

DE LOS CUENTACUENTOS A LOS BOOKTUBERS:

# NARRACIÓN, LECTURA Y TECNOLOGÍA

Rebeca Martín García

Unpunto curioso  
Octubre 2021



# ¿Qué es UnpuntoCurioso?

Startup del libro dedicada a la promoción de lectura y creatividad fundamentalmente con público infantil, juvenil y familiar a través de tres líneas de trabajo:

narración, creación y formación.



Rebeca Martín



Soraya Herráez



Lore Ferrer

# ¿Dónde podéis encontrarnos?

## WEB + EMAIL

[www.unpuntocurioso.com](http://www.unpuntocurioso.com)

[unpuntocurioso@gmail.com](mailto:unpuntocurioso@gmail.com)

## REDES SOCIALES: @unpuntocurioso



YouTube

The screenshot shows the homepage of the website 'Unpuntocurioso', which is described as a 'Startup del libro dedicada a la promoción de lectura y creatividad'. The page features a navigation menu with options like 'CONÓCENOS', 'CUENTACUENTOS', 'PROGRAMAS DE LECTURA', 'FORMACIÓN', and 'SEDE ARAGÓN'. The main content area is titled 'NAVIDAD' and displays several featured articles and programs, each with a 'HACE' (ago) time indicator. These include: 'La CASA DE LOS CUENTOS en la biblioteca de Cabeza del Buey!' (HACE 2 DÍAS), 'Ser pequeño es grande' (HACE 2 DÍAS), 'Con los mejores deseos para el Año Nuevo' (HACE 5 DÍAS), 'Detalles navideños pequeños y emocionantes' (HACE 7 DÍAS), 'Más actividades navideñas' (HACE 1 SEMANA), 'Hay un tiempo... Hay un tiempo para todo' (HACE 1 SEMANA), '¡Comienzan las vacaciones de Navidad!' (HACE 2 SEMANAS), and 'Cuentos contra el frío del año' (19 DICIEMBRE, 2020). A sidebar on the right contains a 'PROGRAMACIÓN 2020' section and a 'PREMIOS DE GESTIÓN CULTURAL DE CASTILLA Y LEÓN' section.

¿Por qué te has apuntado a este curso?

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 3630 4567

# INTRODUCCIÓN:

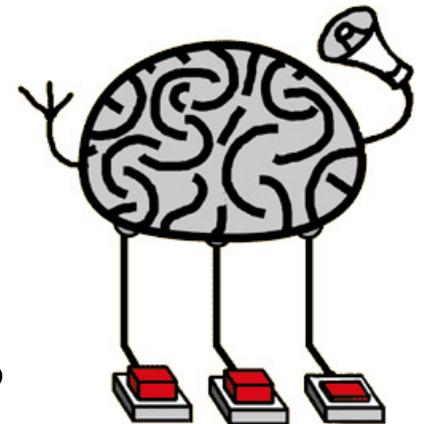
## PROMOCIÓN DE LECTURA Y CREATIVIDAD



# Importancia de las emociones:

Son las reacciones a estímulos externos o estímulos internos que nos empujan a actuar, y nos ayudan a sobrevivir!

Bien reguladas nos ayudan tanto individualmente como socialmente, y son importantes **INTERRUPTORES** del aprendizaje.



## Cuento: los 3 cerebros

# De la emoción al aprendizaje...



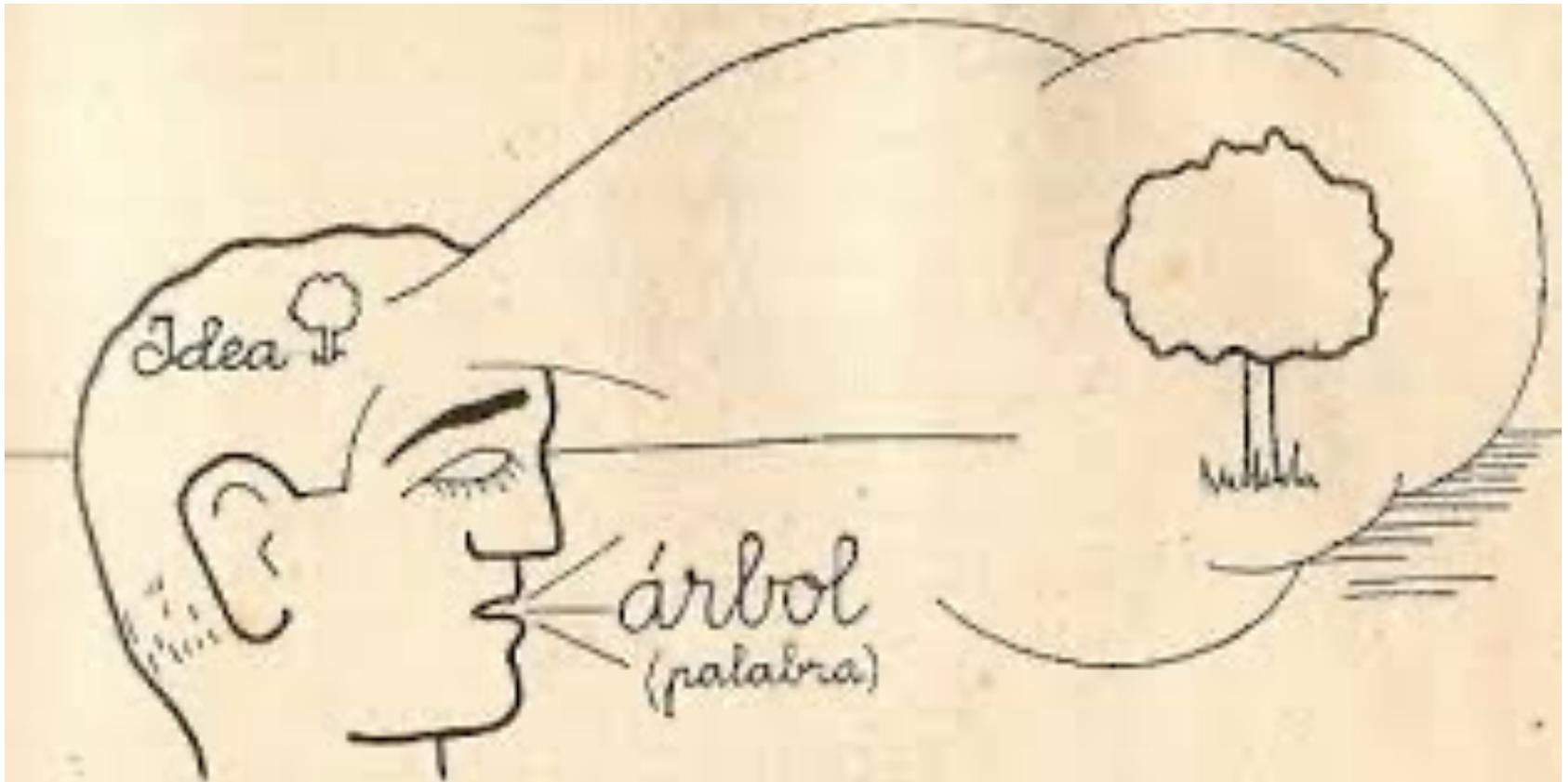
...¡con mucha creatividad!

# ¿En qué piensas? Laurent Moureau, Ed. Kókinos



# 1. NARRACIÓN

Todo empieza con las palabras



*“Pienso que desde sus orígenes el hombre ha sentido la necesidad de narrar y escuchar historias, por una razón muy sencilla: el hecho de oír historias prolonga la vida. Desde que la raza humana empezó a emitir los primeros sonidos con significado, familias y tribus tuvieron necesidad de narrar y de oír relatos... los narradores de cuentos se convirtieron en la memoria de la especie, se sentaban en las cuevas, alrededor del fuego y narraban lo que había acontecido o lo que se decía que había acontecido. Pienso que antes que se empezara a cultivar esta forma de memoria social, los hombres nacían sin experiencia, sin embargo en la nueva época, en los tiempos de los primeros narradores, tras escuchar relatos para los jóvenes era como si hubiesen vivido cinco mil años. Los hechos que se habían producido antes de él y que escuchaba narrar y aprendía a conocer pasaban a formar parte de su memoria.*

Umberto Eco

El cuento es la conversación más larga  
que se puede tener con un niño.

(Juan Cervera)

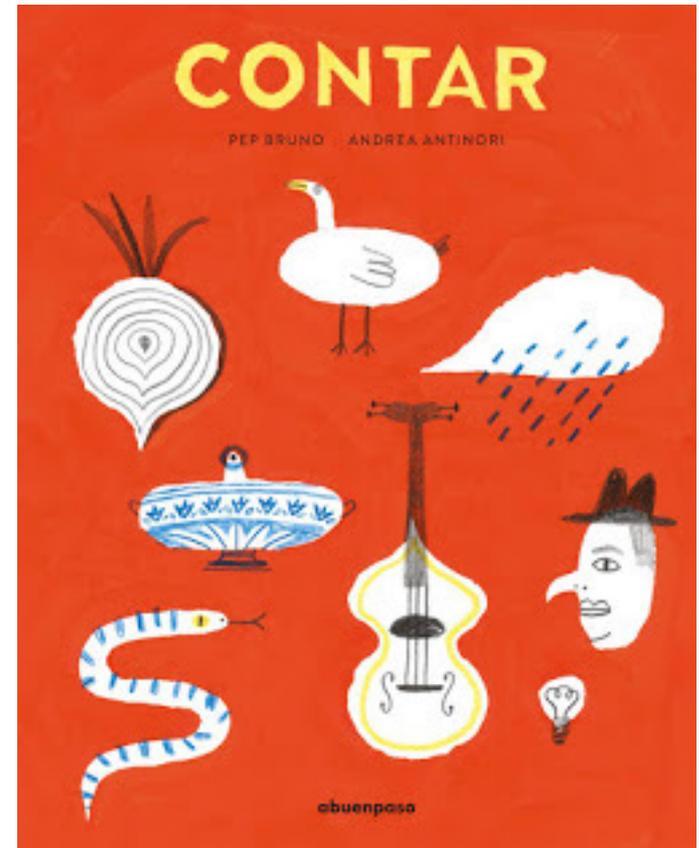


# CONTAR

Contar es una actividad propia de los seres humanos, ningún otro animal la lleva a cabo. Narrar historias forma parte de nuestro patrimonio genético: no podemos evitarlo.

