

# LA LECTURA HOY: NUEVOS FORMATOS, NUEVOS SOPORTES, NUEVOS RETOS PARA EL *SECTOR EDUCATIVO*

---



## Hacia dónde vamos – Visión 20/20



La realidad ha adquirido nuevas dimensiones  
(y se está llenando de hologramas, telepresencias, asistentes virtuales)



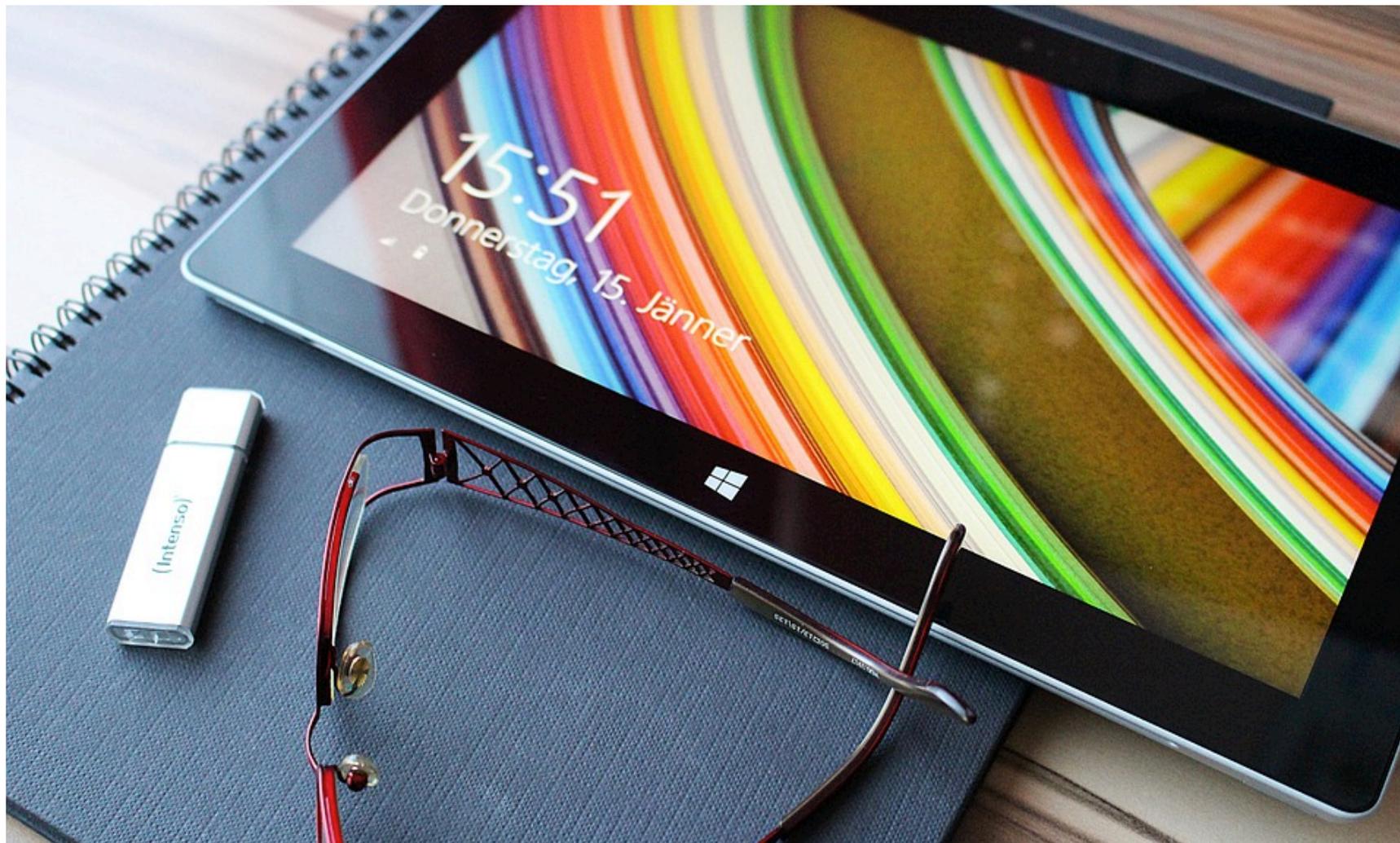
Además, la tecnología tiende a borrar límites con la biología y las cosas a su alrededor



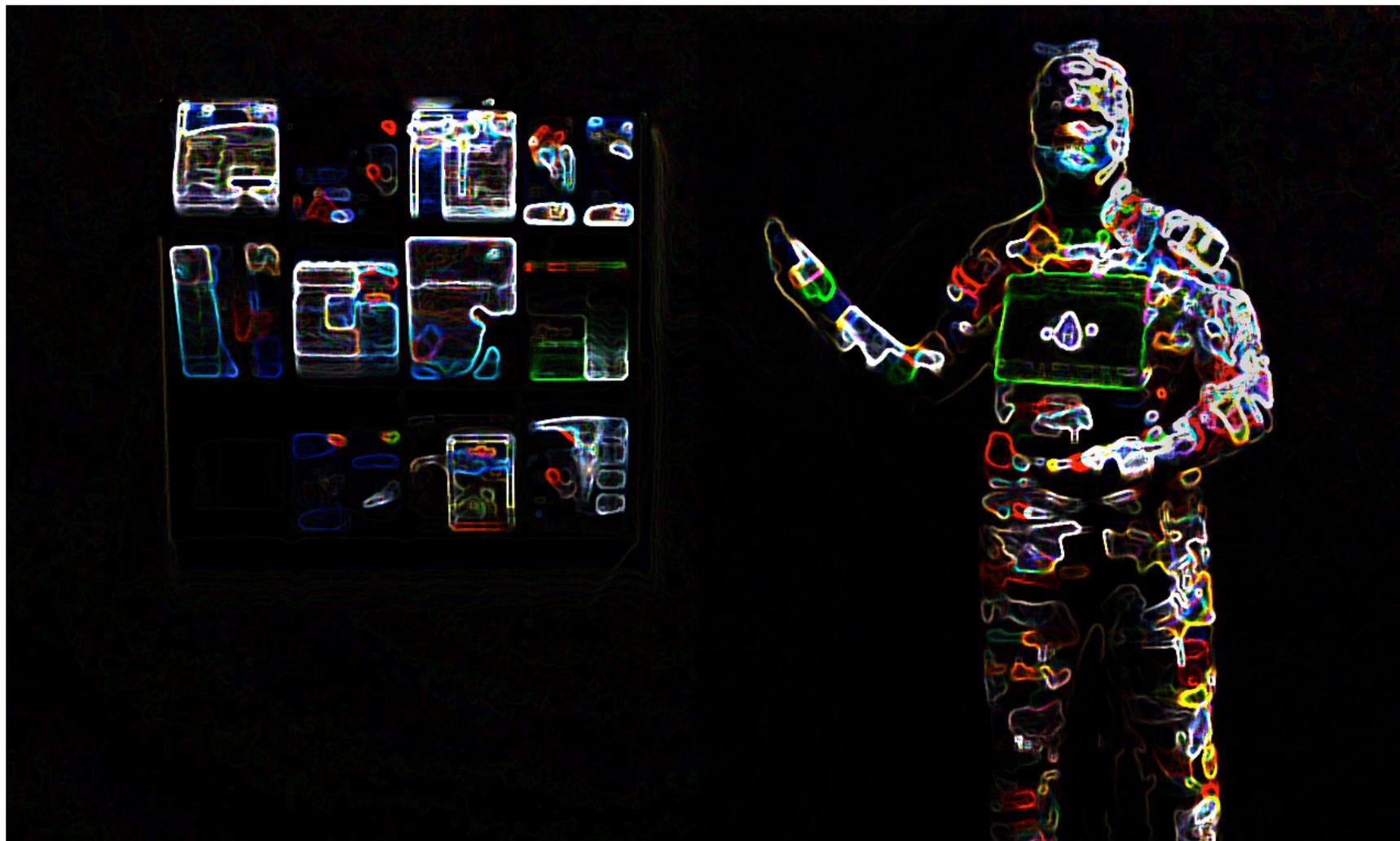
## La división entre “mundo real” y “mundo virtual” está en desuso, ambos son reales



Hace poco más 10 años, los *smartphones* y las *tablets* no existían...



## En menos de 3 años, los *wearables* serán de consumo masivo



Y de aquí a nada, Alexa (o similar) será  
nuestra compañera de piso



La tecnología ha transformado la forma en la que los lectores descubren y consumen contenidos



Casi el 90% del proceso de descubrimiento de contenidos se hace a través de dispositivos móviles



