

# NUEVOS SOPORTES, NUEVOS FORMATOS Y NUEVAS FORMAS DE CONTAR HISTORIAS PARA *NIÑOS Y JÓVENES*

---



# Hacia dónde vamos en la era digital



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



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



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



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



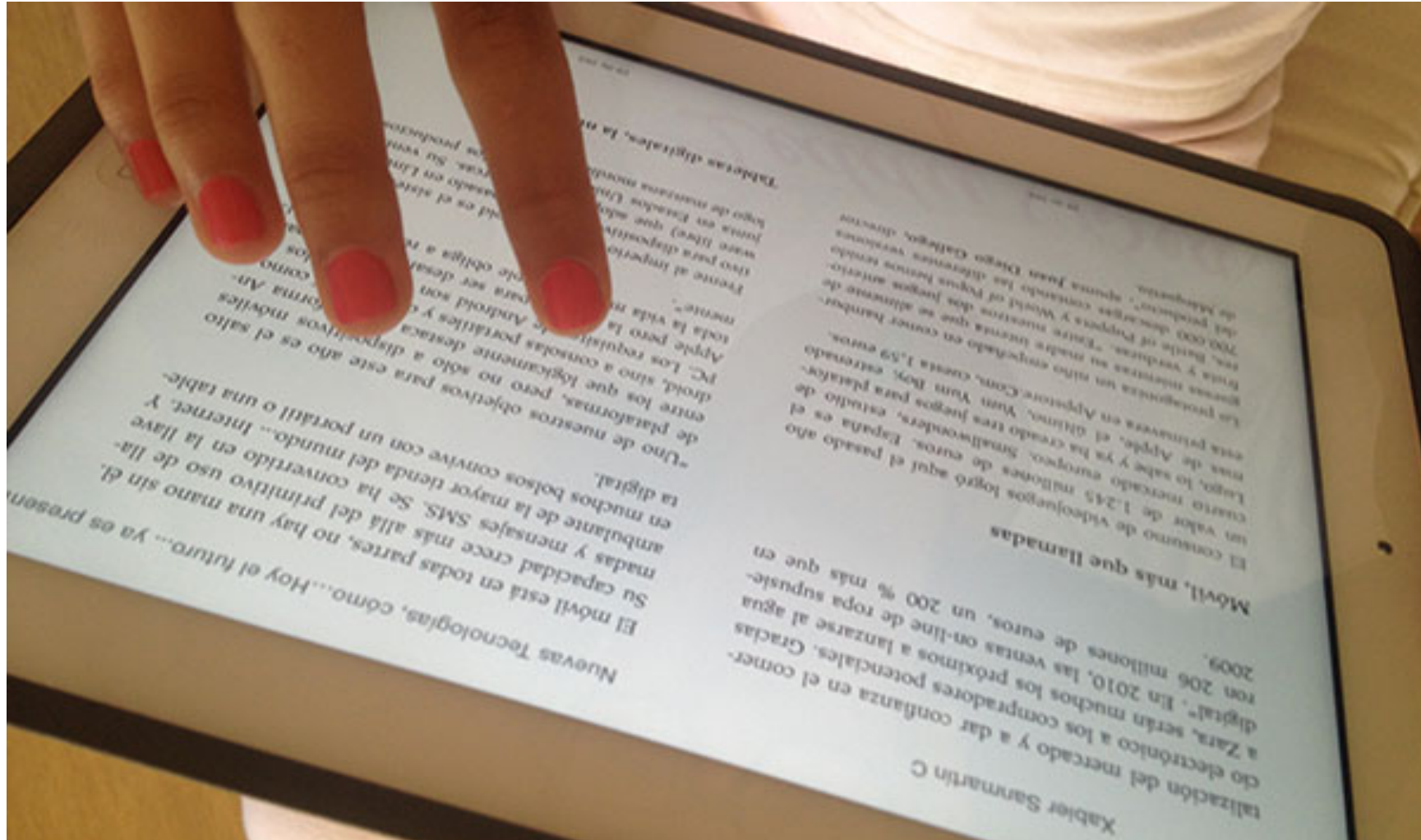
Casi el 90% del proceso de descubrimiento de contenidos se hace a través de dispositivos móviles



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



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



## La tecnología ha transformado también la forma de contar historias



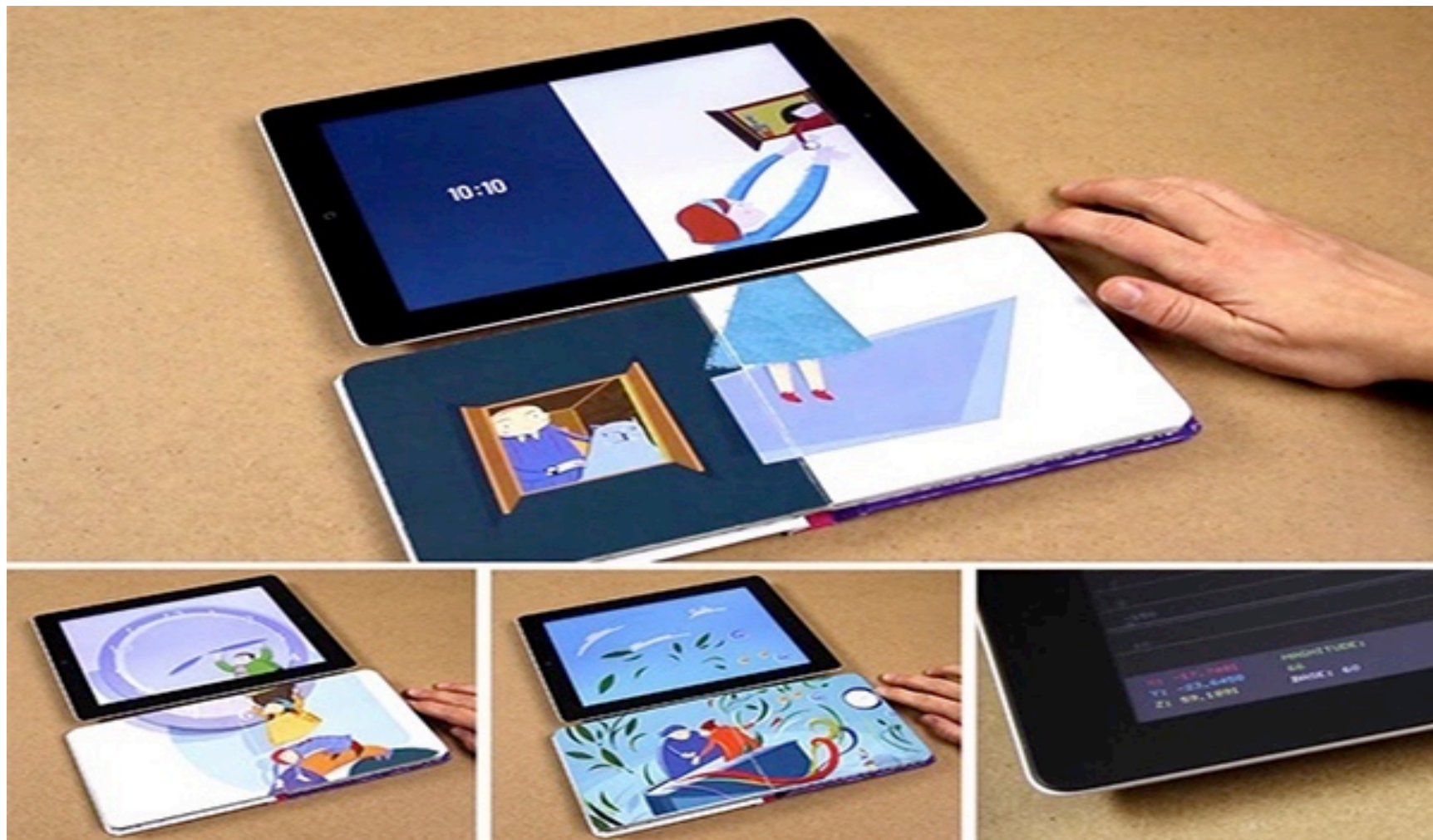
¿Qué necesitamos los mediadores para seguir  
*en la brecha?* Conocer esta nueva oferta de  
lecturas



