles preestablecidos, instando al estudiante a tomar un rol protagónico de interactivo o prosumidor, esto implica transformarse de lector y/o escritor a productor de contenido. Este nivel de interacción cambia la forma de pensarse como estudiante, siendo la función explorativa y de role-playing aquellas que le permiten un mayor grado de participación activa en las tareas. Así también el tipo de interacción selectiva, inmersiva y generativa promueven la motivación a involucrarse en procesos más complejos relacionados con el pensamiento crítico y resolución de problemas reales.

Los documentales con un mayor grado de inmersión generan en el sujeto sensación de estar en la escena y en algunos casos de formar parte de la historia. Si bien su modalidad es experiencial el usuario no agrega contenido, es decir, su experiencia no es colaborativa, sin embargo, el nivel de inmersión permite percibirse en la trama narrativa como parte de la misma generando un tipo de conocimiento experiencial. El grado de inmersión varía según el formato en que se presenta, ya sea realidad virtual, aumentada, mixta o 360°. Estos formatos pueden combinarse para el diseño de actividades didácticas promoviendo el aprendizaje experiencial y motivando al estudiante a la producción de nuevos saberes.

Por otra parte, los recursos basados en el juego y en la simulación permiten la interacción y la colaboración, siendo la modalidad performativa una instancia experiencial que promueve el agregado de contenido modificando la trama narrativa.

En este sentido, la construcción y uso de estos formatos para la enseñanza se sostienen en la promoción del desarrollo de habilidades tales como la simulación, apropiación, navegabilidad, cognición distribuida e inteligencia colectiva. Estas habilidades tienen funciones distintivas que resultan útiles para el desempeño académico. La simulación promueve la interpretación y entrenamiento a partir de modelos basados en problemas reales. La apropiación facilita la experimentación y la integración del contenido digital. La cognición distribuida permite interactuar con varios recursos. La navegabilidad fomenta el uso y producción de narrativas transmedia y la inteligencia colectiva conlleva a tareas colaborativas (Kalogeris, 2014). En este sentido, estas destrezas podrían generar hábitos de estudios tendientes a una mejor interpretación de los conceptos y mayor participación en la producción de trabajos creativos y colaborativos.

En este sentido, el análisis de los documentales interactivos en relación a la función del usuario según tipo y forma de interacción permite la construcción de un diseño didáctico experimental más eficaz y eficiente. En el diseño de actividades basadas en estrategias activas de enseñanza, la selección de los recursos no debe ser al azar sino que su uso debe estar en relación a múltiples factores que confluyen en la intencionalidad de promover un aprendizaje activo, situado y significativo. La integración de actividades didácticas a los recursos interactivos promueve el desarrollo de habilidades complejas relacionadas con el pensamiento crítico, autonomía, escritura académica, aplicación de los conceptos a casos reales, motivación hacia el estudio y participación activa.

A partir de las observaciones realizadas se concluye que la utilización de recursos interactivos específicamente aquellos documentales de no-ficción asociados a prácticas didácticas ha incidido en el desarrollo de las siguientes habilidades académicas:

- formulación de preguntas de investigación, mejorando la estructura y estilo;
- búsqueda de información confiable utilizando fuentes académicas;
- participación activa en las clases y trabajos grupales;
- apropiación de herramientas analíticas;
- aplicación de normas de escritura académica, aunque no se hallan indicios de la disminución de dificultades en el uso de conectores, tiempos verbales y ortografía. Esto implica que los estudiantes que comienzan con estas dificultades no mejoran con las técnicas implementadas, de lo cual se desprende que la utilización de las normas de escritura académica, es este caso normas APA, es independiente de la apropiación de normas sintácticas y gramaticales propias del aprendizaje de la lecto-escritura;
- aplicación práctica de los conceptos y resolución de problemas similares a partir de la experiencia;
- desarrollo de destrezas relacionadas con el conocimiento empírico y procedimental, sin embargo, no se han observado cambios en la motivación hacia la lectura académica. Esto implica que la utilización de recursos interactivos asociados a prácticas didácticas influye notoriamente en la motivación hacia actividades experienciales pero no tiene incidencia en la motivación hacia la lectura de los textos conceptuales.

Estos resultados abren nuevas oportunidades de trabajo mediante la aplicación de material interactivo integrado a prácticas didácticas, facilitando experiencias que promuevan el desarrollo de herramientas simbólicas necesarias para la vida universitaria y profesional, particularmente aquellas vinculadas con el saber procedimental. Asimismo, surgen nuevos interrogantes y desafíos respecto del uso

de recursos interactivos que puedan aumentar el interés por la lectura de textos científicos, fomentando así la adquisición de un vocabulario más amplio. Es esperable que un entrenamiento continuo en la lectura tienda a reducir dificultades relacionadas con aspectos sintácticos y gramaticales, además de influir en el desarrollo de prácticas de escritura académica de mayor complejidad.