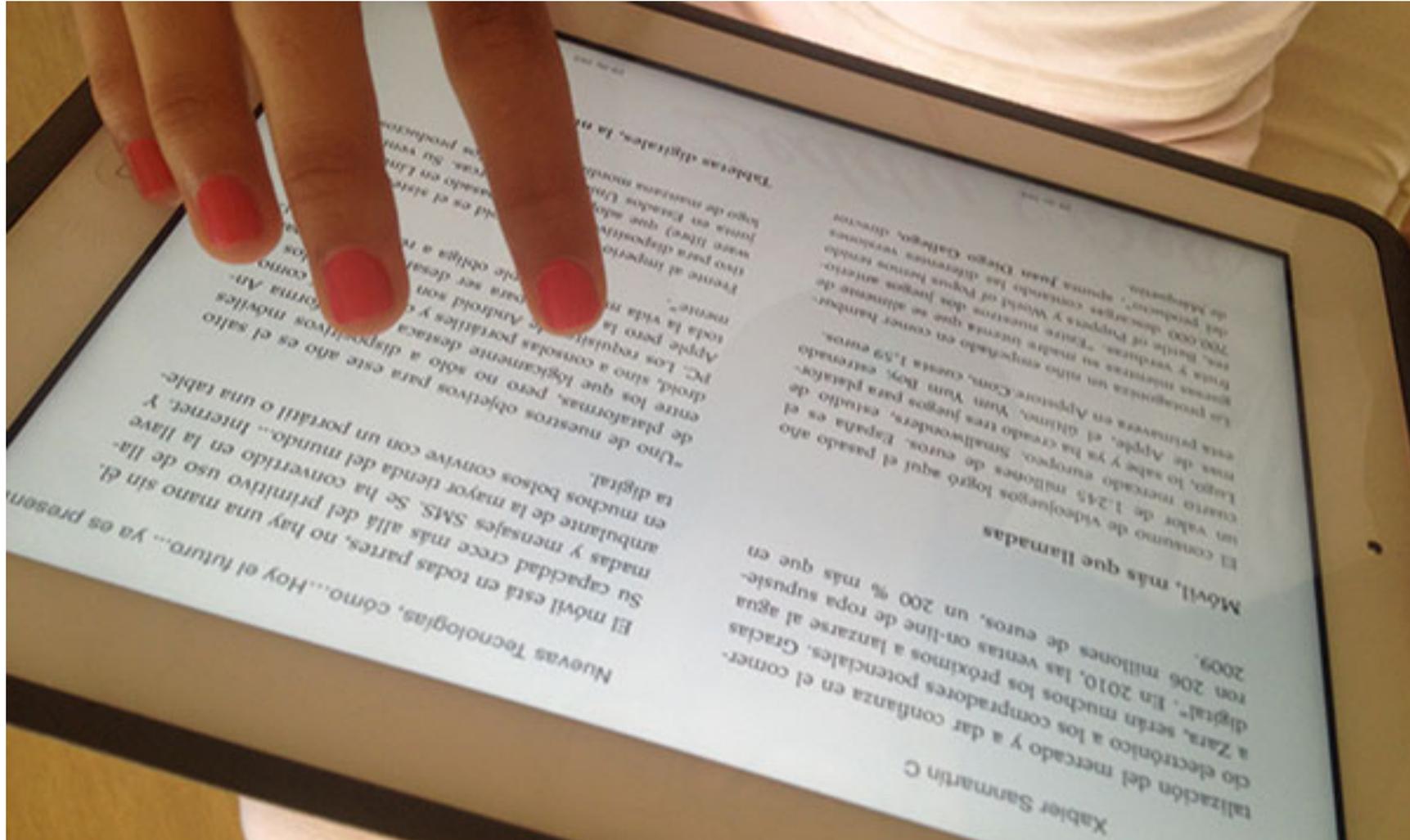
Los *wearables* y los asistentes de voz personalizarán este proceso todavía más



¿De verdad se piensa que las bibliotecas, los colegios...  
pueden mantener su mismo papel en el siglo XXI?



En la era digital, el descubrimiento de una obra y su lectura (en papel o en pantalla) son experiencias compartidas con la tecnología



En la era digital, las visitas a bibliotecas, colegios... han de ser experiencias compartidas con la tecnología





## Para sobrevivir, necesitamos enriquecer las experiencias analógicas con tecnología



COURTESY: BIBLIOTECH

## ¿Ciencia-ficción o nueva realidad?



Así que... ¿qué tenemos que hacer? ;)



# Volviendo al “Aquí & Ahora”



## ¿Qué se suele oír sobre los jóvenes y la lectura?



Imagen: Vanguardia.com

## ¿Y qué opinan ellos?



Pero la realidad cuál es...



¿Conoces a tus lectores?

¿Qué necesitamos los mediadores para seguir *en la brecha*? Conocer a los lectores



## Saber dotar a nuestros niños y jóvenes de espacios para la opinión

- ... frecuentados por otras personas de su misma edad (incluso, regidos, en el caso de los jóvenes), y en los que se escuche y respete siempre su opinión. Y conocer aquellos en los que ya se mueven.



Pero también conocer aquellos espacios en los que ya se mueven

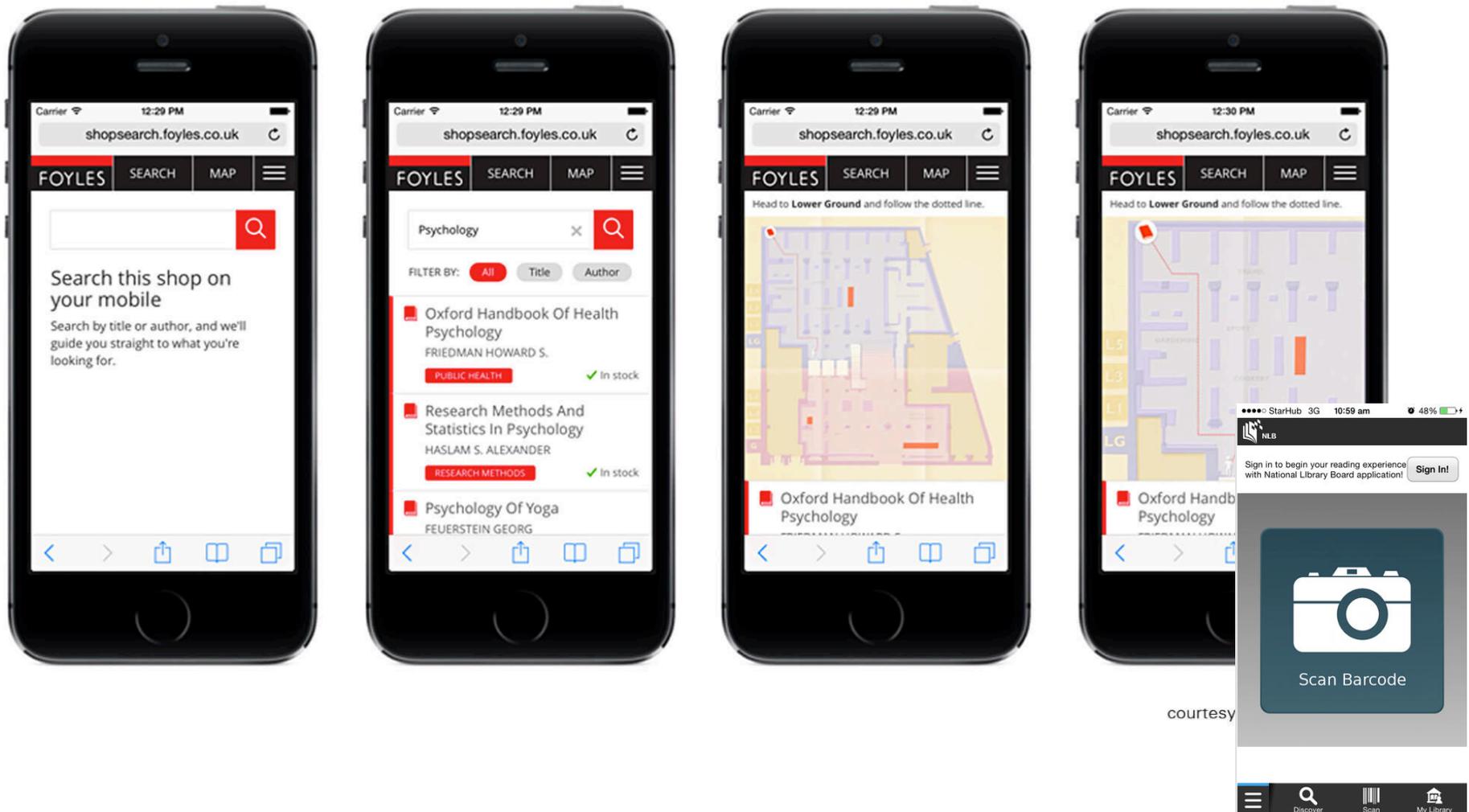


## Adecuar espacios, servicios y actividades a sus gustos e intereses

- ... (utilizando la dimensión lúdica como factor de atracción) para *competir* con la infinita oferta de ocio disponible a su alrededor o bien complementarla.