## Disfrutemos de un pequeño aperitivo de propuestas digitales



## Lecturas a caballo entre lo analógico y lo digital





## Libros con Realidad Aumentada









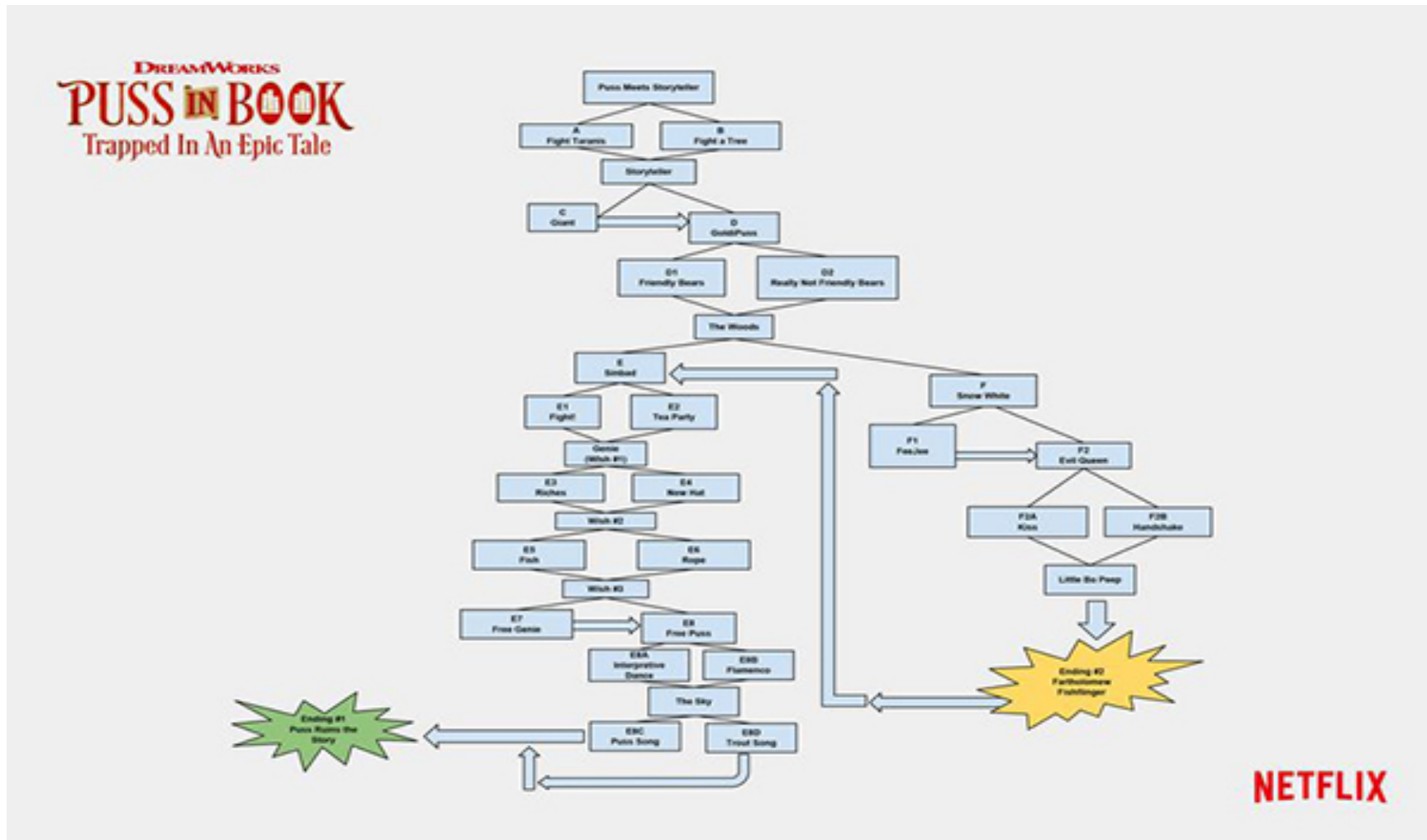
## Libros-juego de papel electrónico





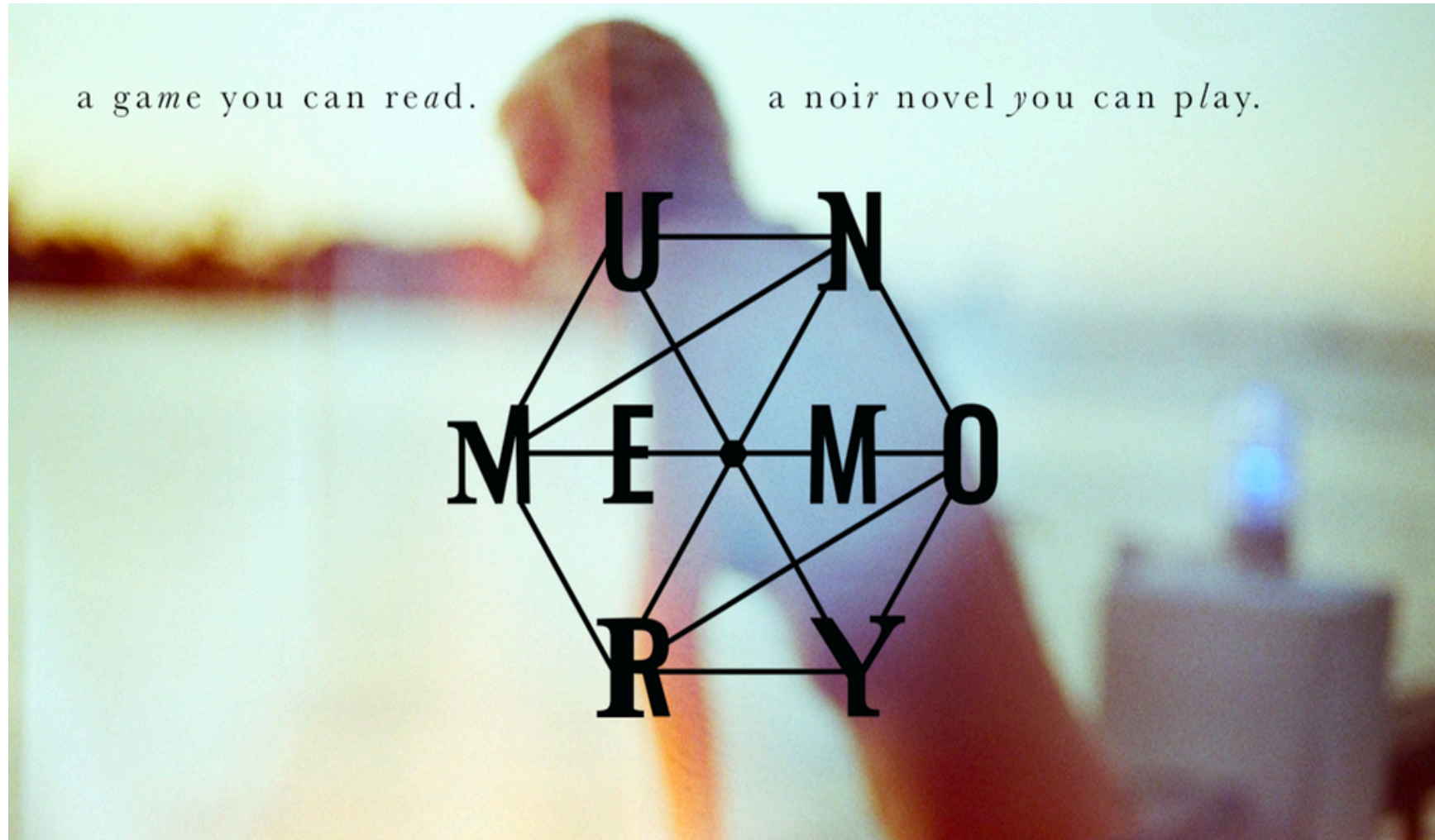


# Lecturas interactivas siguiendo la fórmula “Elige tu propia aventura”





## Lecturas interactivas en formato videojuego

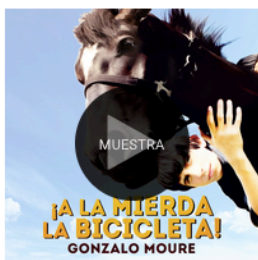






**SKAM**  
**ESPAÑA**





PRUEBA STORYTEL

## ¡A la mierda la bicicleta!



AUTOR: GONZALO MOURE NARRADOR: DAVID RODRÍGUEZ  
**DISPONIBLE COMO AUDIOLIBRO.**

Al escritor Gonzalo Moure le interesa contar las peripecias de personajes de jóvenes singulares, impares, cuyas vidas constituyen arquetipos de la diferencia. Le interesa narrar sus historias desde los puntos de vista frente al mundo que encarnan, distintos, generadores de particulares miradas hacia la experiencia de vivir. En "A la mierda la bicicleta" escoge a un arriscado muchacho que vive en los campos semi-abandonados de la España interior,