**Tabla 1**

Tabla comparativa según la función del usuario en relación al modo y tipo de interacción, período 2014-2018.

Documental	Año	Temática	Función del usuario	Modo de interacción	Tipo de interacción
After 6/4	2014	Historia	Explorativa	Timeline	Selectiva
Bla-bla	2014	Comunicación	Explorativa	Lúdica	Inmersiva
Clouds	2014	Tecnología	Explorativa	Lúdica	Inmersiva
Door into the dark	2014	Percepción sensorial y emocional	Role-playing	Explorativa, Poética, Configurativa	Lúdica, Inmersiva, Generativa, Física
I know where your cat lives	2014	Cultura popular	Explorativa, Configurativa	Geolocalización	Selectiva, Social
La máquina para ser otra	2014	Percepción sensorial y emocional	Explorativa, Role-playing, Configurativa, Poética	Lúdica, Simulación	Inmersiva, Física, Generativa
Lagos Wide and Close Web	2014	Cultura urbana, Crecimiento sociodemográfico	Explorativa	Narrativa ramificada, Geolocalización	Selectiva, Inmersiva
Primal	2014	Percepción sensorial y emocional	Explorativa, Configurativa, Poética	Narrativa ramificada, Mosaico, Colaborativa	Selectiva, Social, Generativa
Seven Digital Deadly Sins	2014	Valores sociales	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva, Social
Thu you too	2014	Música	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva, Social

Documental	Año	Temática	Función del usuario	Modo de interacción	Tipo de interacción
V.O.S.E.	2014	Cine	Explorativa, Role-playing	Narrativa ramificada, Performativa	Selectiva, Social
The And	2014	Relaciones interpersonales	Explorativa, Role-playing	Narrativa ramificada, Mosaico, Lúdica, Performativa	Selectiva, Social, Inmersiva, Generativa, Física
The Unknown photographer	2015	Fotografía, Historia	Explorativa, Poética	Narrativa ramificada, Mosaico, Lúdica	Selectiva, Social, Física
The faith Project	2015	Religión	Explorativa	Narrativa ramificada, Mosaico	Selectiva, Social
Bread	2015	Testimonial	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva
The deeper they bury me	2015	Prisión, Testimonial	Explorativa, Role-playing	Mosaico, Lúdica	Selectiva, Social, Inmersiva
Highrise	2015	Cultura urbana	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva, Inmersiva
Network effect	2015	Comunicación	Explorativa	Lúdica, Geolocalización	Selectiva, Inmersiva
Seanses	2016	Cine	Explorativa, Configurativa, Poética	Mosaico	Selectiva, Generativa
Notes on blinded	2016	Percepción sensorial y emocional	Explorativa, Poética, Role-playing	Narrativa ramificada, Performativa	Selectiva, Inmersiva, Física
AMB Título	2016	Educación	Explorativa, Configurativa	Narrativa ramificada, Colaborativa	Selectiva, Social
Treehugger: Wawona	2016	Percepción sensorial y emocional	Explorativa, Role-playing, Poética	Lúdica, Performativa	Inmersiva, Física

Documental	Año	Temática	Función del usuario	Modo de interacción	Tipo de interacción
Radio Garden	2016	Comunicación, Historia	Explorativa, Poética	Geolocalización	Selectiva, Social, Inmersiva
The 3rd Wheel	2017	Inclusión	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva, Social, Física
Thank you for playing	2017	Adición, Testimonial	Explorativa, Role-playing	Narrativa ramificada, Lúdica	Selectiva, Social, Inmersiva
Hungry Month of March	2017	Tradición cultural	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva
Invisible World	2017	Drama transcultural	Explorativa, Configurativa	Narrativa ramificada, Mosaico	Selectiva, Inmersiva
Legacies 150	2017	Tradición cultural	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva
The space we hold	2017	Testimonial	Explorativa, Configurativa	Narrativa ramificada, Colaborativa	Selectiva, Social
Bias	2017	Valores sociales, Religión	Role-playing, Configurativa	Lúdica, Performativa	Inmersiva, Generativa
Revolve	2017	Arte, App	Role-playing	Lúdica	Inmersiva, Física
The paper sail	2017	Arte, App	Explorativa, Role-playing	Lúdica	Inmersiva, Física
Where is home	2017	Cultura popular, App	Explorativa	Narrativa ramificada	Selectiva, Social
Carrear Pigeon	2017	Comunicación, App	Explorativa	Lúdica	Social, Inmersiva
I heard there was a Secret Chord	2017	Música, Arte	Explorativa, Role-playing, Poética, Configurativa	Lúdica, Colaborativa	Social, Inmersiva, Física, Generativa