Contar y escuchar historias nos emociona, nos entretiene y además le da forma a nuestro pensamiento, guía nuestra comprensión del mundo.

Los seres humanos nos relacionamos a través de las palabras. Nos conocemos contándonos cuentos, hechos e historias.

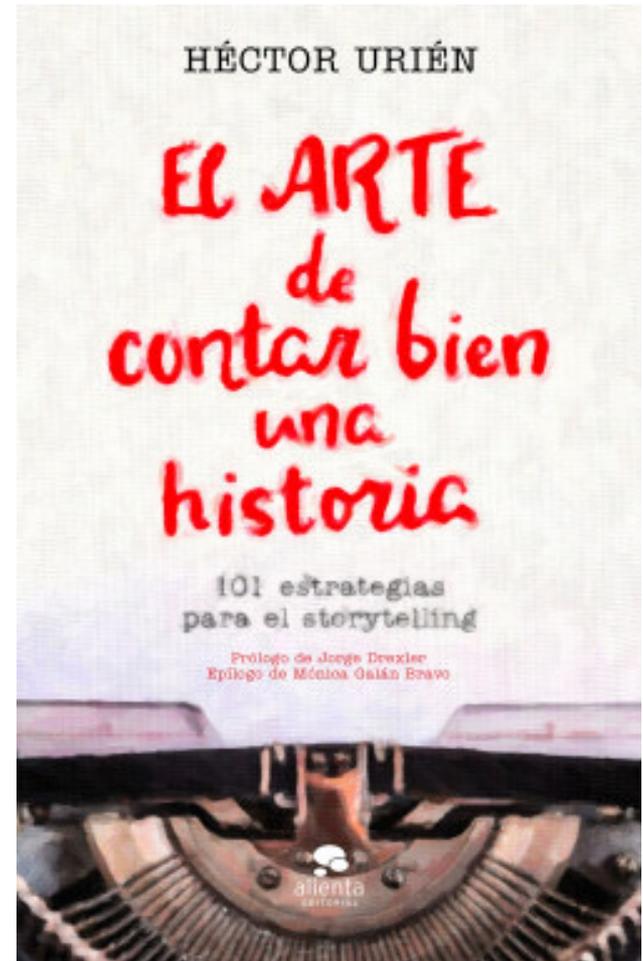


# EL ARTE DE CONTAR BIEN UNA HISTORIA

Estamos hechos de historias. Todo lo que nos pasa lo convertimos en una historia al recordarlo, al contarlo o al escribirlo. Una historia no es la realidad, sino su representación.

Para que la historia sea, se necesita de la participación de un receptor. Y el narrador estimula la disposición del receptor a partir de tres componentes: la creación de una realidad sustituta, su credibilidad y la capacidad de llamar y mantener la atención del espectador.

¿Cómo? De forma intelectual, emocional o simplemente curiosa.



# PRÀCTICA: HORA DE CONTAR

HECHO  
OBJETIVO

NARRADOR  
CÒMICO

NARRADOR  
TRÀGICO

NARRADOR  
MATEMÀTICO

NARRADOR  
MUSICAL

NARRADOR  
POETA

# Un ejemplo de narración en video: Andrew Stanton

Dedica ahora veinte minutos de tu tiempo a disfrutar con Andrew Stanton, guionista de Pixar y uno de los responsables de actualizar la narrativa. En su charla TED "CLAVES DE UNA GRAN HISTORIA" En síntesis, Stanton explicaba los caminos para mantener a la tribu alrededor de la hoguera, atentos y con ganas de saber qué pasará después.

[https://www.ted.com/talks/andrew\\_stanton\\_the\\_clues\\_to\\_a\\_great\\_story](https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story)

TED es un evento anual en el que algunos de los pensadores y emprendedores más importantes del mundo comparten ideas que les apasionan. TED es el acrónimo de Tecnología, Entretenimiento y Diseño, tres grandes áreas que están dando forma a nuestro futuro, aunque el evento admite muchas más temáticas, mostrando siempre "ideas que merecen la pena ser difundidas" de cualquier disciplina.

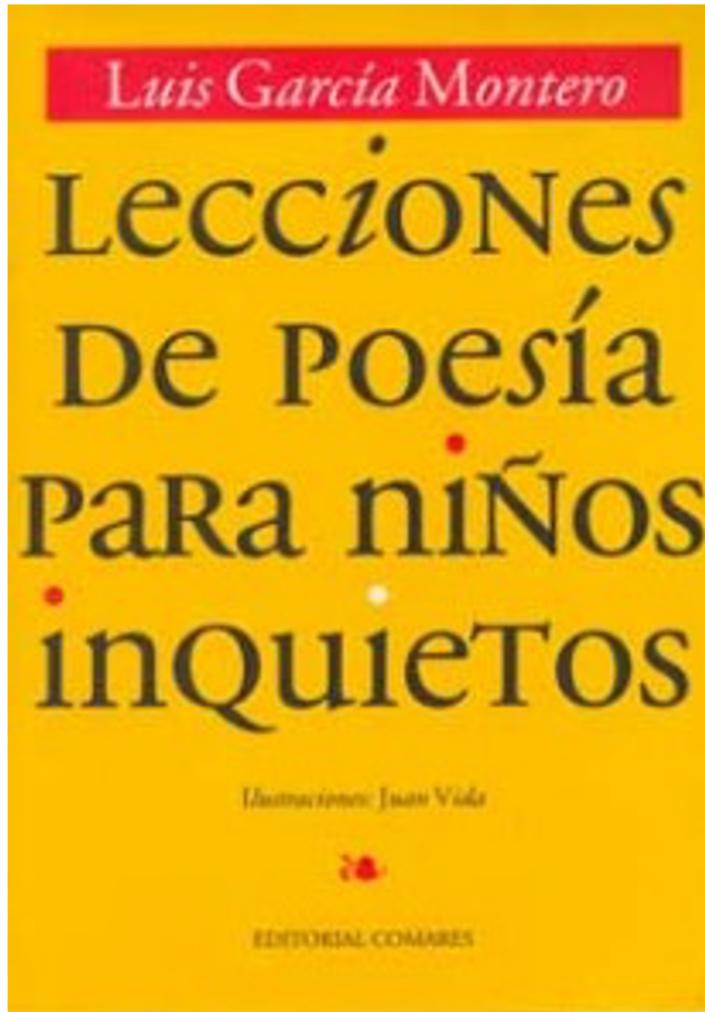


# LAS CLAVES DE UNA GRAN HISTORIA

Lo importante es que cuando tengamos que explicar algo, con la intención que sea, no lo expliquemos. Contémoslo. Para que nuestras historias cuenten para los demás, es bueno seguir algunos consejos.

1. **Un principio y un final.** Narrar es como contar un chiste. Para que tenga gracia, hay que tener claro cómo se empieza y cómo se acaba.
2. **Empiece con una promesa.** Porque todo relato es una esperanza. No se trata de mentir ni de exagerar, sino de extraer lo que encierra cualquier acontecimiento.
3. **Haga que le importe.** Al final, no somos tan distintos. Si miramos dentro de cada uno de nosotros, sabremos ver no solo qué es interesante explicar y qué no, sino cómo sería interesante contarlos.
4. **2+2 es muy distinto que 4.** Es decir, hay que involucrar al otro, y para ello es necesario ir dejando espacio a su inteligencia. No es conveniente resolver todo el misterio de golpe.
5. **Use lo que sabe.** O lo que vive. Todos tenemos a nuestro alrededor personas que siempre tienen algo que contar. En la gran mayoría de los casos no es que hayan vivido más, simplemente han estado más atentos a las cosas.
6. **El cuerpo.** Tiene su propio lenguaje. Si no se usa más, sobre todo al hablar en público, es porque es fácil cohibirse. Dejémonos llevar por la narración.
7. **La mirada y el tono de voz.** Básico para darle valor a las palabras. Alzarlo o bajarlo. Aceleralo o ralentizarlo. Un excelente relato acompañado por una buena interpretación de tono es un artefacto infalible.