insertado plenamente en la naturaleza que le rodea, que observa, cuida y goza. Un joven adolescente que se negará a jugar el papel de buen salvaje que un programa de televisión le invitará a interpretar, anteponiendo la lógica de su integridad a las promesas del beneficio material por parte del patrocinador. Una novela sobre dilemas éticos, que interesará a lectores de 14 años en adelante.

Idioma: Español Categoría: **Juvenil** Traductor:

Editorial: **Storyside**

Publicado: 2017-10-02

Duración: 4H 10M

ISBN: 9789177619468


LITERATURA ESPAÑOLA DE 15 AÑOS EN ADELANTE NOVELAS DE FORMACIÓN CONTEMPORANEA JUVENIL

 Me gusta 0

 Ayuda

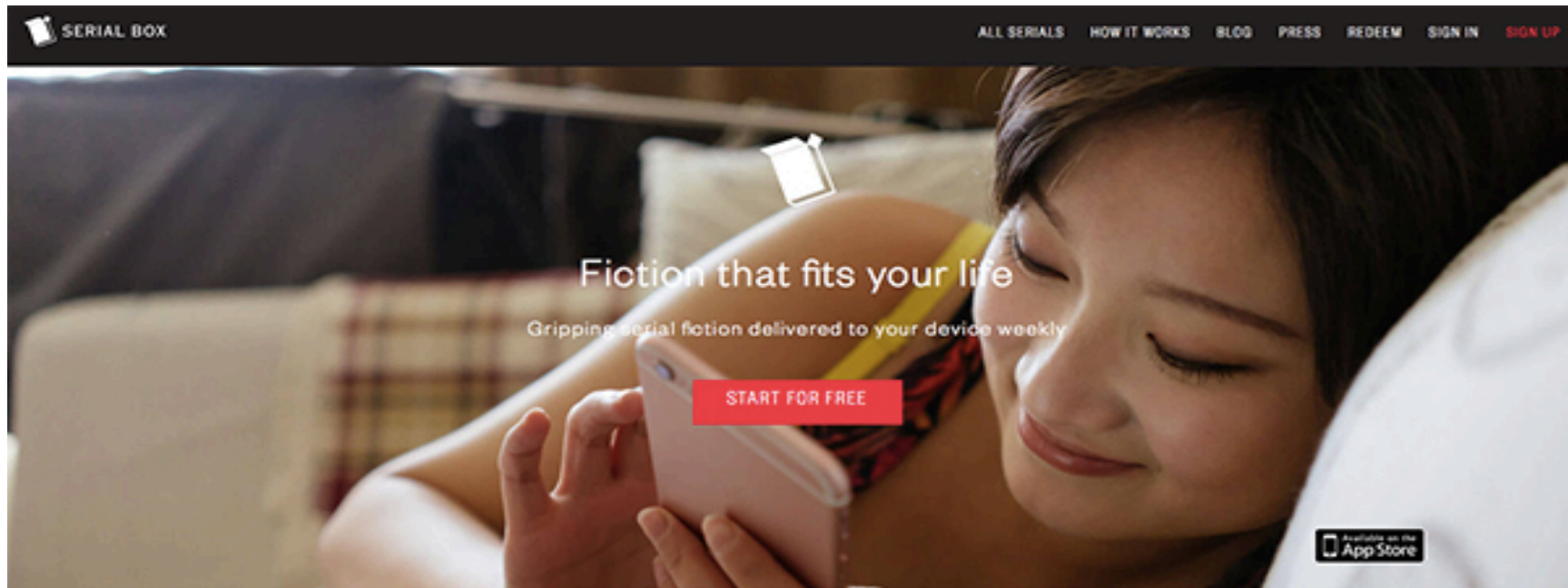
LIBROS SIMILARES

## Lecturas creadas en sistema binaural



**Dilbar, del compositor y director musical indio A. R. Rahman. Una pieza de música creada con tecnología 8D (sólo funciona con auriculares)**