# Y enriquecer con tecnología sus experiencias en espacios físicos



courtesy

## Explorar el concepto de biblioteca/escuela como espacios de descubrimiento, trabajo en grupo, co-creación...



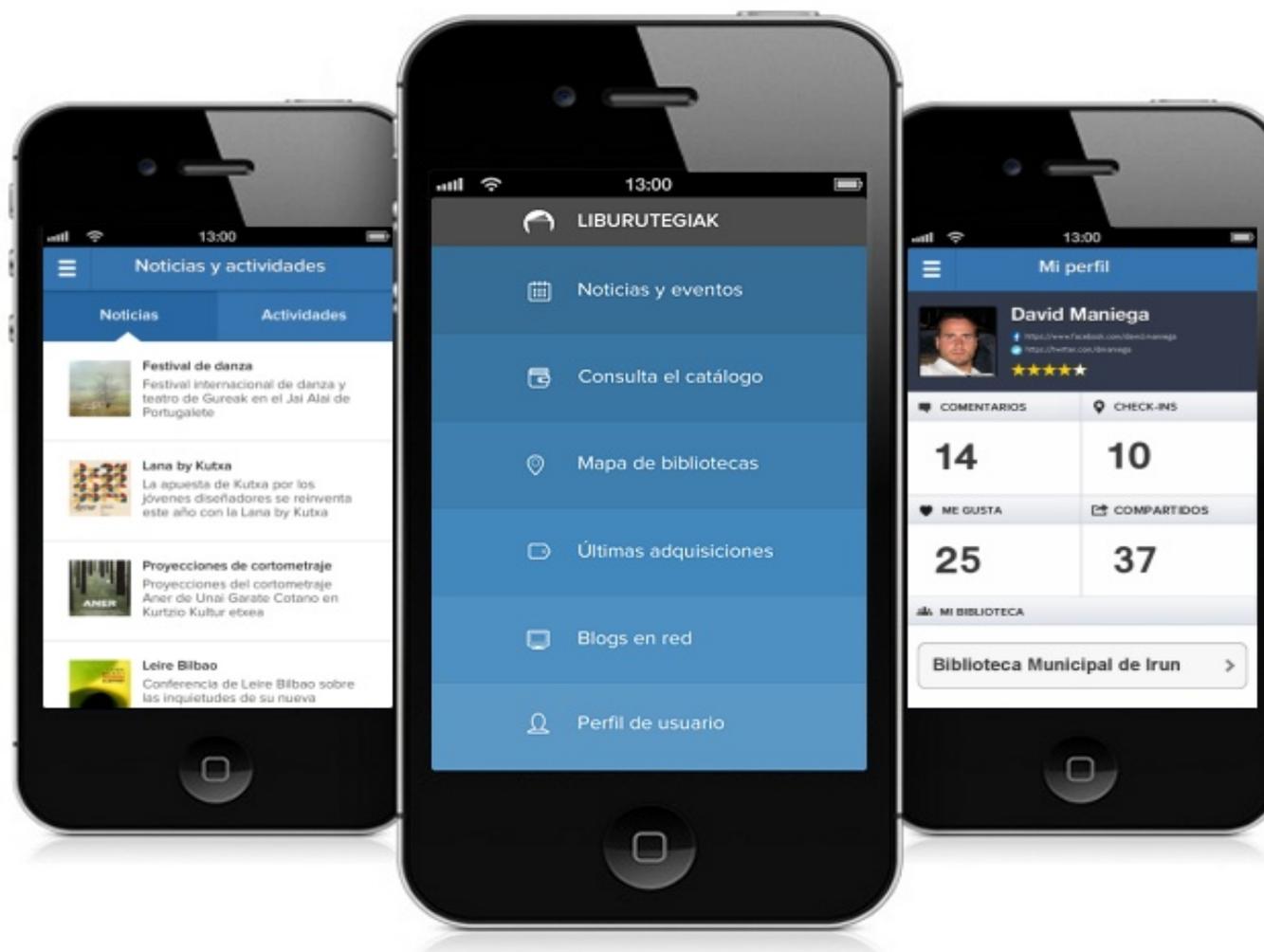
## Crear un nexo en la nube

- ... dando continuidad en la Red a nuestros servicios y actividades para abrir el abanico de posibilidades de los usuarios y participantes y la puerta a nuevas incorporaciones.

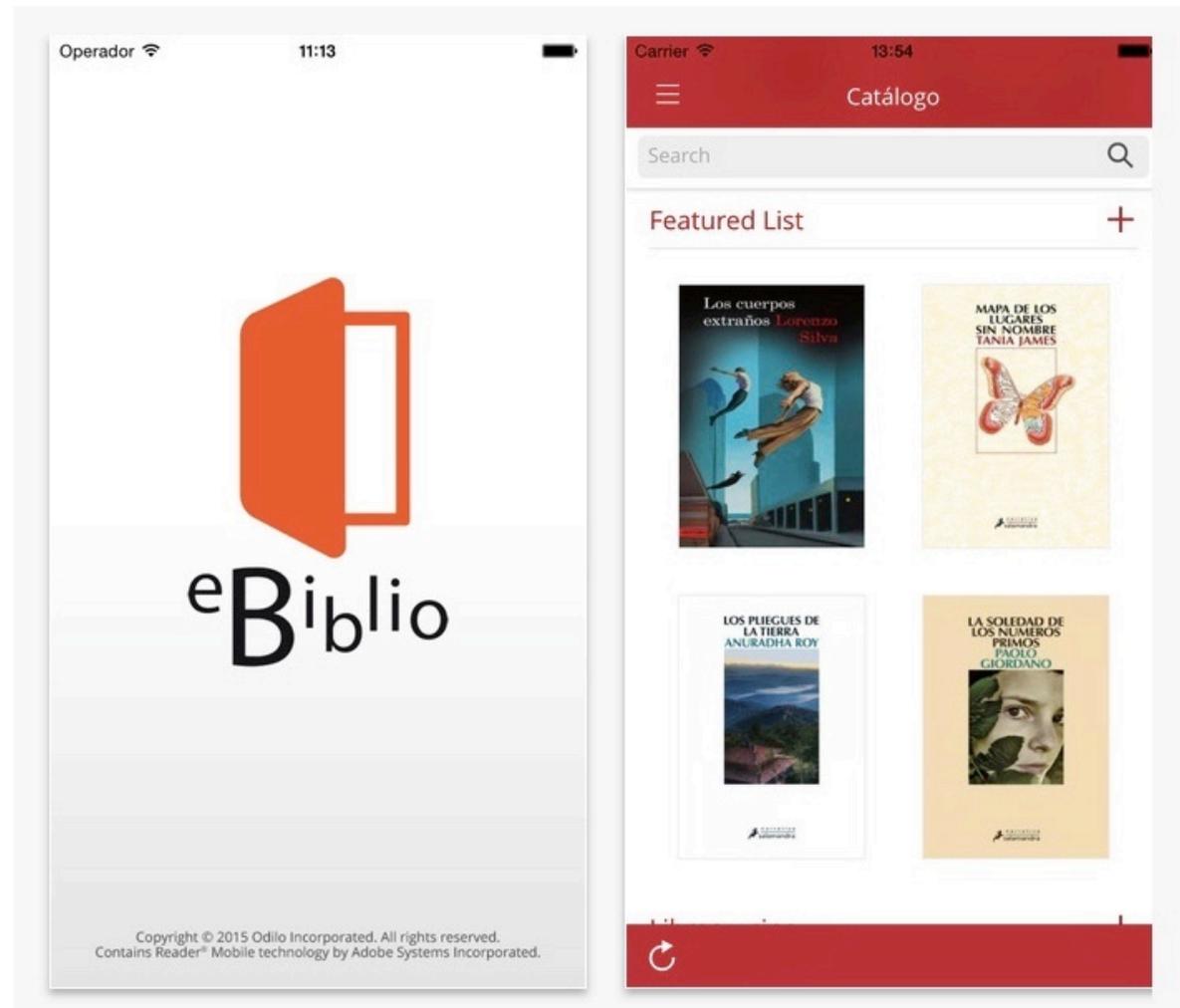


**Contenedor de Océanos**  
Club de lectura juvenil desde 2003

## Servicios de información: contacto, localización...



## Servicios de préstamo digital



- Expandir las historias fuera de su hábitat (el libro, la película...) con el diseño de propuestas que aúnen varios caminos.



Imagen: El blog de Yes

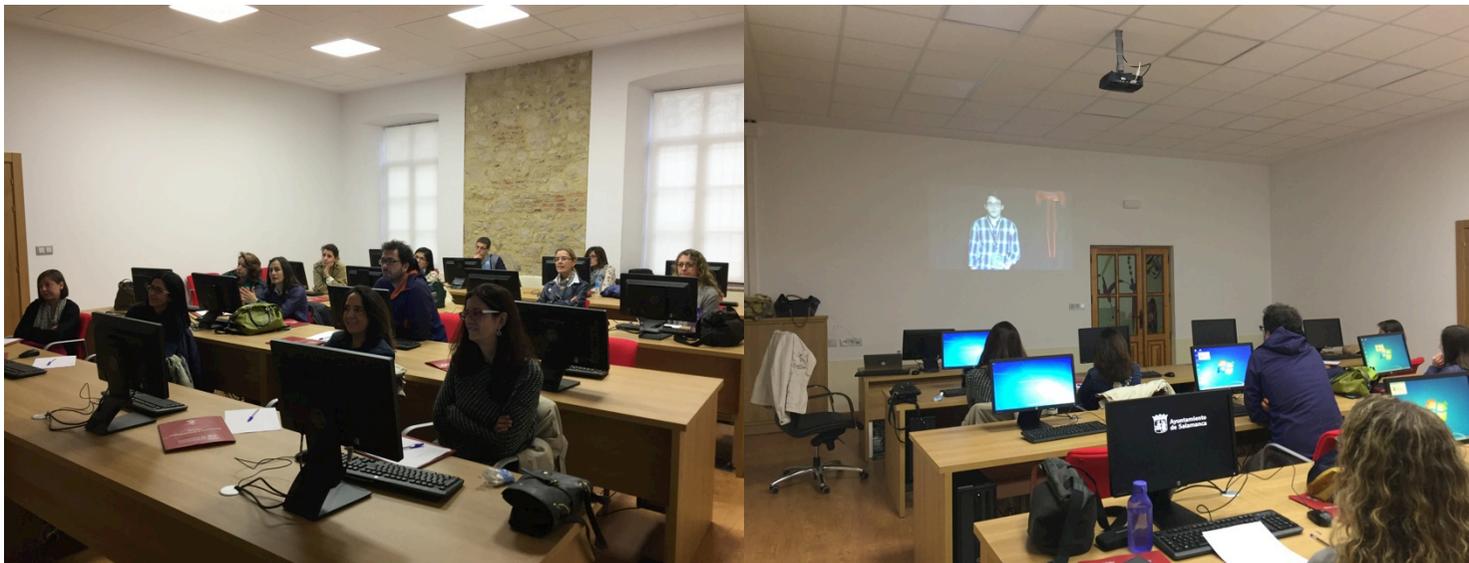
## Colaborar y cooperar con el resto de agentes implicados

- Todos los mediadores que rodeamos al joven debemos unir fuerzas e ideas para *construir* al lector.



## Reciclarnos continuamente

- A un niño o a un joven *no le engañas*. No puedes hablar de algo que no conoces realmente ni participar en los espacios en los que se mueven sin saber los *resortes* que activan su funcionamiento.



- Es clave estar motivado. Ser una referencia desmotivada no aporta nada. Los chicos desenmascaran de prisa a aquellos que velan a tiempo parcial por sus intereses lectores.



¿Me he olvidado de mencionar algo?