# APRENDER A MIRAR PARA APRENDER A CONTAR

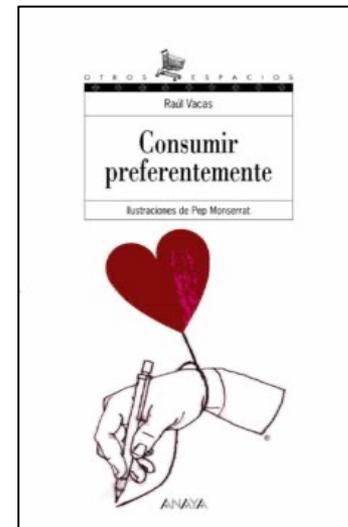
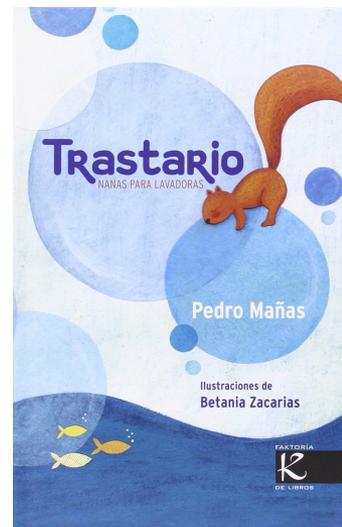
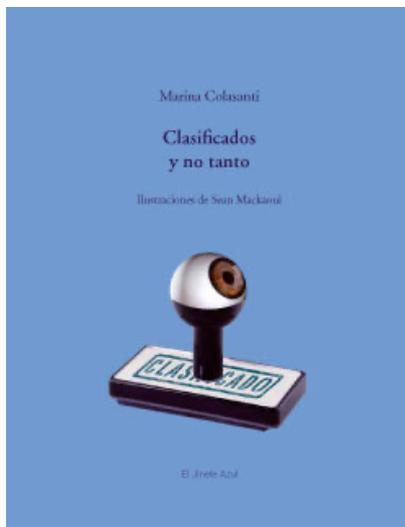
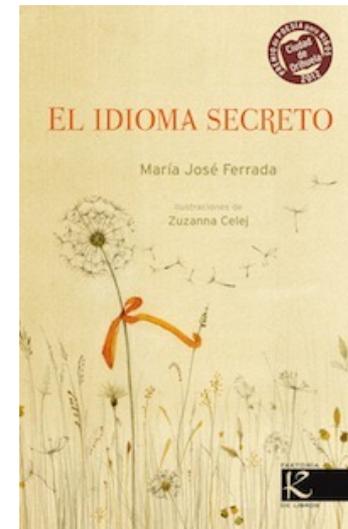
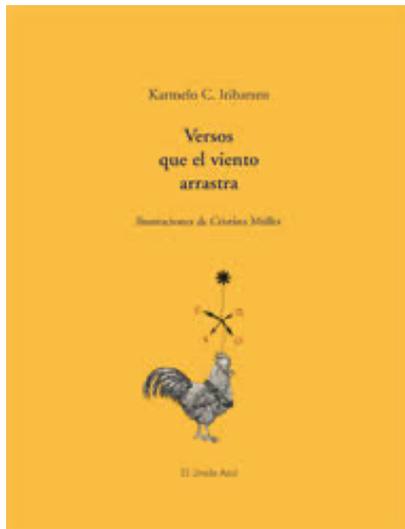


Dice Luis García Montero que hay que aprender a mirar. A mirarse a los ojos y a mirar el mundo. Porque si no te lo pierdes todo. Y después de eso, lo segundo más importante es contarlo, sacar tus propias conclusiones y utilizar tus palabras para contarlo. Porque la palabra es lo más humano y lo más nuestro que tenemos, es lo que nos hace diferentes de un mono o de un cerdo, lo que nos permite hablar, escribir y compartir. Cuando conoces muchas palabras y sabes también cómo y cuando utilizarlas, puedes decir con la mano en el pecho "palabra de honor" o jugar a inventar metáforas que solo tienen sentido para el que sabe esas palabras. Puedes sacar una sonrisa con una palabra, y hacer llorar. Con ellas, nos convertimos en una conversación.

# ¿QUÈ CUENTAN LOS COSAS?



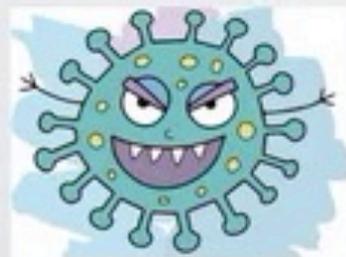
# ALGUNOS LIBROS DE REFERENCIA



# PRÀCTICA: COSAS QUE CUENTAN

- Elige un objeto cotidiano
- Aprende a mirarlo
- Aprende a contarlo
- Comparte tu creación en video, imagen o audio a través del correo [unpuntocurioso@gmail.com](mailto:unpuntocurioso@gmail.com)

¿Qué cuentan las cosas?



# ¿QUÈ CUENTAN LAS COSAS?



# COSAS QUE CUENTAN: conclusiones de la práctica

APRENDER A MIRAR  
(OBJETOS COTIDIANOS)

CONTAR DESDE EL YO  
(EMOCIONES,  
SITUACIONES)

PLANIFICAR O  
PREPARAR LA HISTORIA

UTILIZAR DISTINTAS  
HERRAMIENTAS

DEDICAR TIEMPO

COMPARTIR

# 2. LECTURA

El libro como medio de comunicación

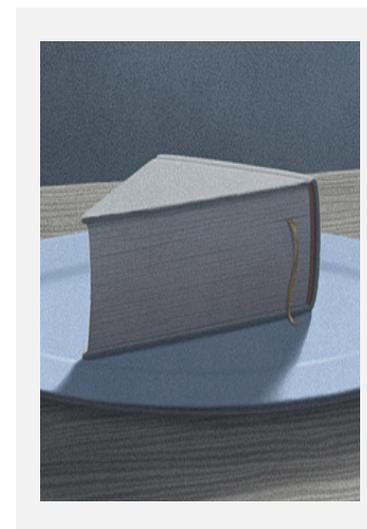
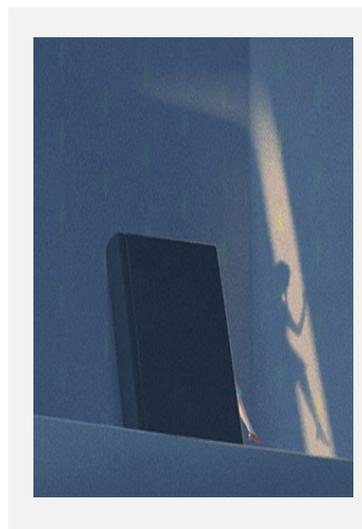
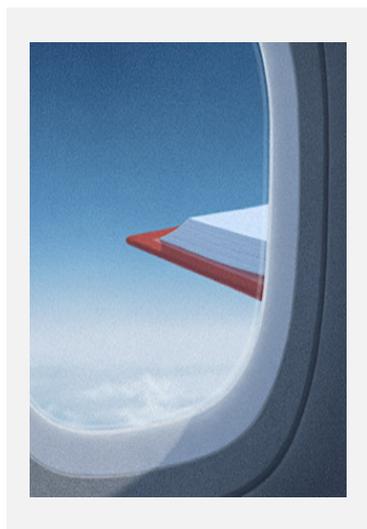


*The Evolution of Reading*

GoneReading®

# Razones fundamentales para promover la lectura

Las razones por las que leer es importante son innumerables y muy diversas. Hay gente que lee para informarse, otros simplemente para desconectar. Hay personas que buscan en la lectura un espejo donde encontrarse reflejado y otros, en cambio, prefieren encontrar una ventana por la que asomarse al mundo. Incluso los hay que leen por pasar el rato, sin una razón aparente, y otros que no concilian el sueño a no ser que lean un capítulo del libro que les acompaña a la hora de dormir.



Ilustraciones de Jungho Lee  
Fuente: <http://www.leejungho.com/>

# Leer para abrir las puertas de nuevos mundos

Al abrir un libro estás accediendo también a nuevos mundos, imaginarios o reales, que te permiten disfrutar sin ni siquiera moverte del lugar donde estemos leyendo. La lectura tiene el poder de trasladarte a otros escenarios y dejarte explorar otros lugares en los que tus emociones conectan con las de los protagonistas de las historias.



En la obra *Esto no es un libro* (Jean Jullien, Phaidon) los lectores pueden viajar abrir la puerta mágica que presenta todas las posibilidades de la lectura ¡sin levantarse del asiento!

Puedes disfrutar de esta historia a través de nuestro canal de vídeos en Youtube

[www.youtube.es/unpuntocuriosovideos](http://www.youtube.es/unpuntocuriosovideos)

LEER

## La lectura permite conocer otras culturas

El libro te permite vivir otras vidas y sentir otras emociones. Por tanto favorece la empatía y te invita a conocer otras formas de vida, otras épocas, otras culturas. Al conocer diferentes costumbres estás abriendo tu mente y de forma implícita se favorece la tolerancia, avanzando también en la superación de estereotipos y prejuicios. Las historias, por tanto, son un buen puente que favorece el encuentro entre culturas y te ayudan a desarrollar valores como el respeto o la inclusión.



*Todos los cuentos del mundo* (Aro Sainz de la Maza, Arpa Editorial) es un apasionante viaje por el mundo a través de sus cuentos.

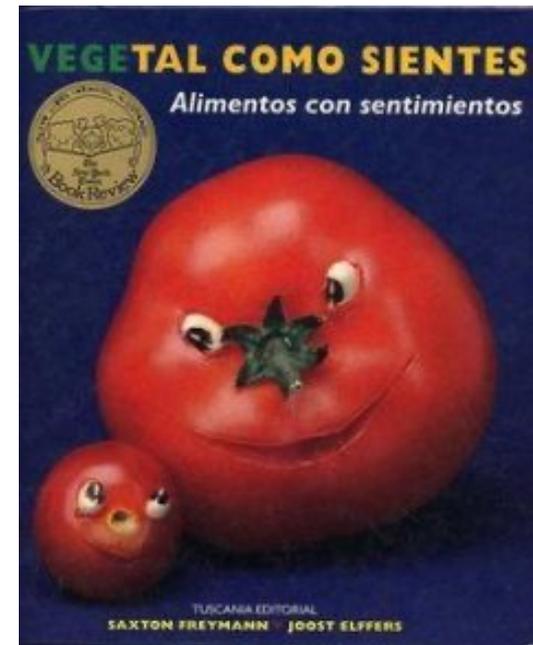
Los **cuentos etiológicos** son relatos en los que cada cultura primitiva ha tratado de dar una explicación del mundo, de los fenómenos naturales más cercanos.