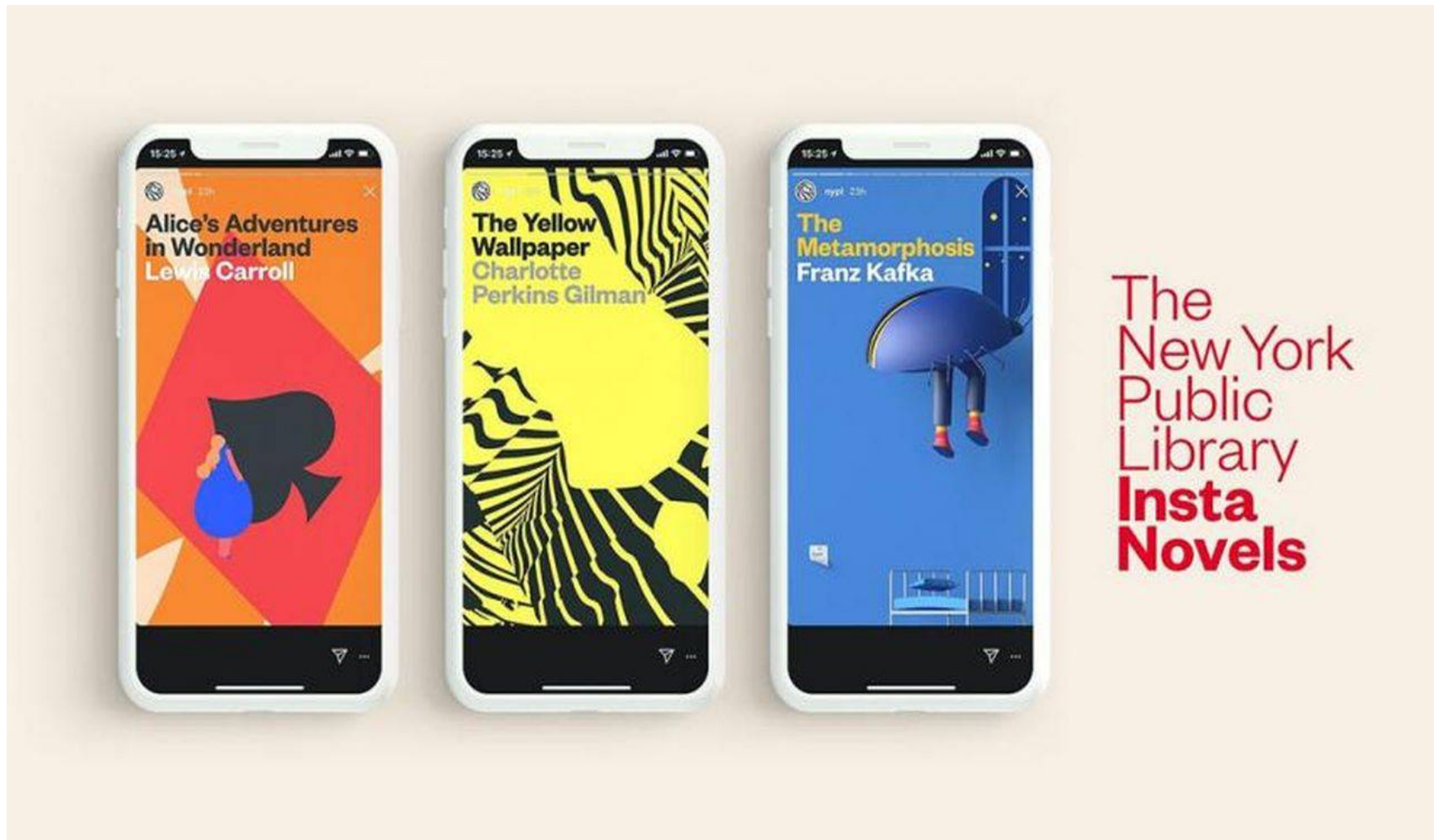
# Lecturas seriadas en multiformato



## How It Works



## Lecturas en formato “Instagram Stories”







**SNAP ORIGINALS**

## THE DEAD GIRLS DETECTIVE AGENCY

**8 EPISODES · DRAMA**  
Premiere: October 22, 2018

This darkly comedic supernatural soap follows Charlotte Feldman, a young woman who must work from beyond to figure out how and why she died in order to avoid an eternity in purgatory. Based on the young adult novels by Suzy Cox.