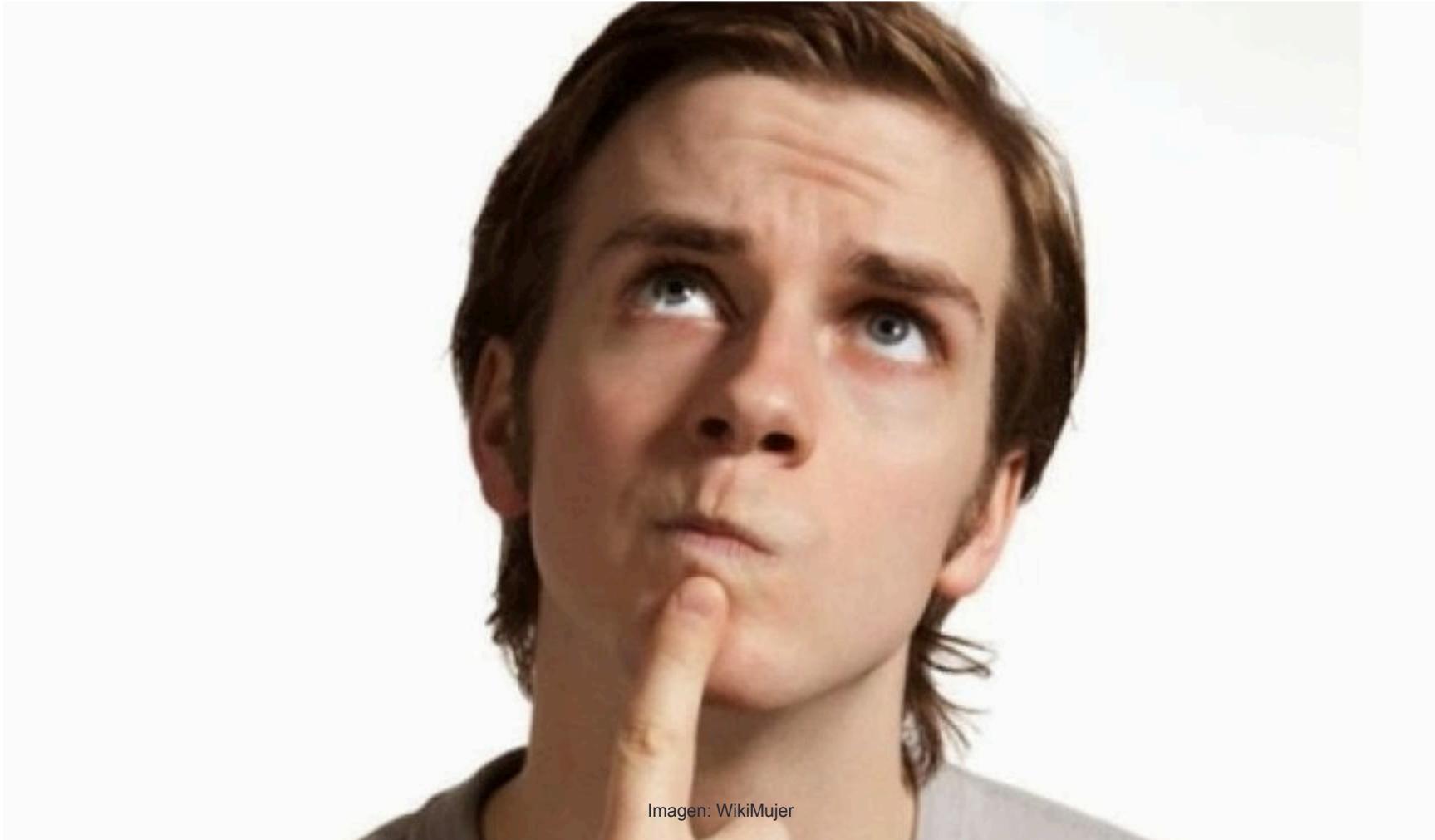


Imagen: WikiMujer

Pues sí, siempre que dispongamos de buenas historias todo será mucho más sencillo

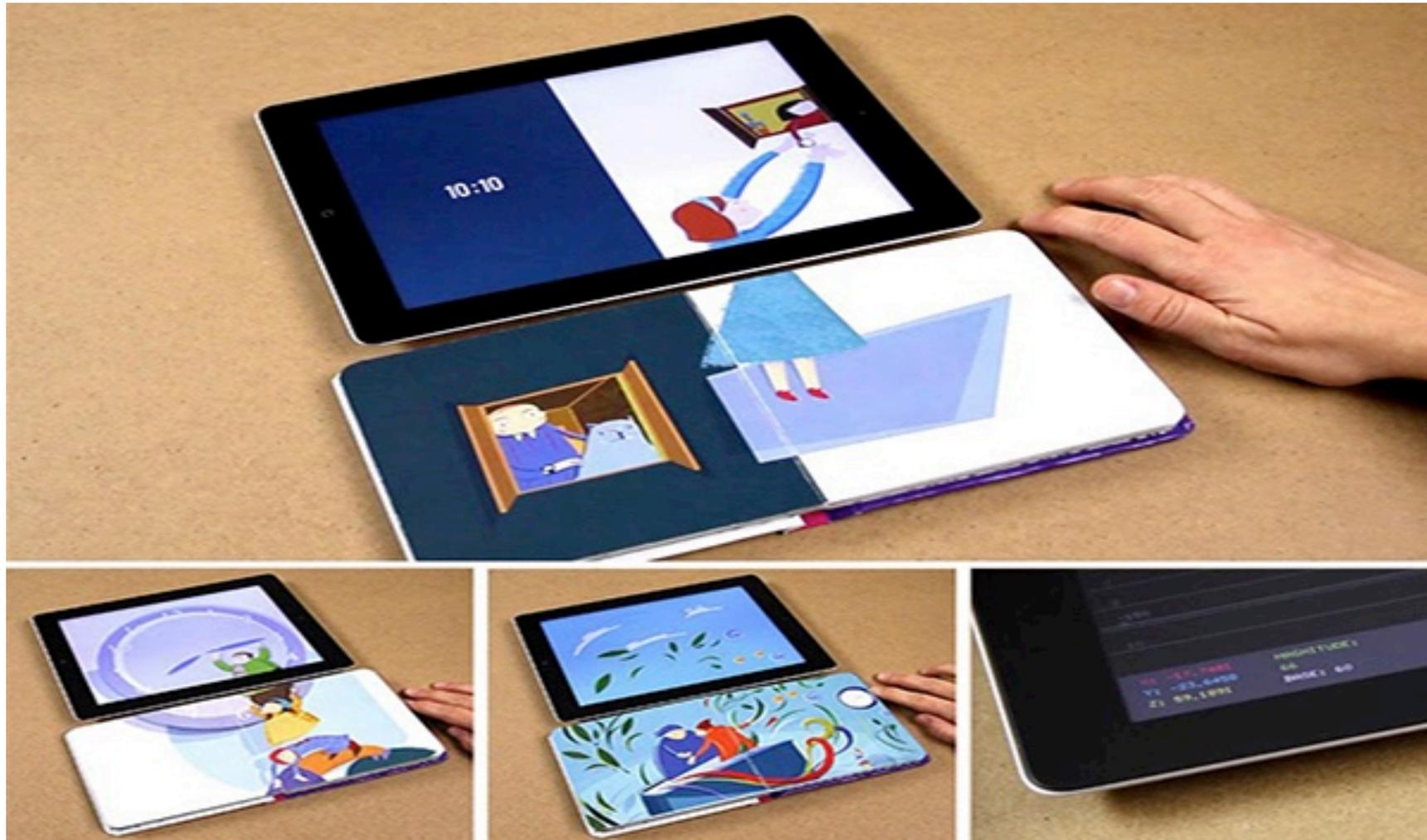
***“Un curso de literatura no debería ser mucho más que una buena guía de lecturas”***