<https://laeduteca.blogspot.com/2014/04/recursos-primaria-cuentos-etilogicos.html>

# Leer favorece el desarrollo personal

El texto literario puede convertirse en un espejo en el que te ves reflejado y así te ayuda a comprenderte mejor. Son numerosos los ejemplos que ahondan ahora en la educación emocional para lectores desde los primeros años de vida. Y algunos contienen pautas que merece la pena compartir por su sencillez y creatividad a partes iguales. Son libros que despiertan distintas emociones y ayudan a reconocerlas y a gestionarlas.

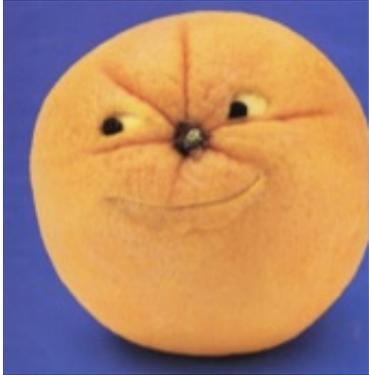
Descubre *Vegetal cómo sientes* (Saxton Freymann. Tuscania Editorial, 1996) y aprende a gestionar tus emociones con estas simpáticas frutas y verduras.



Sigue descubriendo distintos formatos de lectura, en esta caso a través de servidores de libros digitales como Issuu o Scribd

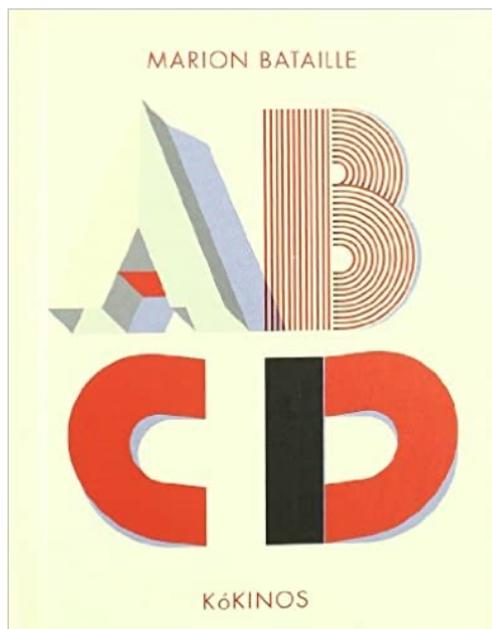
<https://es.scribd.com/document/379419022/Vegetal-Como-Te-Sientes>

# HOW ARE YOU PEELING?/ VEGETAL, ¿CÓMO SIENTES?



# La lectura proporciona vías de expresión

Todos necesitamos expresarnos y para hacerlo utilizamos distinto vocabulario. La lectura lleva a asimilar, sin pretenderlo, palabras, construcciones sintácticas, recursos estilísticos, etc. Facilita vías de expresión que luego reutilizamos para conocer y apropiarnos del mundo que nos rodea. Por tanto, abrir un libro es también descubrir en él nuevas formas de comunicarnos, acercarnos incluso a textos en otros idiomas.



*ABCD* (Marion Bataille, Kókinos) es un diccionario, un museo portátil y un libro de posibilidades para crear, ¡todo gracias al talento de Marion Bataille!

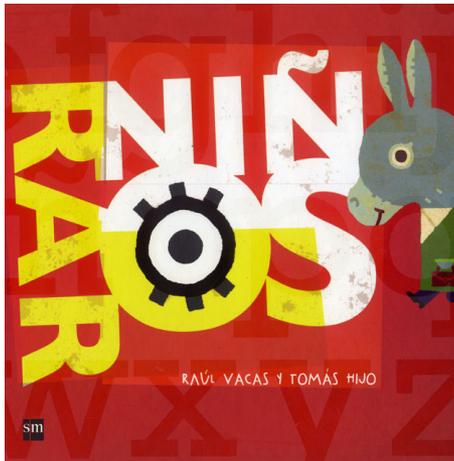
Puedes crear tu propio abecedario y practicar vocabulario, en inglés o en español, tan solo fijándote en todo lo que te rodea.

Aquí tienes un ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ioCeLzOwuyk>

# Leer mejora el rendimiento escolar

Estarás de acuerdo en que, si un niño está acostumbrado a leer y a comprender lo leído, está más capacitado para tener un buen rendimiento escolar no solo en el área de lengua y literatura sino también a la hora de resolver un problema de matemáticas, conocer los ciclos de la naturaleza o aprender las normas necesarias para realizar un deporte.



*Niños raros* (Raúl Vacas. SM, 2011) es un catálogo de niños extraños, un poemario, un juego y también un completo abecedario.

Puedes disfrutar de la canción "Niña Búho" de Chloe Bird, versionada a partir de uno de los poemas de Raúl Vacas para la obra de teatro mencionada antes, a través del servidor de vídeos de Youtube.

0-1-1-0   0-2-2-0   11-100-100-11   1-3-3-1   0-2-2-0   2-8-8-2   2-2-2-2

# La lectura desarrolla la imaginación y la creatividad

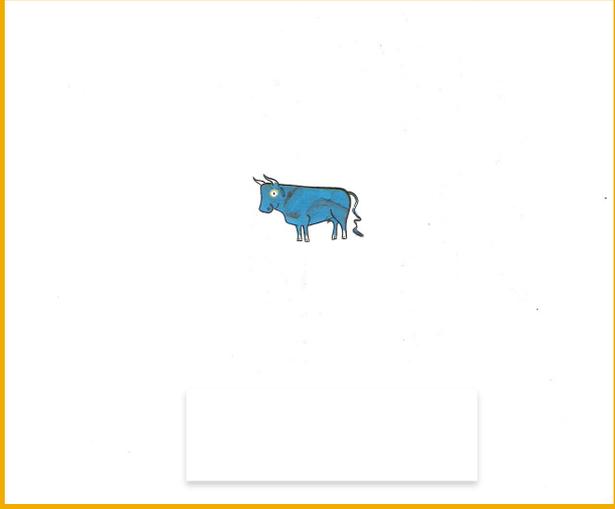
La lectura es un medio excelente de diversión, te ayuda a ocupar parte de tu tiempo libre disfrutando, pero además invita a desarrollar la imaginación y la creatividad. Con un libro entre las manos puedes encontrar la inspiración para crear tus propias historias. Y hacerlo con atractivos formatos o sencillos artilugios que permiten también jugar con el papel es un añadido que merece la pena explorar.

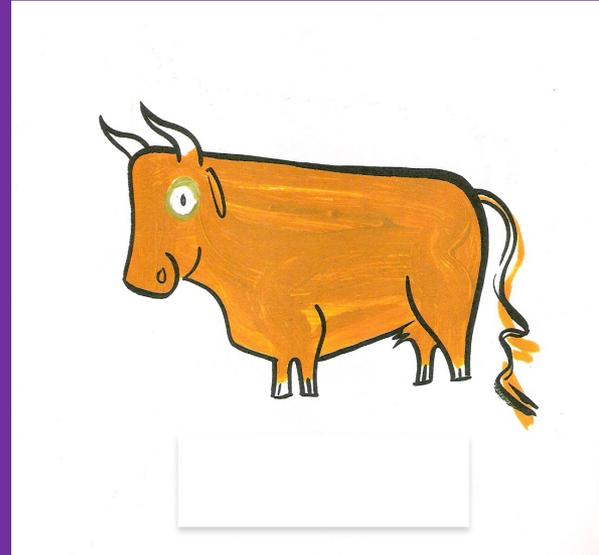
En los *Cuentos Infinitos* (Cintia Martín, Ediciones Tralarí, 2014) descubrirás un curioso artilugio de papel que permite contar una historia de cuatro versos sin parar.