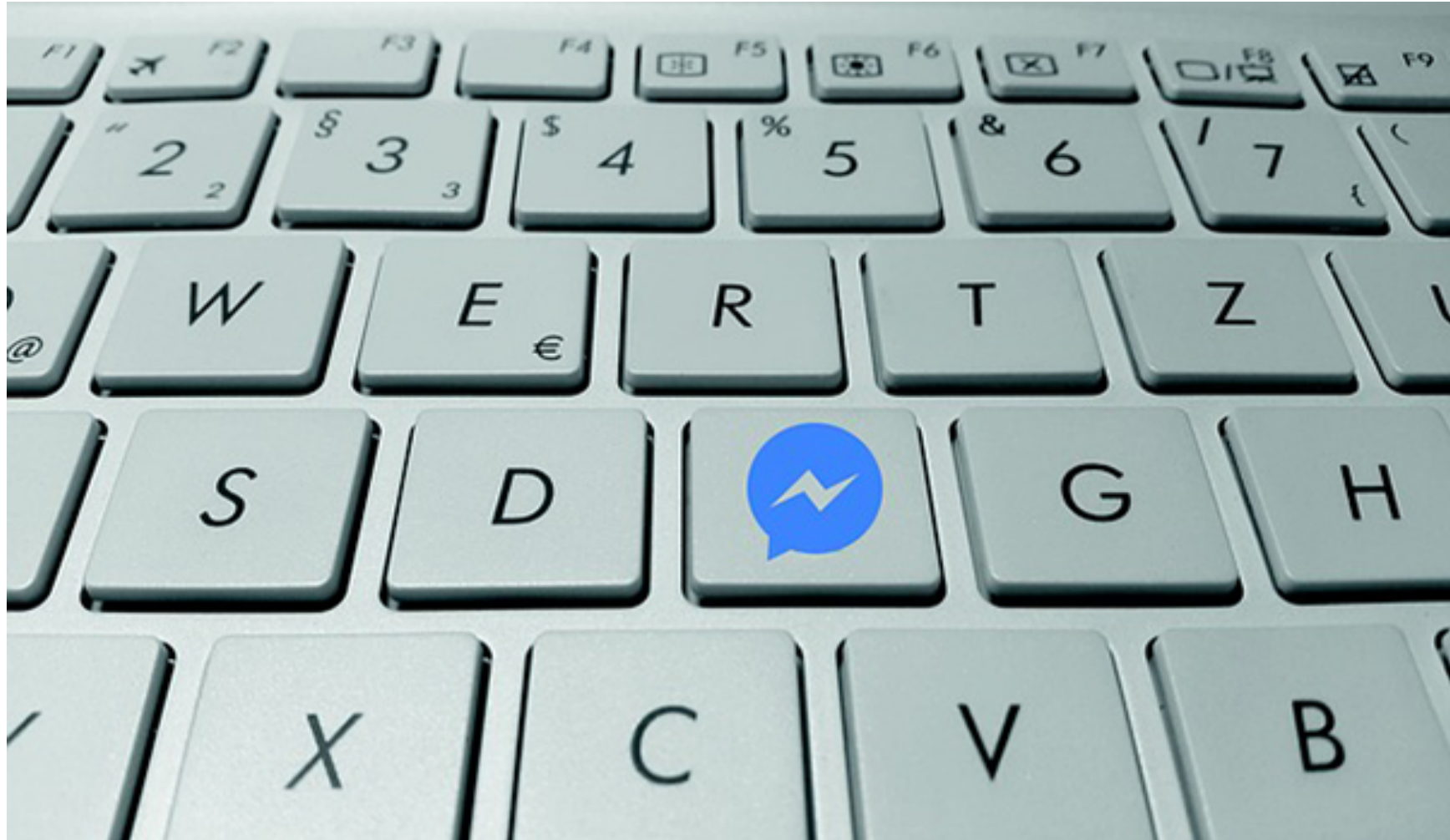
**MORE DETAILS** ▼

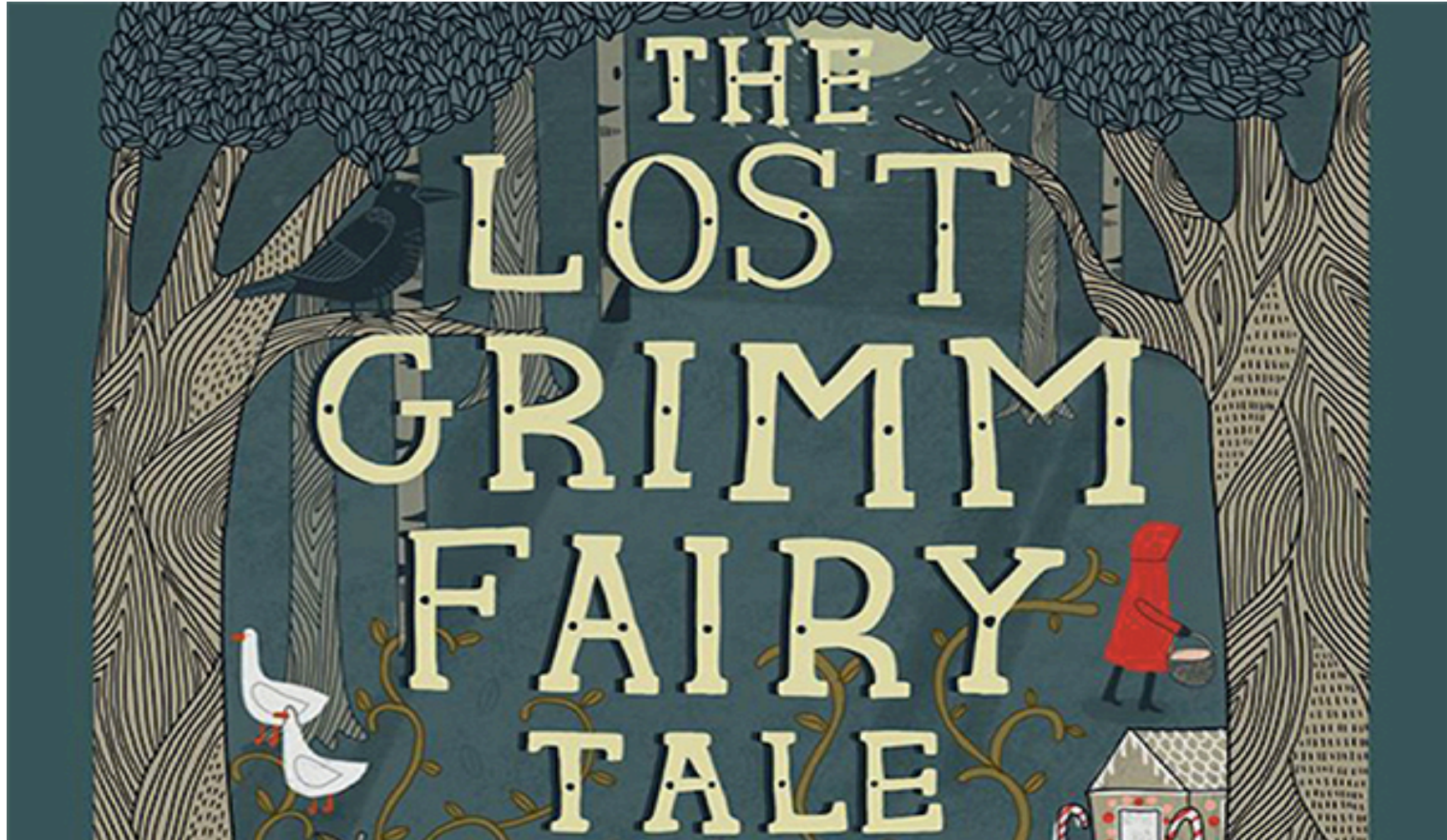


**SNAP TO WATCH**



## Lecturas escritas en tiempo real







Sensory Fiction | MIT

## 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

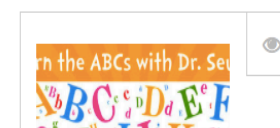
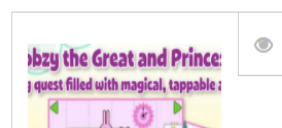