Gabriel García Márquez

## Disfrutemos de un pequeño aperitivo de propuestas digitales



## Lecturas a caballo entre lo analógico y lo digital



## Libros con Realidad Aumentada



## Libros con Realidad Virtual







## Nuevas formas de contar historias



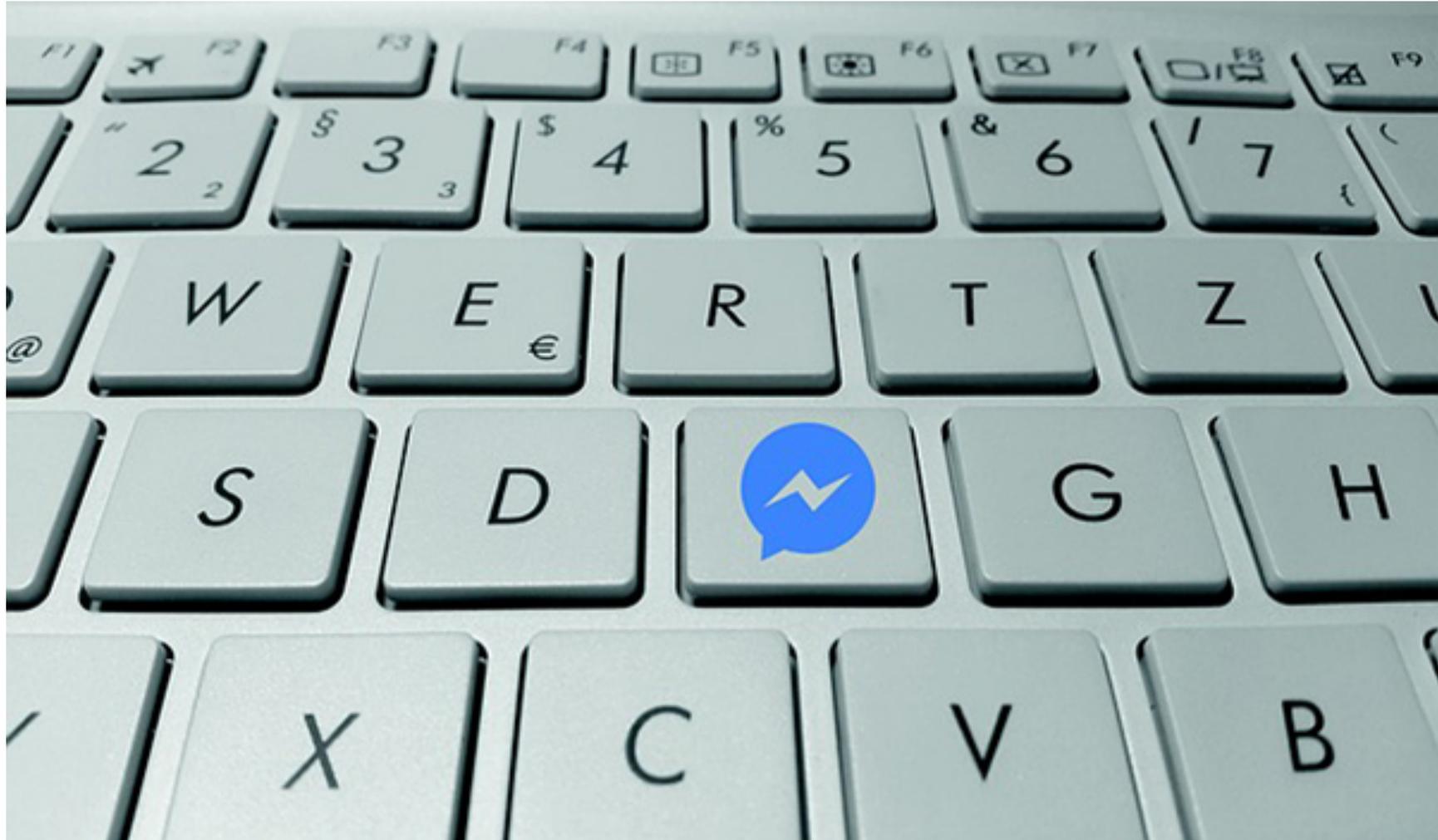








## Lecturas escritas en tiempo real





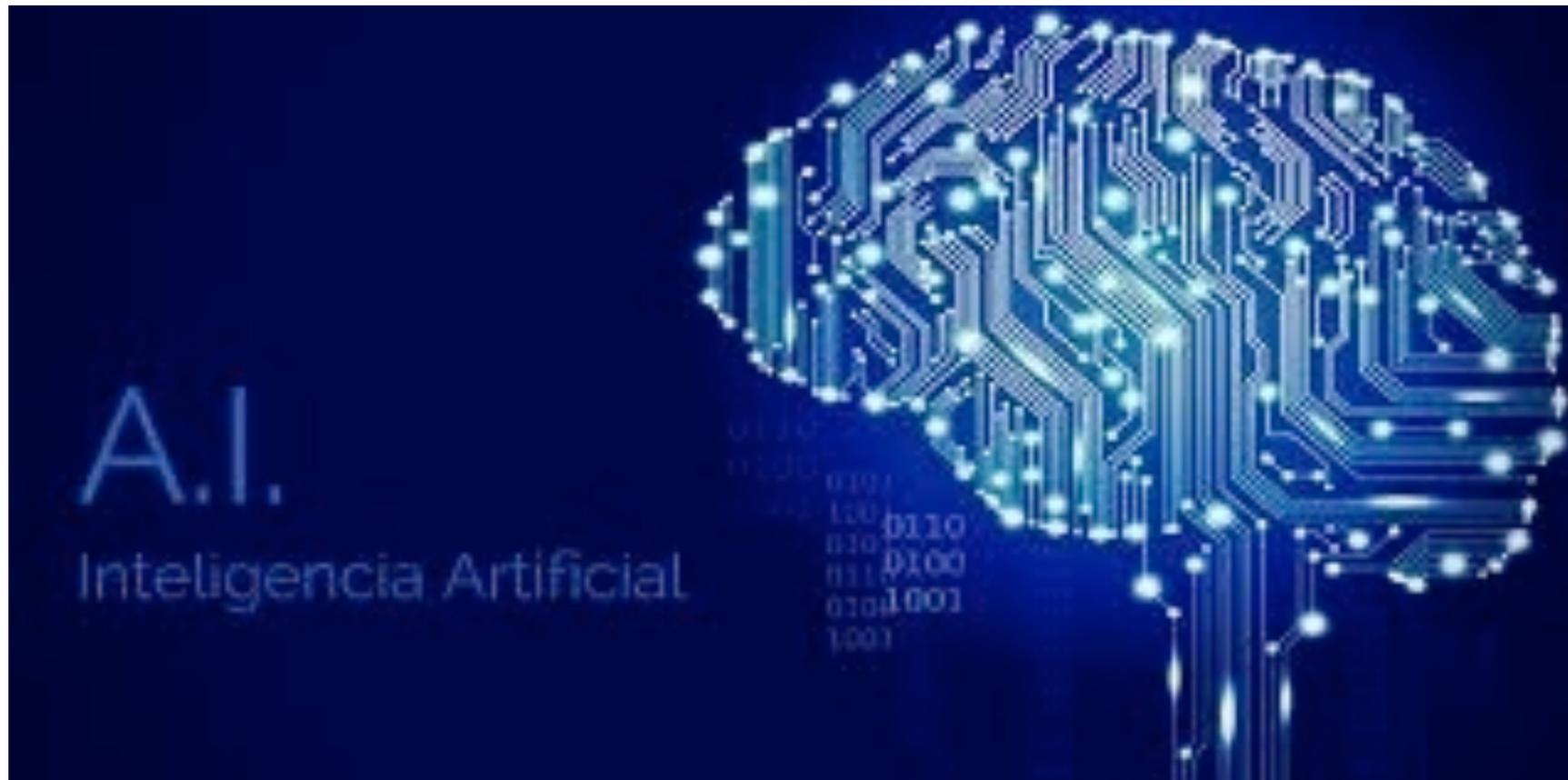
# Incluso, libros que juzgan al lector



## La selección, más importante HOY



## Mucho, mucho más importante



*El lector es la razón de ser de una selección de lecturas, que debe responder a sus gustos, intereses y necesidades, y adecuarse a sus niveles de competencia al tiempo que contribuye al desarrollo de sus capacidades y cualidades como lector.*



# Cuándo y cómo empezar

- Pautas y consejos respecto al tiempo de contacto con los dispositivos electrónicos y los niveles de autonomía según la edad, y las medidas de control parental que se pueden establecer:

- **Edades y tiempos:**

- 2-6 años: 20/30 máx.
- 6-10 años: 1 h máx.
- + 10 años: 2 h máx.

\* Antes de los 2 años no es recomendable exponer a los niños a las pantallas.

- **Niveles de autonomía:**

- 2-6 años: en compañía de un adulto.
- 6-10 años: con el acompañamiento de un adulto.
- + 10 años: uso autónomo.

# El concepto del control parental

- **Recomendaciones:**
  - Establecer lugares y momentos de uso para evitar que los chicos estén conectados en situaciones u horarios inadecuados (actividades familiares, por la noche).
  - Establecer tiempos de uso para evitar que los chicos estén conectados más tiempo del recomendable.
  - Establecer límites de gasto para hacerlos conscientes y responsables de su consumo (en edades avanzadas).
  - Aprovechar las funcionalidades incorporadas en los dispositivos y en las aplicaciones, así como las herramientas específicas que permiten gestionar el uso que hacen los menores de la tecnología, su acceso a determinados contenidos o el modo de compra.
- **Objetivos:**
  - Evitar el acceso a contenidos no adecuados y gastos indeseados; y, sobre todo, prevenir ansiedades indebidas, trastornos del sueño, descensos del rendimiento escolar y adicciones.

# Qué hacer

Posibilidades múltiples que ofrecen las aplicaciones para buscar y navegar entre sus contenidos, cómo interactuar con ellos y hacer anotaciones, así como las opciones de personalización que pueden incorporar:

## **Buscar:**

- Palabras en el libro.
- La definición de palabras en el diccionario o en Internet.
- La traducción de palabras.

## **Anotar:**

- Subrayar y destacar contenidos.
- Incluir notas y comentarios.
- Hacer índices de notas y comentarios.

## **Interactuar:**

- Con las opciones de sonido de la app.
- Con las opciones de movimiento de textos, personajes y objetos.
- Con los efectos de focalización.
- Con las capas de realidad aumentada.
- Con los enlaces e hipervínculos.

## **Navegar:**

- Mostrar la barra de progreso de lectura.
- Ir a una página concreta.
- Ir al índice de la historia.
- Incluir marcapáginas.
- Generar el índice de marcapáginas.
- Elegir el sistema de pase de páginas.

## **Personalizar:**

- Cambiar la tipografía: tipo, tamaño...
- Ajustar el fondo de pantalla, el brillo.
- Activar las opciones de audio y vídeo.
- Activar el movimiento de personajes, objetos u otros elementos interactivos.
- Leer una o a doble página.
- Reproducir la historia con o sin la voz del narrador.
- Seleccionar de la lengua de la narración o el texto.
- Grabar la historia con nuestra propia voz.