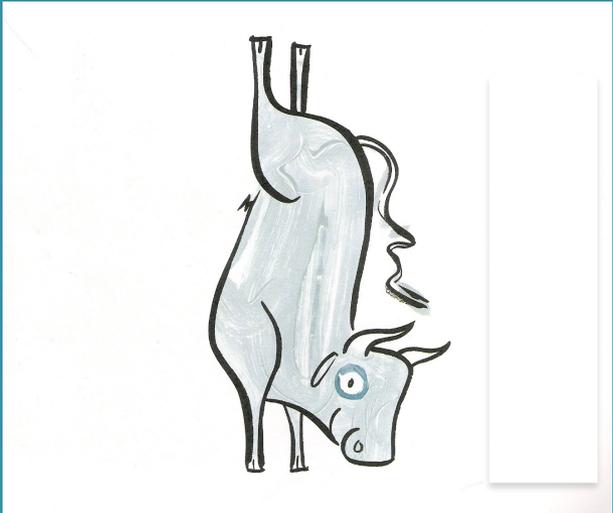
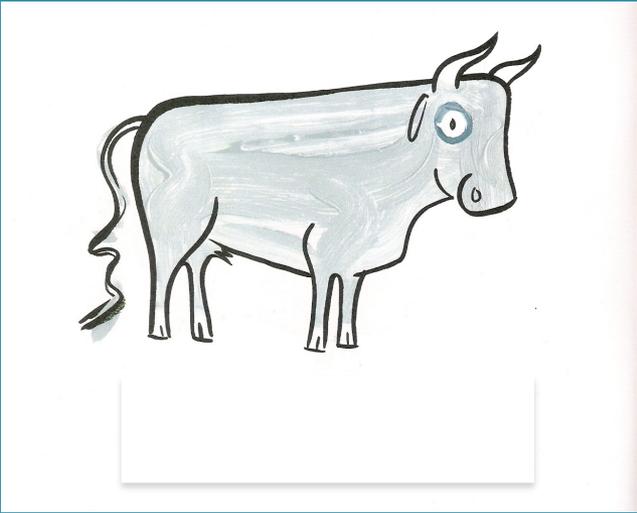
Seguro que ahora mismo te apetece descubrir cómo crear uno. Podrás hacerlo siguiendo las indicaciones de este video

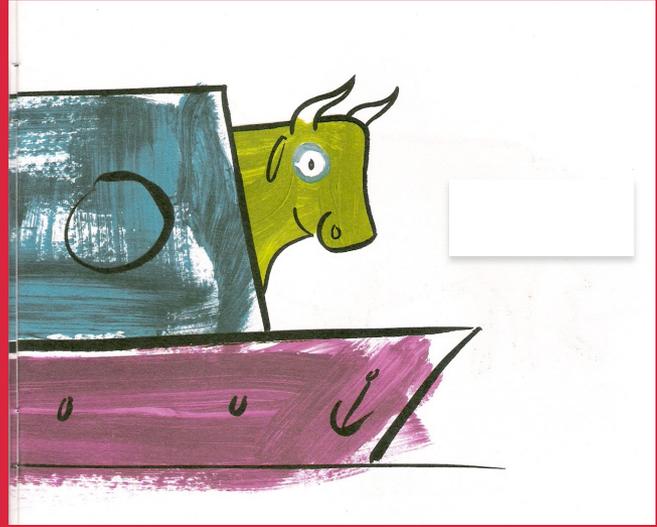
[https://www.youtube.com/watch?v=99tax\\_bHiA8](https://www.youtube.com/watch?v=99tax_bHiA8)

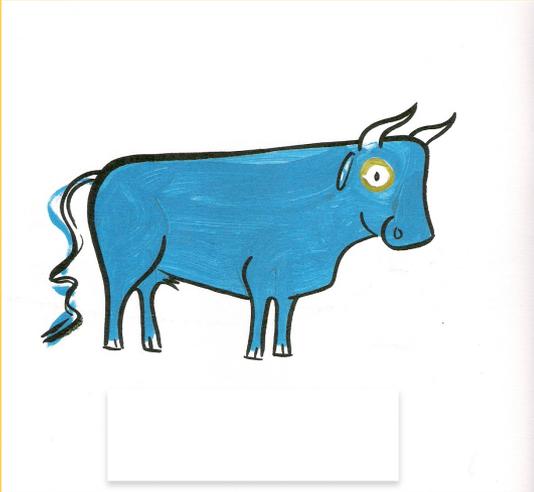


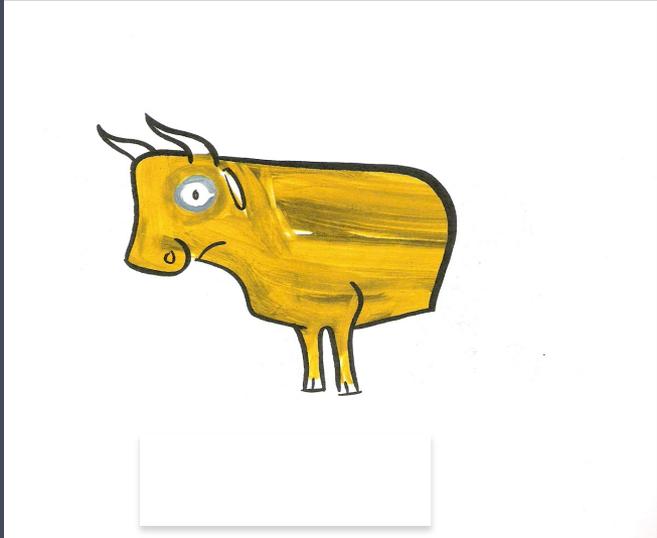
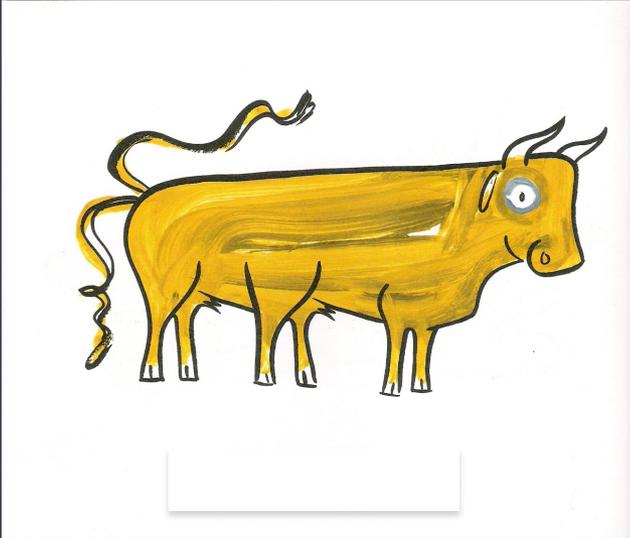


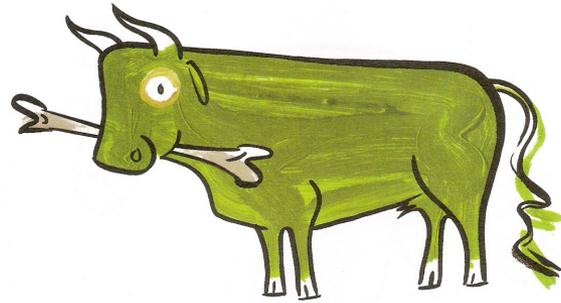
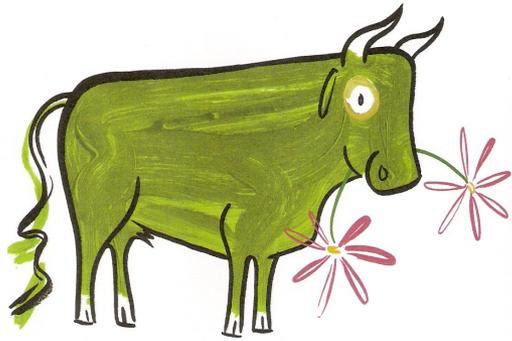


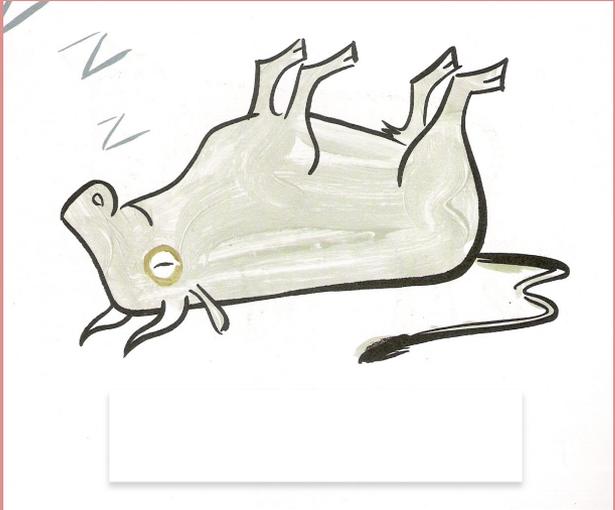
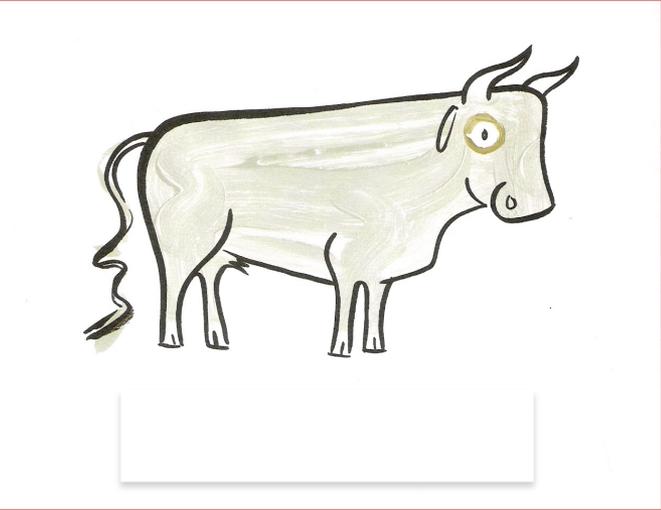