# AppTK.es, es el primer recomendador de *apps* para niños y jóvenes en español

AppTK.es

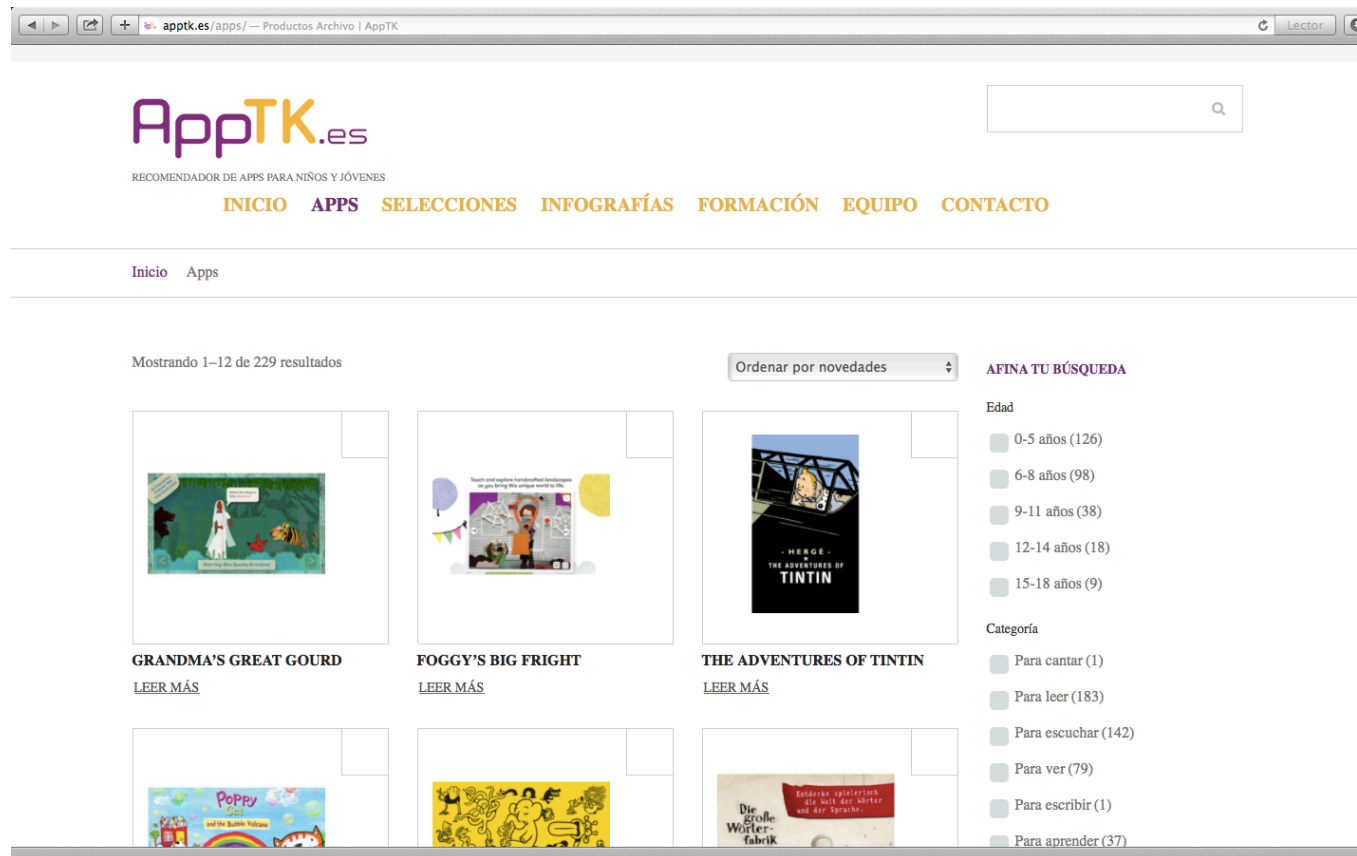
RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

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](#)

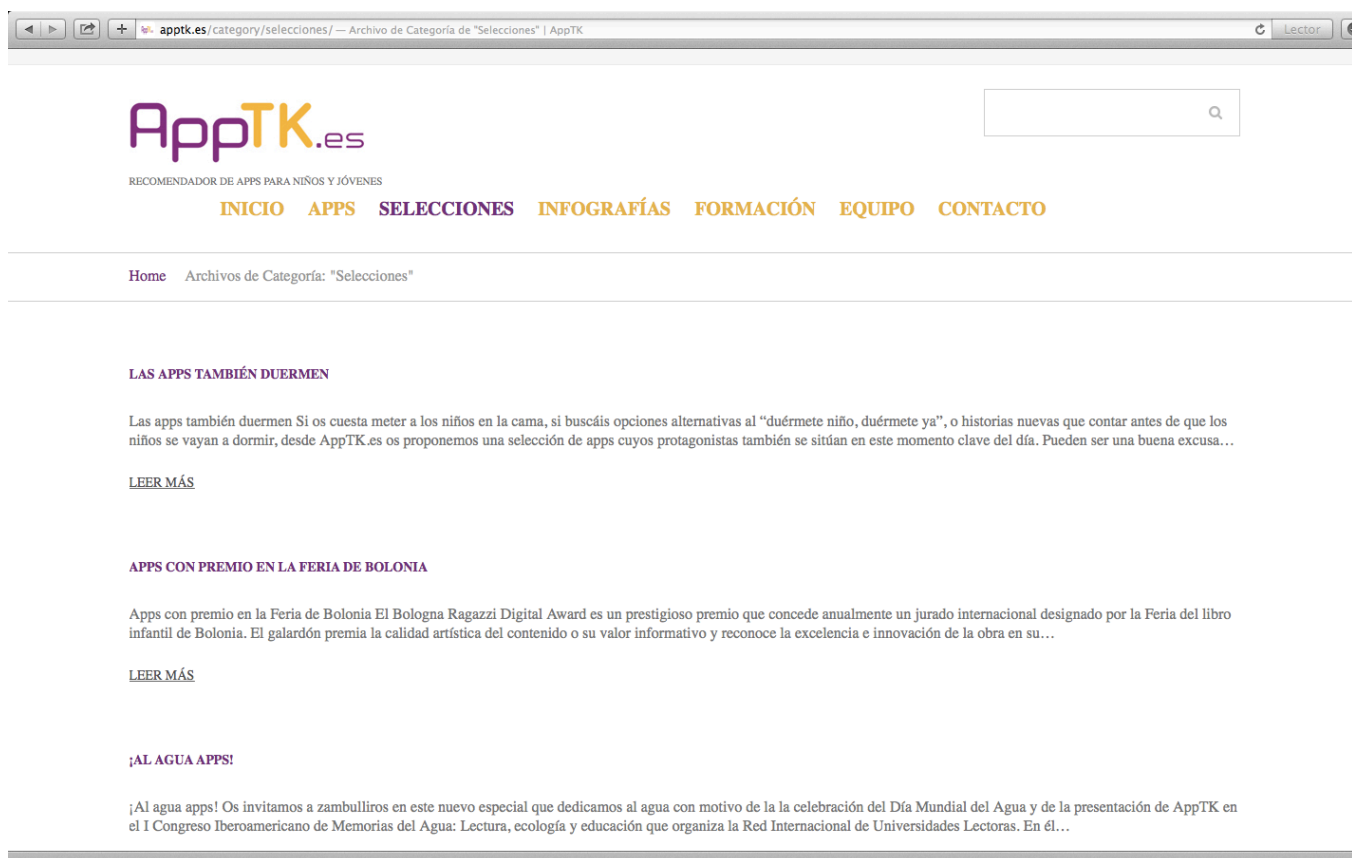
**THE ADVENTURES OF TINTIN**  
[LEER MÁS](#)