## AppTK.es, una nueva herramienta a vuestra disposición

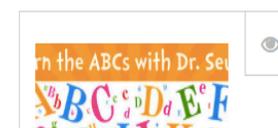
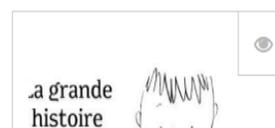


# AppTK.es, es el primer recomendador de *apps* para niños y jóvenes en español

AppTK.es

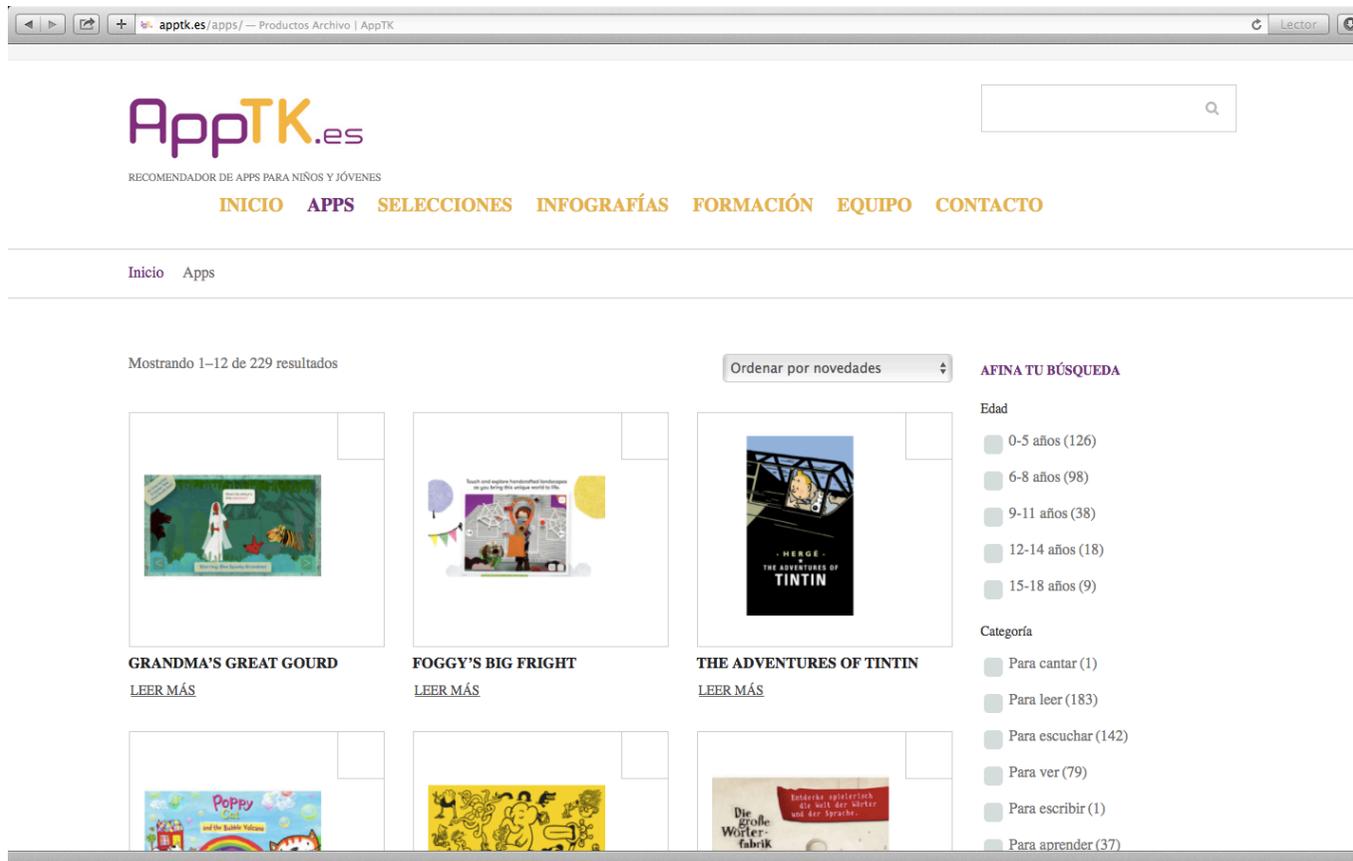
RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

INICIO APPS SELECCIONES INFOGRAFÍAS FORMACIÓN EQUIPO CONTACTO



# AppTK.es es una herramienta gratuita y de fácil uso





Browser address bar: [apptk.es/apps/](http://apptk.es/apps/) — Productos Archivo | AppTK

AppTK.es  
RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

[INICIO](#) [APPS](#) [SELECCIONES](#) [INFOGRAFÍAS](#) [FORMACIÓN](#) [EQUIPO](#) [CONTACTO](#)

Inicio Apps

Mostrando 1–12 de 229 resultados

Ordenar por novedades

**AFINA TU BÚSQUEDA**

**Edad**

- 0-5 años (126)
- 6-8 años (98)
- 9-11 años (38)
- 12-14 años (18)
- 15-18 años (9)

**Categoría**

- Para cantar (1)
- Para leer (183)
- Para escuchar (142)
- Para ver (79)
- Para escribir (1)
- Para aprender (37)

**GRANDMA'S GREAT GOURD**  
[LEER MÁS](#)

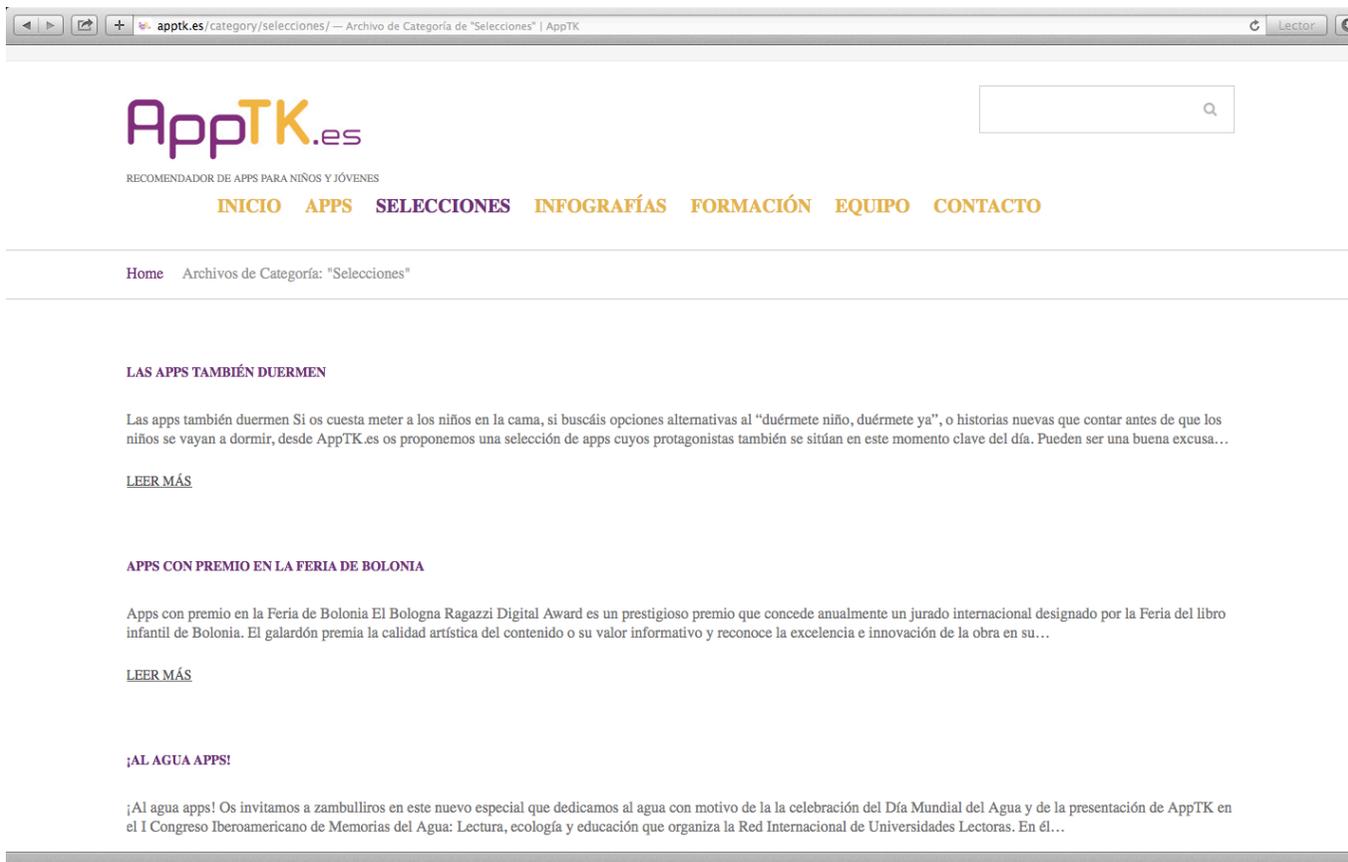
**FOGGY'S BIG FRIGHT**  
[LEER MÁS](#)

**THE ADVENTURES OF TINTIN**  
[LEER MÁS](#)

**POPPY GOAT and the Rabbit Palace**

**Die große Wörter-fabrik**

# Las Selecciones Especiales de AppTK.es



Browser address bar: [apptk.es/category/selecciones/](http://apptk.es/category/selecciones/) — Archivo de Categoría de "Selecciones" | AppTK

AppTK.es  
RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

[INICIO](#) [APPS](#) [SELECCIONES](#) [INFOGRAFÍAS](#) [FORMACIÓN](#) [EQUIPO](#) [CONTACTO](#)

Home Archivos de Categoría: "Selecciones"

### LAS APPS TAMBIÉN DUERMEN

Las apps también duermen Si os cuesta meter a los niños en la cama, si buscáis opciones alternativas al "duérmete niño, duérmete ya", o historias nuevas que contar antes de que los niños se vayan a dormir, desde AppTK.es os proponemos una selección de apps cuyos protagonistas también se sitúan en este momento clave del día. Pueden ser una buena excusa...