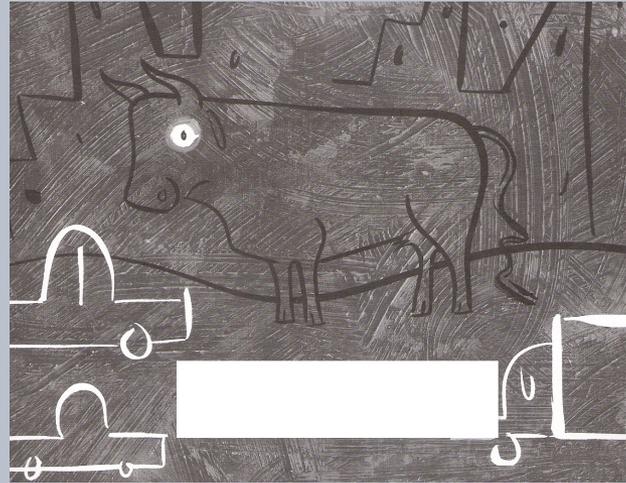
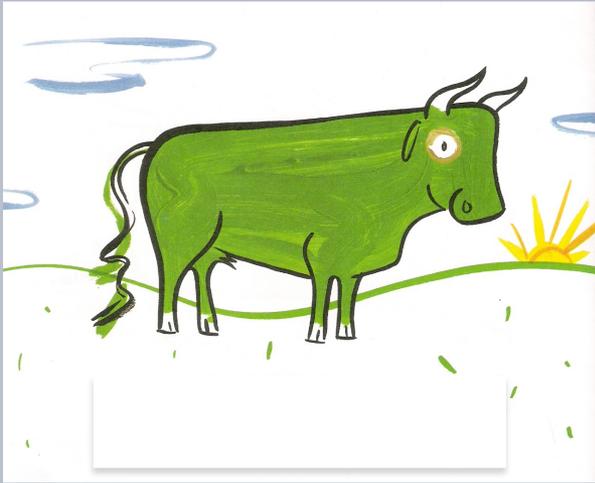


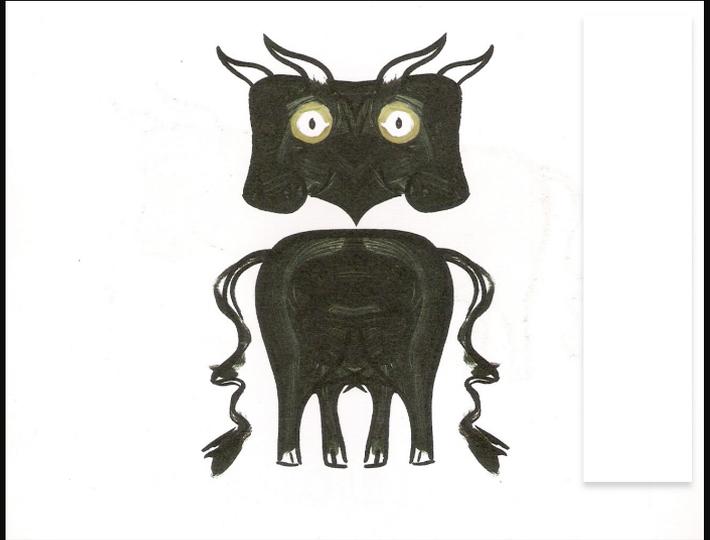
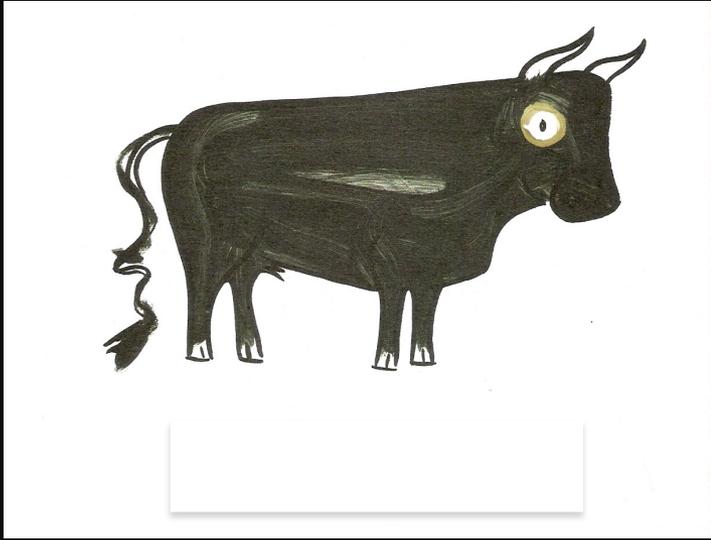


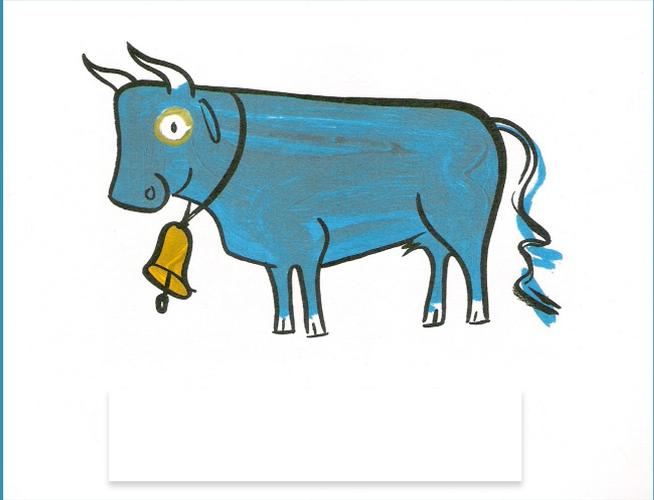
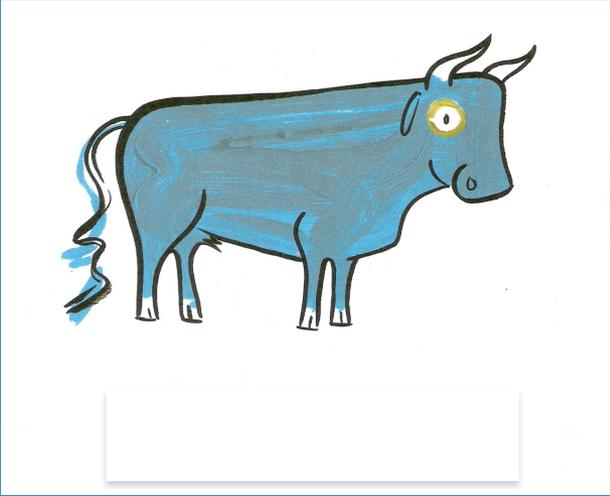




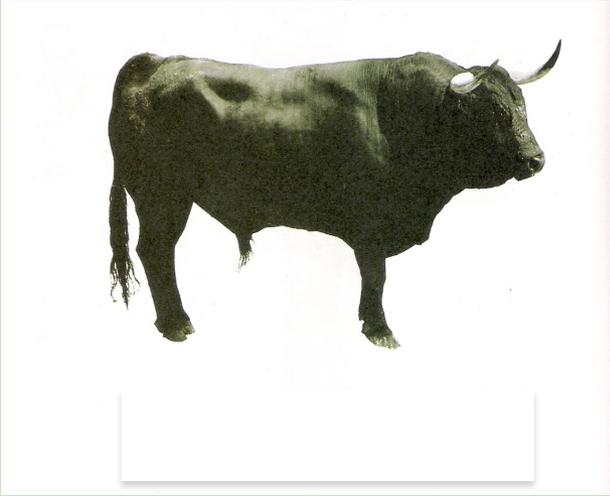


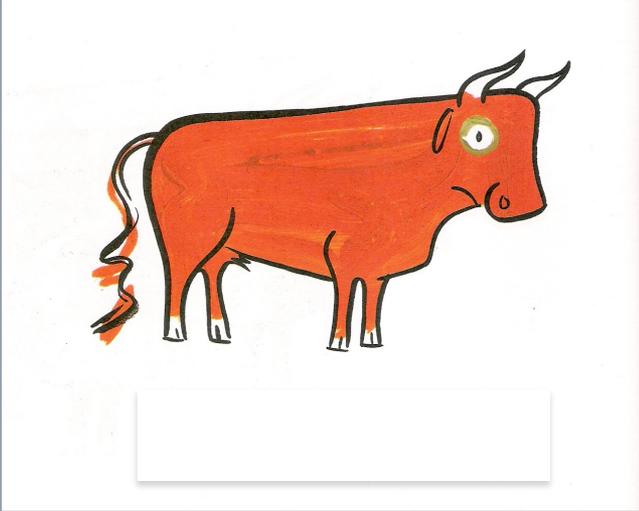






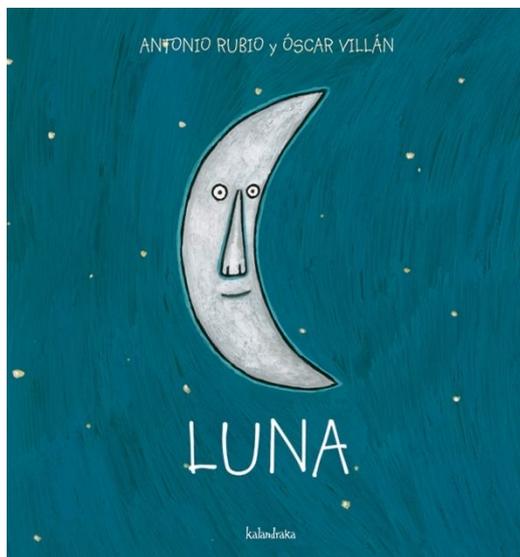






# Leer es un proceso que se disfruta en compañía

Para terminar, recuerda que leer es un proceso interactivo y continuo que se realiza en compañía. Primero, porque el lector es pequeño y no sabe leer solo; después, porque se mantiene el vínculo a través de la lectura compartida, visitas a la biblioteca, conversaciones en torno a los libros leídos. Toda actividad placentera y compartida fortalece los lazos afectivos y la lectura es un gran ejemplo.