**POPPY GOAT and the Rabbit Palace**

**Die große Wörter-fabrik**



# Las Selecciones Especiales de AppTK.es



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](#)

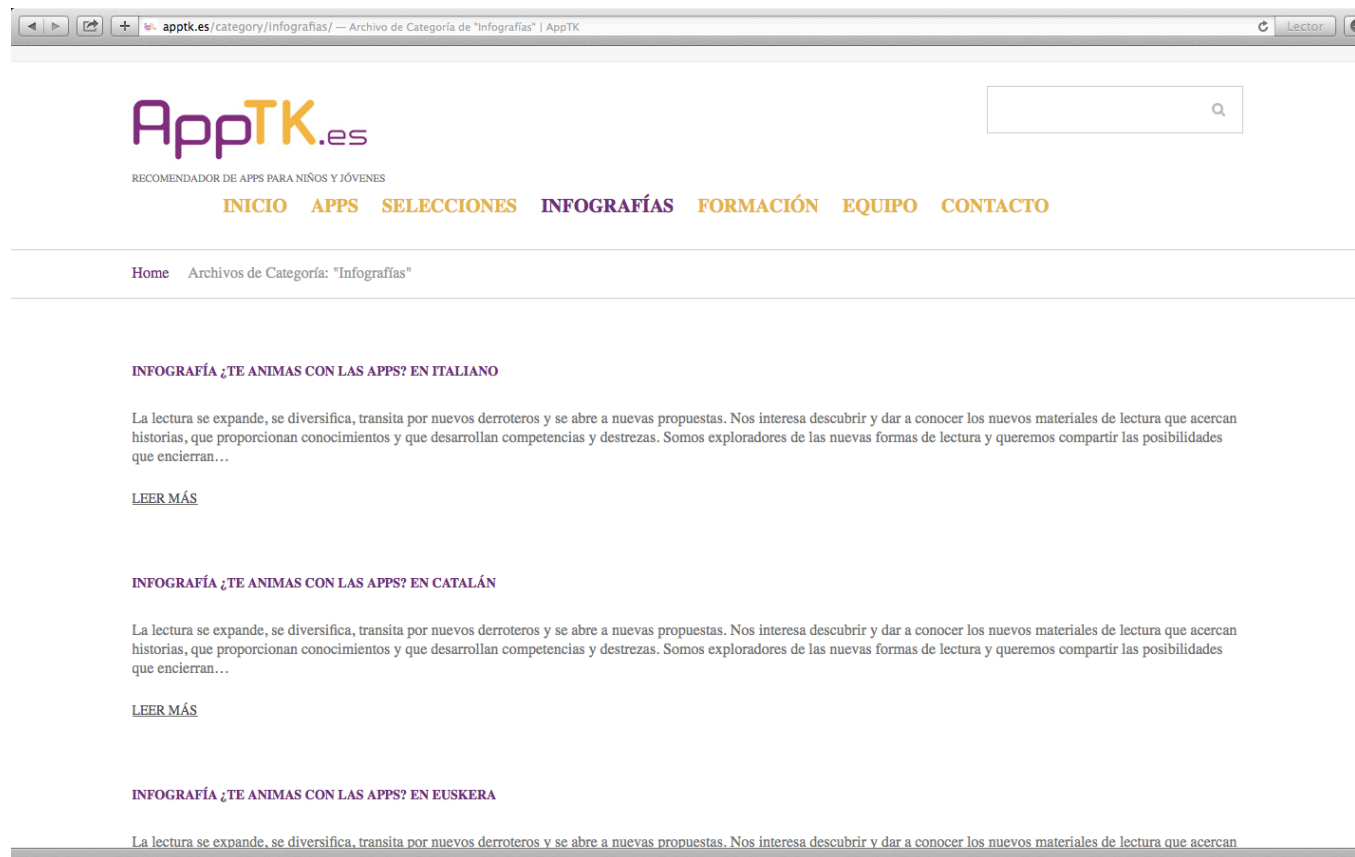
### APPS CON PREMIO EN LA FERIA DE BOLONIA

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

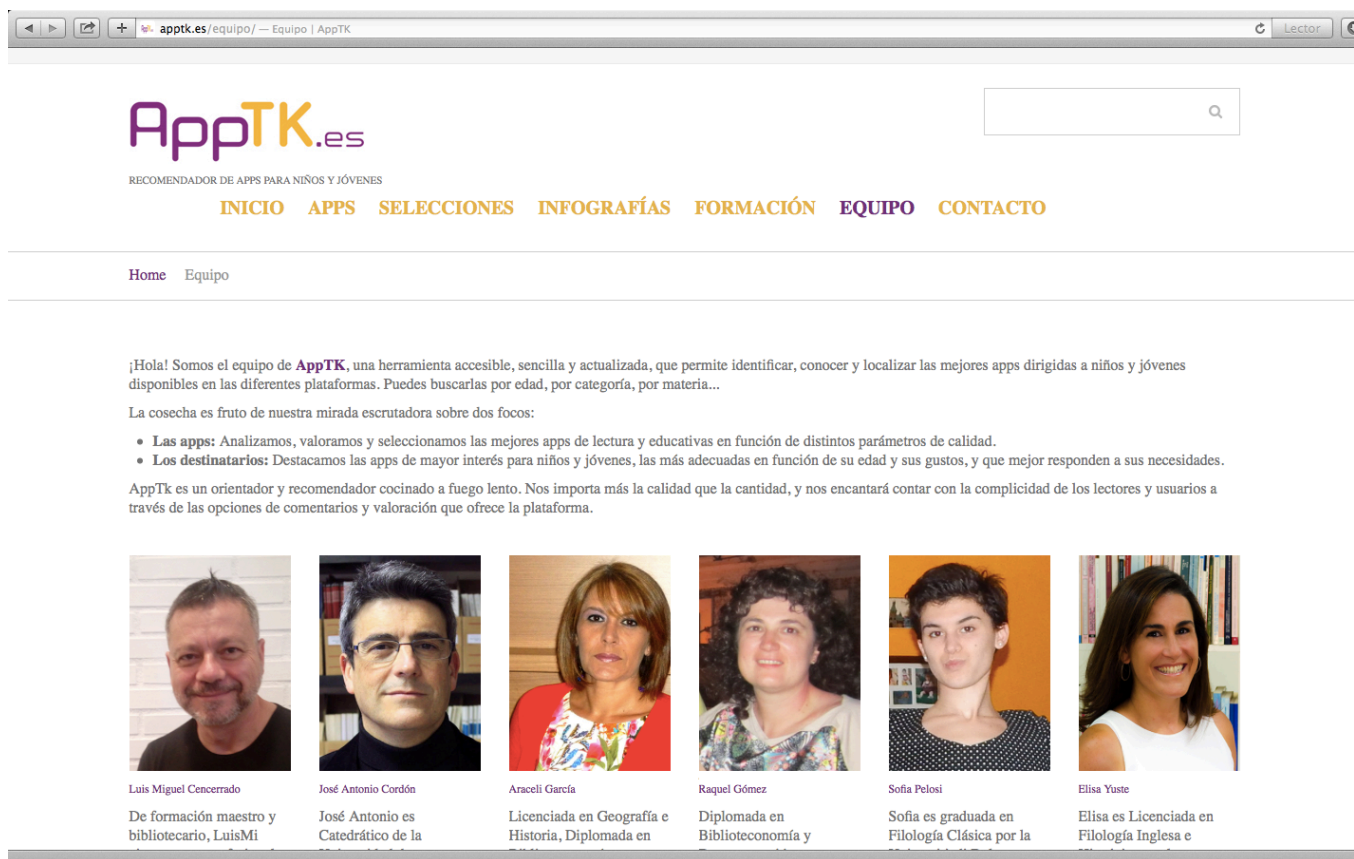
- **¿Qué es una app?** Identificación de sus elementos constitutivos, tipos de app y funcionalidades.
- **Selección de apps para niños y jóvenes.** Aspectos a considerar respecto al contenido, la forma de adquisición, la seguridad, la privacidad... en relación con parámetros de calidad.
- **Un paseo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