[LEER MÁS](#)

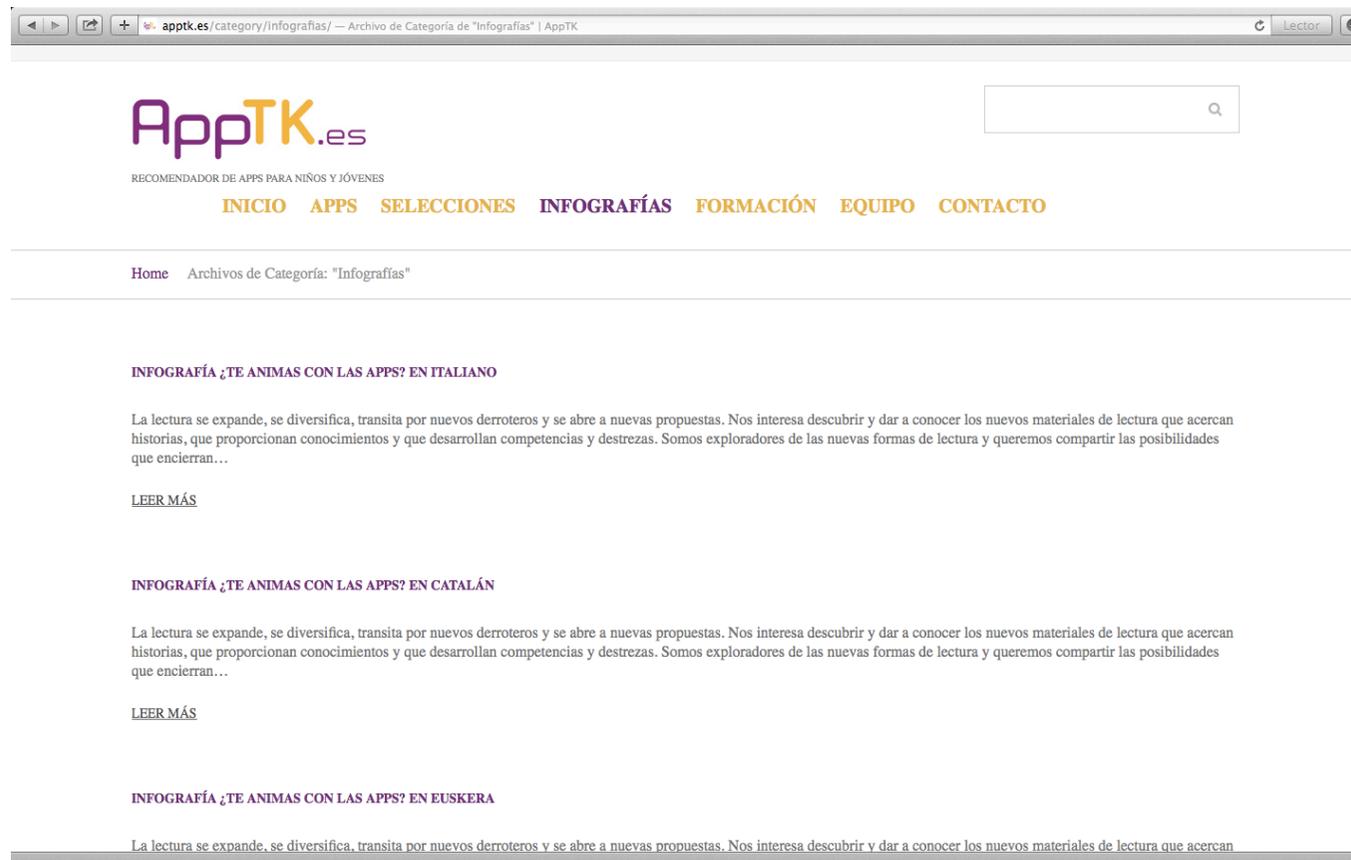
### APPS CON PREMIO EN LA FERIA DE BOLONIA

Apps con premio en la Feria de Bolonia El Bologna Ragazzi Digital Award es un prestigioso premio que concede anualmente un jurado internacional designado por la Feria del libro infantil de Bolonia. El galardón premia la calidad artística del contenido o su valor informativo y reconoce la excelencia e innovación de la obra en su...

[LEER MÁS](#)

### ¡AL AGUA APPS!

¡Al agua apps! Os invitamos a zambulliros en este nuevo especial que dedicamos al agua con motivo de la celebración del Día Mundial del Agua y de la presentación de AppTK en el I Congreso Iberoamericano de Memorias del Agua: Lectura, ecología y educación que organiza la Red Internacional de Universidades Lectoras. En él...





## ¿Te animas con las apps? Propuesta formativa

### Cuándo y cómo empezar

- **¿Qué aportan las apps al panorama de la Literatura infantil y juvenil?** Opciones de complementariedad que enriquecen la oferta.
- **Dispositivos digitales y apps: ¿cuándo y cómo?** Pautas y consejos en torno a los tiempos de uso, niveles de autonomía según la edad, medidas de control parental, etc.

### Con qué empezar

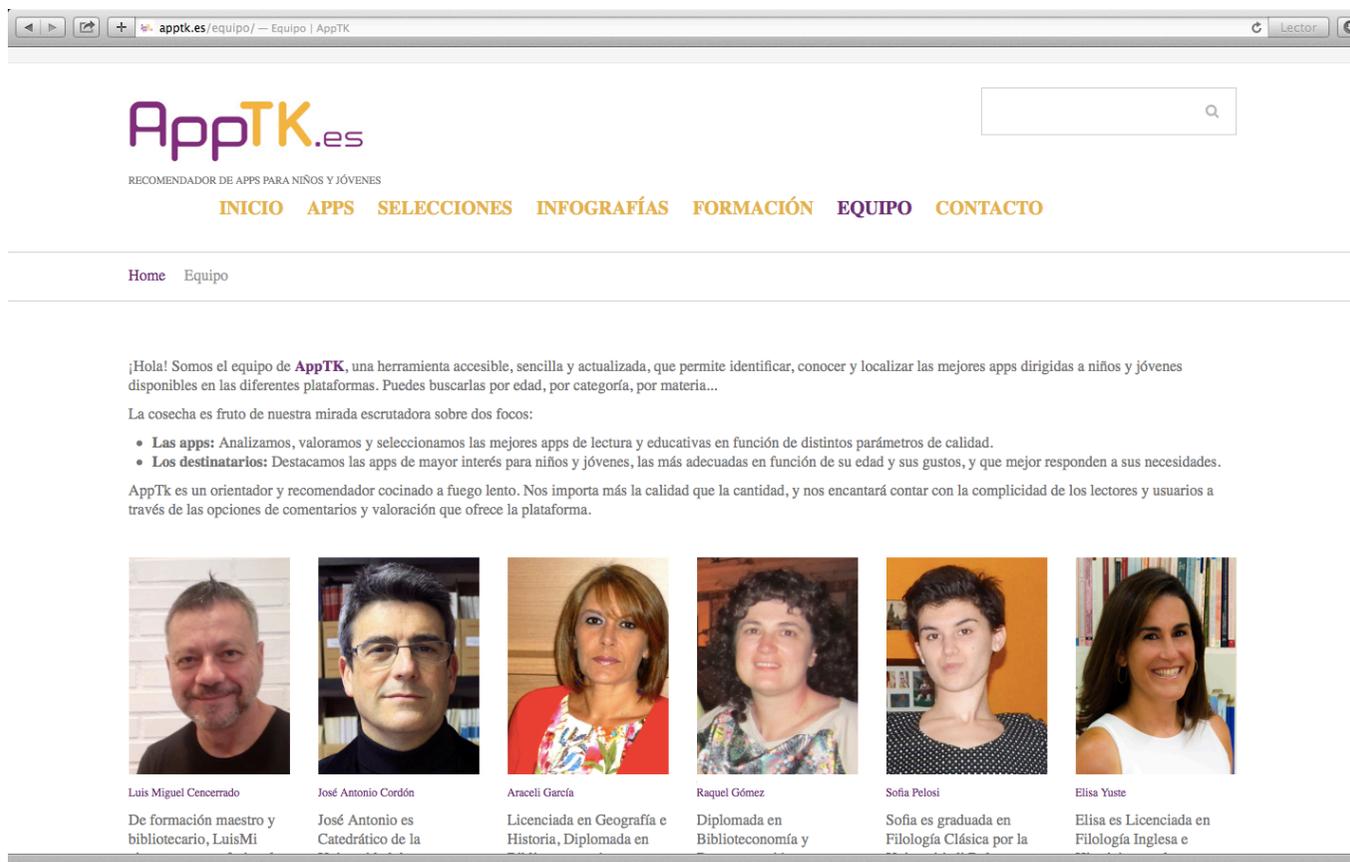
- **¿Qué es una app?** Identificación de sus elementos constitutivos, tipos de app y funcionalidades.
- **Selección de apps para niños y jóvenes.** Aspectos a considerar respecto al contenido, la forma de adquisición, la seguridad, la privacidad... en relación con parámetros de calidad.
- **Un paseo por la oferta actual de apps para niños y jóvenes.** Presentación y análisis de contenidos recomendables.

### Qué hacer

- **¿Qué podemos hacer con las apps?** Exploración de posibilidades múltiples: navegación y búsqueda entre sus contenidos, interacción, personalización...
- **¿Cómo sacarle mayor partido a las apps?** Propuestas y sugerencias para compartir, conversar y crear a partir de apps.