*Luna* (Antonio Rubio. Kalandraka, 2005) es una obra imprescindible para configurar el gusto poético desde las primeras edades.

Al navegar por Internet descubrirás infinitas versiones de este pequeño libro que ya se ha convertido en todo un clásico. Disfruta con ésta a cargo de *Unpuntocurioso* y disponible aquí:

<https://www.youtube.com/watch?v=ayQXhNay>

Xgg

# El lector: hoy y ahora

Leer hoy en día es un acto complejo que no se limita solo al libro. El lector tiene que estar capacitado para saber interpretar todo tipo de mensajes y ser crítico con ellos. Desde la pantalla del teléfono móvil hasta los carteles que inundan las calles pasando por los libros digitales, audio historias, animaciones y otros formatos. Se necesitan lectores críticos, capaces de discriminar y seleccionar sus propias lecturas para crear sus propios significados a través de ellas.

**LECTOR + TEXTO = RE - CREACIÓN DE SIGNIFICADOS**

*La lectura no solo desarrolla todas las capacidades mentales sino que además convierte al lector en creador, porque al leer este inventa su propia interpretación de la obra. De este modo, con las lecturas elaboramos un criterio propio que nos hace libres. La fantasía, entendida no como huida sino como mirada interior, aporta una visión amplia del mundo, al niño o niña, que lo reconcilia con su realidad. La percepción de esta nueva realidad por parte del lector le da herramientas para construir una utopía que será el motor del cambio social”.*

Rosa Regás en:

<http://www.aepv.net/miniwebs/congresoLiteraturaInfantil/conclusiones.htm>

# La mediación lectora

Para descubrir el placer de leer es imprescindible la labor del mediador, quien te ayuda a descubrir lecturas, recursos y herramientas para disfrutar de la lectura, ¿quién puede ser mediador?



- Un padre o una madre que lee un libro sentado en el sofá mientras su hijo le observa sentado a su lado, es un mediador de lectura.
- Un profesor o profesora que recita un fragmento de un poema sobre los triángulos en una clase de matemáticas, es un mediador de lectura.
- Un amigo o una amiga que te acompaña a la biblioteca y te recomienda una obra que ya se ha leído, es un mediador de lectura.
- Un bibliotecario o una bibliotecaria que prepara un espacio con las novedades de la semana, es un mediador de lectura.
- Un *booktuber* que comparte en vídeo la opinión sobre el último libro que ha leído, es un mediador de lectura.

# Un ejemplo de mediación en video: Benito Taibo

Dedica ahora veinte minutos de tu tiempo a disfrutar con Benito Taibo, escritor mexicano. En esta charla Ted se convierte en un increíble mediador de lectura entre tú y algunas de las obras más representativas de la historia de la literatura. Benito humaniza la figura del lector convirtiéndole en protagonista mientras lee y se convierte en un puente entre los libros y su inmenso poder para cambiar y transformar al que lee.

TED es un evento anual en el que algunos de los pensadores y emprendedores más importantes del mundo comparten ideas que les apasionan. TED es el acrónimo de Tecnología, Entretenimiento y Diseño, tres grandes áreas que están dando forma a nuestro futuro, aunque el evento admite muchas más temáticas, mostrando siempre "ideas que merecen la pena ser difundidas" de cualquier disciplina.





# 1. La selección de libros infantiles y juveniles

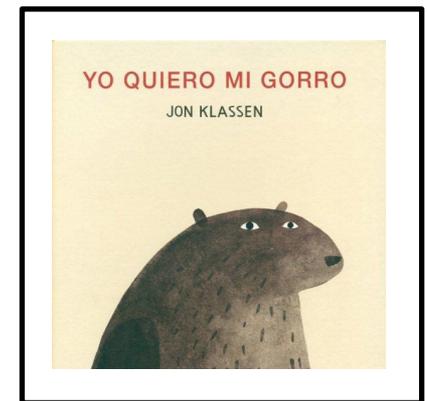
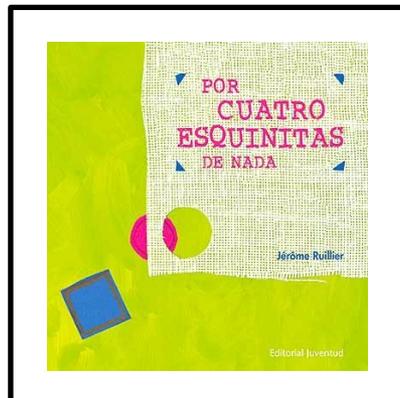
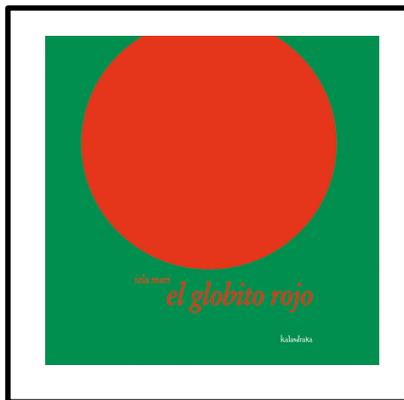
¿Por qué a la hora de elegir libros infantiles y juveniles no solo es importante tener en cuenta la edad de los destinatarios, sino también sus intereses y su madurez?

- Es importante que encuentren reflejados sus **INTERESES** en los libros que leen o las historias que escuchan. Puedes crear lectores si despiertas su interés y con ello su atención, un concepto clave que ya descubriste en la unidad anterior.
- Es fundamental que respetes la **MADUREZ** del lector. Si recomiendas novelas a niños que aún necesitan libros de imágenes puedes generar frustración en ellos. Si prescindes de libros ilustrados o libros juego porque quieres alcanzar objetivos de lectoescritura con tus alumnos, de nuevo puedes generar frustración en los que leen más despacio o tienen más dificultades de comprensión.

Ahora te invitamos a reflexionar brevemente sobre este punto, ¿alguna vez has sentido que los libros recomendados no conectaban con el lector? ¿has percibido cómo leer se convertía en una obligación muy alejada de sus intereses?

# Libros ilustrados: los más demandados

Los libros ilustrados son aquellos que combinan texto e ilustraciones en su conjunto y ofrecen además de la lectura una experiencia creativa y estética. Son muy demandados por niños desde las primeras edades, pero es un error pensar que no existen libros con ilustraciones de calidad para jóvenes e incluso para público adulto. Dentro del propio formato puedes encontrar otras subdivisiones: **imaginarios** (libros solo de imágenes pero con secuencia narrativa); **libros con imágenes** (la ilustración ayuda a entender el texto) y **álbum ilustrado** (la ilustración y el texto se complementan).



# Álbumes ilustrados: con nombre propio

Los **álbumes ilustrados** son aquellos libros en los que el texto y la ilustración se complementan 50% y no se puede entender el uno sin el otro. El significado surge de la interacción entre la palabra y la imagen, y si faltara alguno de los dos, cambiaría también el sentido de la obra.

Es un género en continuo crecimiento ya que vivimos en una cultura cada vez más visual, más basada en la imagen y se buscan fórmulas que ayuden a vincular el texto con la ilustración para crear significados.

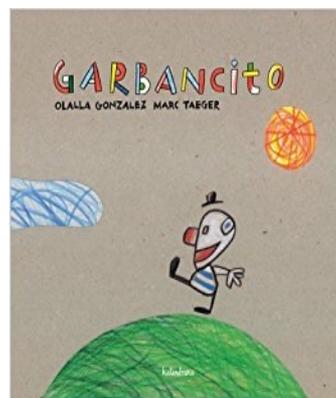
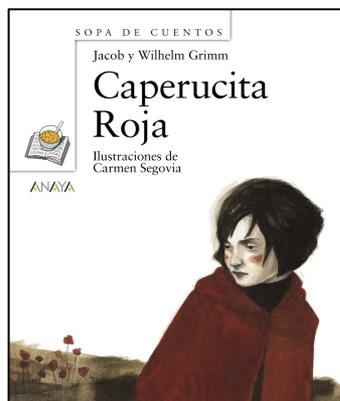
Puedes investigar sobre la historia de este género a través de algunos de los autores más representativos: *Jean de Brunhoff, Paul Rand, Leo Lionni, Maurice Sendak, Anthony Browne, David Mckee, Jimmy Liao, Shan Tan o Jutta Bauer.*



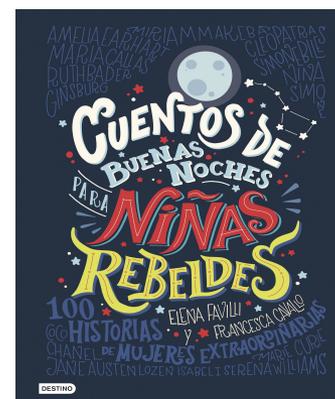
# Cuentos populares, clásicos, modernos ¡fantásticos!

Los **cuentos** son narraciones breves, basadas en hechos reales o ficticios en los que a través de varios personajes se desarrolla una trama que siempre queda resuelta al llegar a la última página. Suelen respetar la estructura de introducción, desarrollo y desenlace. Los primeros cuentos surgieron como parte de la tradición oral que se compartía en el siglo XVII. Se reconoce una división **entre cuentos populares** – aquellos que nos llegaron desde la tradición oral, se presentan en múltiples versiones y su autor suele ser desconocido - y **cuentos literarios** – los que se transmiten mediante la escritura, son de autor conocido y generalmente de una sola versión.