Browser address bar: [apptk.es/equipo/](http://apptk.es/equipo/) — Equipo | AppTK

AppTK.es  
RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

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





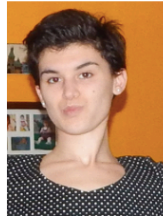

[Home](#) [Equipo](#)

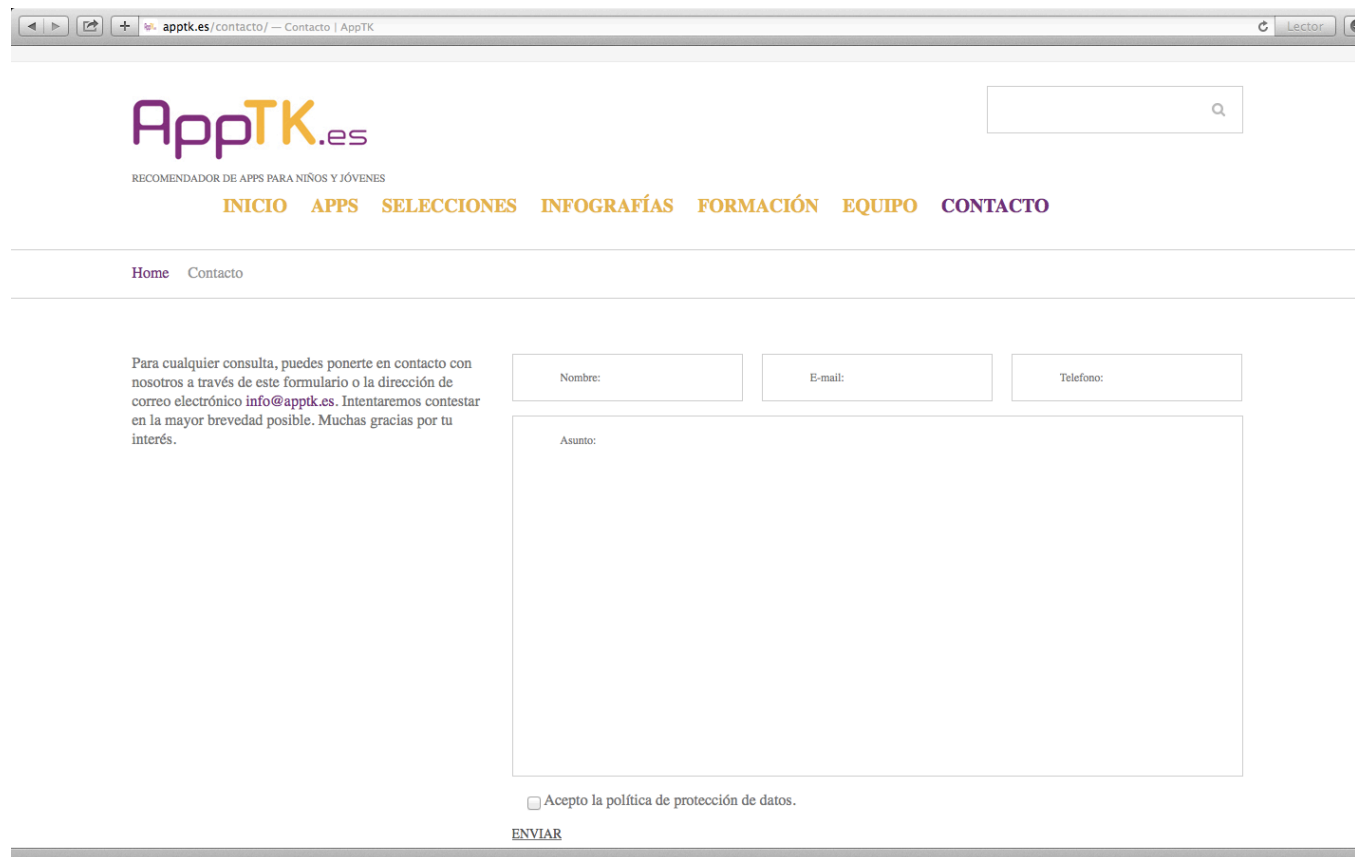
¡Hola! Somos el equipo de **AppTK**, una herramienta accesible, sencilla y actualizada, que permite identificar, conocer y localizar las mejores apps dirigidas a niños y jóvenes disponibles en las diferentes plataformas. Puedes buscarlas por edad, por categoría, por materia...

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 complicidad de los lectores y usuarios a través de las opciones de comentarios y valoración que ofrece la plataforma.

					
Luis Miguel Cencerrado	José Antonio Cerdón	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



Browser address bar: [apptk.es/contacto/](http://apptk.es/contacto/) — Contacto | AppTK

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 niños a las pantallas.

**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

**SE BUSCA LECTOR DEL SIGLO XXI**

**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

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

Diseño y realización: Sergio Robo (sergirobodigital.com)





Muchas gracias

---

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