- **Apps en clase, ¿para qué y cómo?** Pautas para su integración como recurso atractivo y versátil para apoyar el currículo.
- **Apps en bibliotecas, ¿para qué y cómo?** Pautas para su integración como recurso atractivo y versátil para promover la lectura y apoyar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos.





appTk.es/equipo/ -- Equipo | AppTK

AppTK.es

RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

[INICIO](#) [APPS](#) [SELECCIONES](#) [INFOGRAFÍAS](#) [FORMACIÓN](#) [EQUIPO](#) [CONTACTO](#)

[Home](#) [Equipo](#)

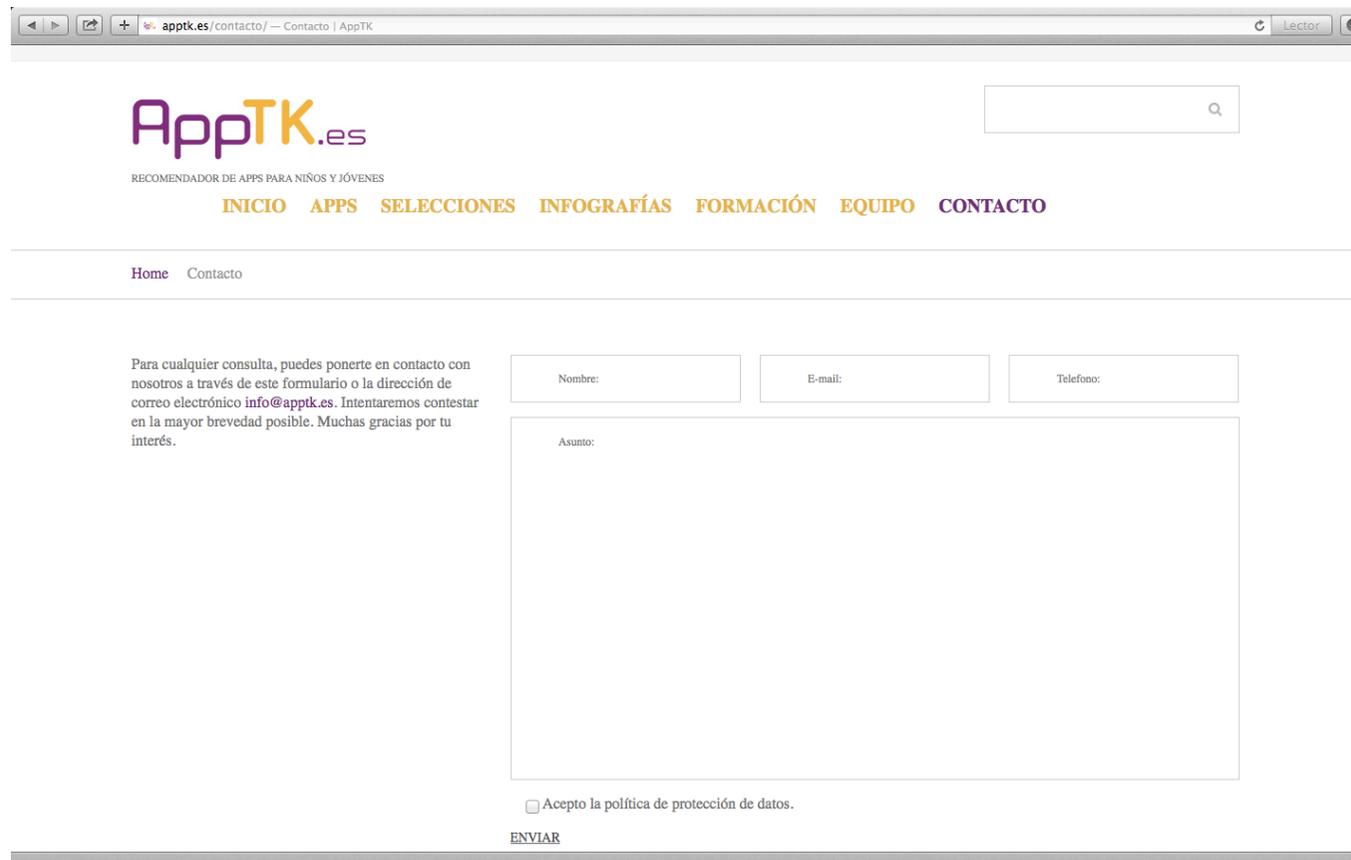
¡Hola! Somos el equipo de **AppTK**, una herramienta accesible, sencilla y actualizada, que permite identificar, conocer y localizar las mejores apps dirigidas a niños y jóvenes disponibles en las diferentes plataformas. Puedes buscarlas por edad, por categoría, por materia...

La cosecha es fruto de nuestra mirada escrutadora sobre dos focos:

- **Las apps:** Analizamos, valoramos y seleccionamos las mejores apps de lectura y educativas en función de distintos parámetros de calidad.
- **Los destinatarios:** Destacamos las apps de mayor interés para niños y jóvenes, las más adecuadas en función de su edad y sus gustos, y que mejor responden a sus necesidades.

AppTk es un orientador y recomendador cocinado a fuego lento. Nos importa más la calidad que la cantidad, y nos encantará contar con la complicitad de los lectores y usuarios a través de las opciones de comentarios y valoración que ofrece la plataforma.

					
Luis Miguel Cencerrado	José Antonio Cordón	Araceli García	Raquel Gómez	Sofía Pelosi	Elisa Yuste
De formación maestro y bibliotecario, LuisMi	José Antonio es Catedrático de la	Licenciada en Geografía e Historia, Diplomada en	Diplomada en Biblioteconomía y	Sofía es graduada en Filología Clásica por la	Elisa es Licenciada en Filología Inglesa e



The screenshot shows a web browser window with the URL `apptk.es/contacto/`. The page features the AppTK.es logo, a search bar, and a navigation menu with links for INICIO, APPS, SELECCIONES, INFOGRAFÍAS, FORMACIÓN, EQUIPO, and CONTACTO. The CONTACTO link is highlighted. Below the navigation, there is a breadcrumb trail: Home > Contacto. The main content area contains a contact form with the following fields: Nombre, E-mail, Telefono, and a large text area for Asunto. A checkbox for accepting the privacy policy is located below the form, and an ENVIAR button is at the bottom.

AppTK.es  
RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

[INICIO](#) [APPS](#) [SELECCIONES](#) [INFOGRAFÍAS](#) [FORMACIÓN](#) [EQUIPO](#) **[CONTACTO](#)**

[Home](#) [Contacto](#)

Para cualquier consulta, puedes ponerte en contacto con nosotros a través de este formulario o la dirección de correo electrónico [info@apptk.es](mailto:info@apptk.es). Intentaremos contestar en la mayor brevedad posible. Muchas gracias por tu interés.

Nombre:

E-mail:

Telefono:

Asunto:

Acepto la política de protección de datos.

**ENVIAR**

# ¿Qué? ¿Os animáis con las apps? 😊

**¿TE ANIMAS CON LAS APPS?**

ELISA YUSTE DIRECTORA DE CULTURA Y LECTURA  
LECTRA  
COLABORA FUNDACIÓN BOLORZANO UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

**CONTENIDO**

- Adecuado a la edad y capacidad del lector
- De calidad (texto, imagen, audio...)
- Actualizado y accesible
- Bien estructurado y organizado
- Con buen nivel de interactividad
- Con opciones de personalización

**OTRAS CUESTIONES**

- Modelo de adquisición (gratis, compras in-app, suscripción, bundles...)
- Fórmulas de confidencialidad, privacidad y seguridad
- Popularidad, premios y reconocimientos

**EDADES Y TIEMPOS**

2-6 años: 20/30 máx.  
6-10 años: 1 h máx.  
+ 10 años: 2 h máx.  
\* Antes de los 7 años se recomienda esperar a los refs o a los parais.

**CONTROL PARENTAL**

**Recomendaciones:**

- Establecer lugares y momentos de uso para evitar que los chicos estén conectados en situaciones u horarios inadecuados (actividades familiares, por la noche).
- Establecer tiempos de uso para evitar que los chicos estén conectados más tiempo del recomendable.
- Establecer límites de gasto para menores conscientes y responsables de su consumo (en edades avanzadas).
- Aprovechar las funcionalidades incorporadas en los dispositivos y en las aplicaciones, así como las herramientas específicas que permiten gestionar el uso que hacen los menores de la tecnología, su acceso a determinados contenidos o el modo de compra.

**Objetivos:**

- Evitar el acceso a contenidos no adecuados y gastos innecesarios; y sobre todo, prevenir ansiedad, insomnio, trastornos del sueño, descenso del rendimiento escolar y adicciones.

**NIVELES DE AUTONOMÍA**

2-6 años: en compañía de un adulto  
6-10 años: con el acompañamiento de un adulto  
+ 10 años: uso autónomo

Visita: **AppTK.es**  
para descubrir las mejores recomendaciones

**BUSCAR**

- Palabras en el libro
- La definición de palabras en el diccionario o en Internet
- La traducción de palabras

**PERSONALIZAR**

- Cambiar la tipografía: tipo, tamaño...
- Ajustar el fondo de pantalla, el brillo
- Activar las opciones de audio y vídeo
- Activar el movimiento de personajes, objetos u otros elementos interactivos
- Leer una o a doble página
- Reproducir la historia con o sin la voz del narrador
- Seleccionar de la lengua de la narración o el texto
- Grabar la historia con nuestra propia voz

**INTERACTUAR**

- Con las opciones de sonido de la app
- Con las opciones de movimiento de textos, personajes y objetos
- Con los efectos de focalización
- Con las capas de realidad aumentada
- Con los enlaces e hipervínculos

**NAVEGAR**

- Mostrar la barra de progreso de lectura
- Ir a una página concreta
- Ir al índice de la historia
- Incluir marcapáginas
- Generar el índice de marcapáginas
- Elegir el sistema de pase de páginas

**ANOTAR**

- Subrayar y destacar contenidos
- Incluir notas y comentarios
- Hacer índices de notas y comentarios

Diseño y realización: Sergio Robo (sergirobodigital.com)

# Servicio de préstamo de contenidos digitales enriquecido: ebooks, apps...



## Cuentacuentos con realidad aumentada y realidad virtual



## Clubes de lectura en la nube



## Actividades de alfabetización digital



## Talleres de programación y de desarrollo de contenidos digitales



## Concursos en torno a la nuevas formas de contar historias: narración con RA...



## *Hackatones u otras celebraciones de corte tecnológico en torno a la lectura*







Muchas gracias

---

Elisa Yuste. Consultoría en Cultura y Lectura  
[www.elisayuste.com](http://www.elisayuste.com) | [info@elisayuste.com](mailto:info@elisayuste.com)