Documental	Año	Temática	Función del usuario	Modo de interacción	Tipo de interacción
Capturing Reality	2018	Cine	Explorativa	Narrativa ramificada, Mosaico	Selectiva
Homestay	2018	Percepción de sensaciones y emociones	Explorativa, Configurativa, Poética	Narrativa ramificada, Lúdica	Selectiva, Inmersiva, Generativa
Roxham	2018	Inmigración	Explorativa, Configurativa	Narrativa ramificada, Colaborativa	Selectiva, Física, Social
A temporary contact	2018	Prisión, Testimonial	Explorativa, Configurativa, Role-playing	Colaborativa, Performativa	Social, Inmersiva
Acusado Nro. 2: Walter Sisulu	2018	Testimonial, Justicia	Explorativa	Narrativa ramificada	Inmersiva

## Bibliografía

Aarseth, E.J. (1994). Nonlinearity and Literary Theory. En G. Landow (Ed.). *Hyper/Text/Theory* (pp. 51-86). John Hopkins University Press.

Aston, J. y Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. In: *Studies in Documentary Film*. Vol 6: 2, 125-139. Abingdon: Taylor y Francis. [https://www.academia.edu/10813938/Interactive\\_Documentary\\_setting\\_the\\_field](https://www.academia.edu/10813938/Interactive_Documentary_setting_the_field)

Aston, J.; Gaudenzi, S. and Rose, M. (Eds.) (2017). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. New York: Columbia University Press.

Creus Quintero, A.; Aranda Juárez, D. y Sánchez Navarro, J. (Eds.). (2014). *Educación, medios digitales y cultura de la participación*. Editorial UOC.

Batsila, M., y Tsihouridis, C. (2016). “Había una vez”. Un mundo digital para estudiantes de secundaria. *Revista internacional de tecnologías emergentes en el aprendizaje (iJET)*, 11 (03), págs. 42-50. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i03.5370>

Bonino F. (2011). Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential? Final dissertation MA Interactive Media 2010/2011, London College of Communication. [http://www.interactivedocumentary.net/wpcontent/2011/09/final\\_dissertation\\_Filippo-Bonino.pdf](http://www.interactivedocumentary.net/wpcontent/2011/09/final_dissertation_Filippo-Bonino.pdf)

Gaudenzi, S. (2009). Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality. University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS).

Gaudenzi, S. (2013). The Living Documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London. [http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf)

Gifreu Castells, A. (2011). Basic characteristics of the interactive documentary. Featuring the interactive documentary. Postado el 25 de diciembre. <http://i-docs.org/2011/12/25/basic-characteristics-of-the-interactive-documentary-featuring-the-interactive-documentary-ii/>

Gifreu Castells, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción. Tesis doctoral, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra. [http://agifreu.com/interactive\\_documentary/TesisArнауGifreu2012.pdf](http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArнауGifreu2012.pdf)

Gifreu Castells, A. (2014). El documental interactivo: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo. Editorial UOC.

Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. Technology Review. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Jenkins, H. (2008). Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós.

Jenkins, H.; Ford, S. y Green, J. (2015). Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona: Editorial Gedisa.

Kalogeras, S. (2014). Transmedia storytelling and the new era of media convergence in higher education. Palgrave Macmillan.

Lietaert, M. (2011). Webdocs. A survival guide for online filmmakers. Not so crazy e IDFA Doclab.

Lovato, A. y Irigaray, F. (2021) La no-ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia. Hipertext.net Nro. 23, pp. 1-5, <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01>

Nash, K. (2011). Modes of Interactivity: Analysing the Webdoc. Medios, cultura y sociedad.34(2). 195-210. <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>

Pearson, R. y Smith, A. (Eds.) (2015). Storytelling in the Media Convergence: Age Exploring Screen Narratives. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Pozo, J. y Gómez Crespo, A. (2006). Aprender y enseñar ciencia. Ediciones Morata.
- Pozo, J. y Otros (2006). Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje: Las concepciones de profesores y alumnos. Graó.
- Pozo, J. y Pérez Echeverría, M. (2009). Psicología del aprendizaje universitario: la formación en competencias. Ediciones Morata.
- Renó, D. y Otros. (2016). Cinema, arte y narrativas emergentes. UNR Editora. <https://drive.google.com/file/d/0B0p-tvqLOAUdTE5obUIEci0zeDg/view>
- Renó, D. y Otros. (2016). Narrativas imagéticas, diversidade e tecnologias digitais. UNR Editora.
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Deusto.
- Vázquez-Herrero, J., Negreira-Rey M.C. y Pereira-Fariña, X. (2017). Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos. *Revista Latina de Comunicación Social*. 72. 397 - 414. <http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2017-1171>
- Venuto, L. (2020). El uso didáctico del documental interactivo en Educación Superior. *Campo Universitario*, 1(2),101-113. <http://campouniversitario.aduba.org.ar/ojs/index.php/cu/article/view/22>

**Regresar al Sumario**