## Cuentos populares



## Cuentos literarios

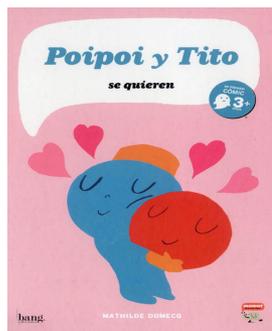


# Cómic: un género exigente

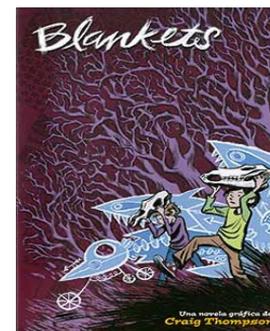
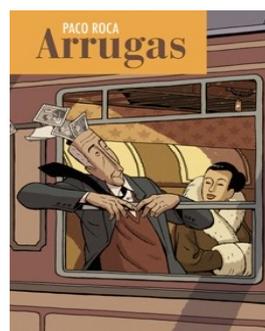
Los **cómics** son historias ilustradas con un lenguaje propio cuya acción se sucede en distintas viñetas. Utilizan unos códigos específicos del género como son los encuadres, los planos, el lenguaje icónico y un lenguaje verbal estructurado en cartelas, bocadillos y onomatopeyas, entre otras peculiaridades.

Por tanto el cómic no es un género menor ni es solo para niños. De hecho, has de saber que sigue evolucionando y que en la actualidad hablamos también de otra tendencia, quizás más narrativa pero originada en el lenguaje del cómic, que se hace llamar **Novela Gráfica** y se diferencia porque suele dirigirse a un lector más maduro, incluir historias completas y con un formato muy cuidado.

## Cómic



## Novela gráfica



# ALGUNOS AUTORES: TROCHE



TROCHE

TROCHE TROCHE

# ALGUNOS AUTORES: TUTE



# ALGUNOS AUTORES: RENE ESTAMAL



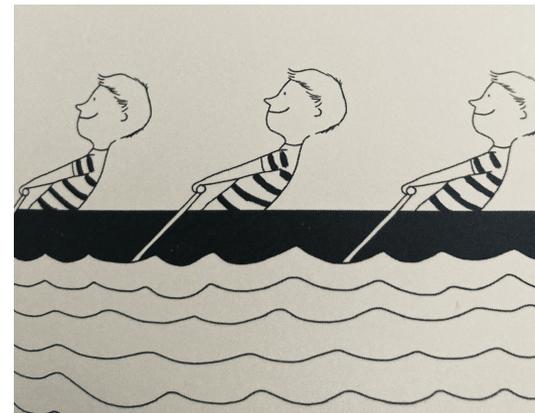
-¡El mundo es mío!- gritó  
- ¡Es mío, es mío!- respondieron las  
montañas



-He naufragado. No mandéis a nadie.



-Después de todo, no soy tan mala  
compañía.

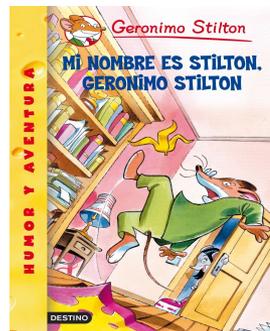
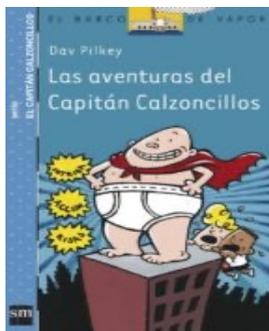


De vez en cuando todos sus yos se  
ponían de acuerdo.

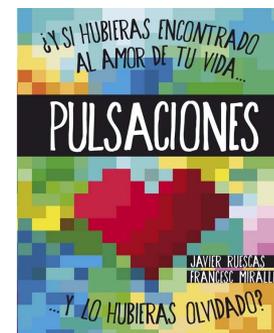
# Novelas y libros con capítulos

Las **novelas** son historias más extensas, divididas normalmente en capítulos, que incluyen descripciones más detalladas y necesitan que el lector aplique su imaginación al leerlas. No suelen incluir ilustraciones y suelen ser ficciones orientadas a causar placer estético. Cuando hablamos de novelas nos olvidamos del lector infantil, como si fuera un género elevado en el que no tiene cabida. Lo cierto es que es un género que conecta también con las primeras edades y provoca el desarrollo de la imaginación al enfrentarse a un texto que nos permite viajar a otros mundos, otras realidades y conectar con las emociones de los protagonistas de la historia.

## Primeras novelas



## Novelas juveniles



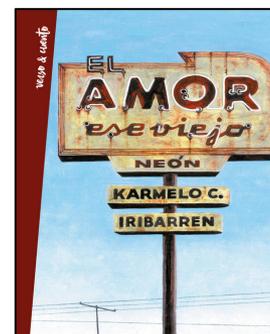
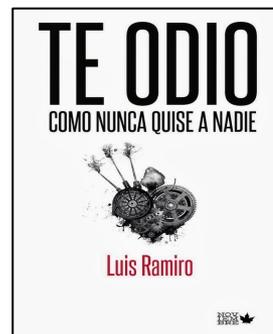
## Poemarios para todas las edades

Los **poemarios** son libros que recopilan poemas, habitualmente compuestos en verso y tanto tradicionales como contemporáneos. La poesía no muere. Al contrario, parece que las palabras que componen un poema acarician el alma. El género poético debería estar presente en todas las edades, demostrándole al lector la riqueza de las palabras, cómo las poesías de antes ayudan a las poesías de ahora y todos nos aprovechamos del talento de los poetas. Afortunadamente la industria editorial el está prestando mucha atención a este género y se edita mucho y de mucha calidad con respecto a la poesía.

### Poemarios



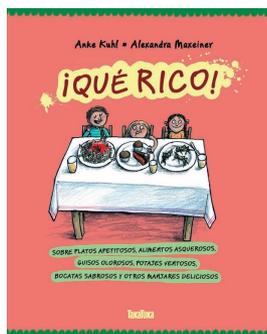
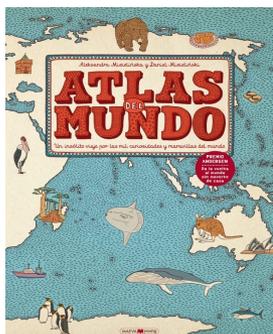
### Poetas de Internet



# Libros informativos: conocer el mundo

Los **libros informativos** son aquellos que responden a los por qués y otorgan conocimiento en diversas materiales trascendiendo el propio objeto del libro. Leer y saber son dos verbos que no están reñidos, al contrario, se complementan a la perfección. A lo largo de la Historia, las antiguas enciclopedias, guías de viaje o manuales han evolucionado y se han convertido en auténticos objetos valiosas repletos de información de interés, organizada y adecuada para el lector al que se dirigen. Algunos añaden ilustraciones, otros fotografías, troqueles, pestañas... Lo importante es promover una lectura formativa que no está reñida con una lectura estética.

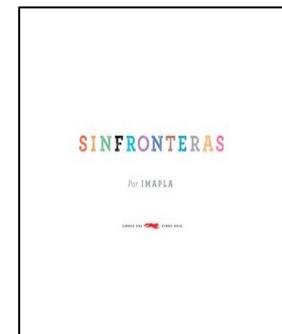
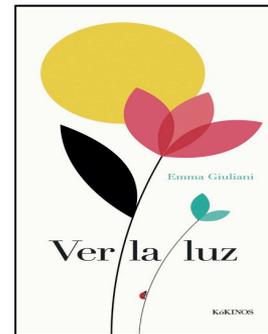
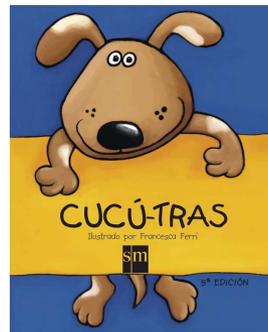
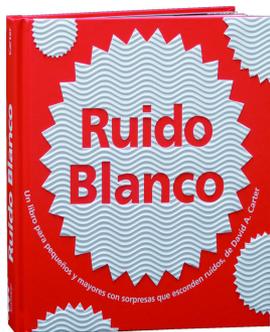
## Libros informativos



# Libros troquelados: sorpresas para el lector

Los **libros troquelados** son libros tridimensionales, móviles y/o despleguables que, a través de pestañas o troqueles, esconden contenidos adicionales que permiten al lector interactuar con sus páginas. Son una forma muy original de introducir a los lectores en la historia y convertirlos en parte activa de la misma. Desde sencillas propuestas con pestañas para primeras edades hasta auténticas obras de arte construidas con pop-up, este género no hay que perderlo de vista porque promueve el goce estético además de la creatividad a través de propuestas originales y novedosas.

## Libros troquelados



# Mediación lectora: falsos mitos

A la hora de desarrollar tu labor como mediador de lectura tienes que tener mucho cuidado con algunas ideas preconcebidas sobre el acto de leer que debemos aclarar antes de continuar. Es importante desmitificar algunas afirmaciones que se han sostenido a lo largo de los años y que pueden perjudicar tu labor a la hora de promover la lectura.

La lectura es una actividad solitaria

Internet no es un enemigo de la lectura

Los libros no tienen edad

Hay que leer todos los días para conseguir el hábito

La lectura proporciona acceso a otros medios.

A leer se aprende en el colegio

No es importante seguir leyendo juntos cuando ya leen solos

Hay que aprender a leer antes de los seis años

El espacio de lectura es irrelevante

# SESIÓN DE CUENTOS "ESTO NO ES UN LIBRO"

Para los asistentes al curso online "De los cuentacuentos a los booktubers" (CFIE LEÓN)

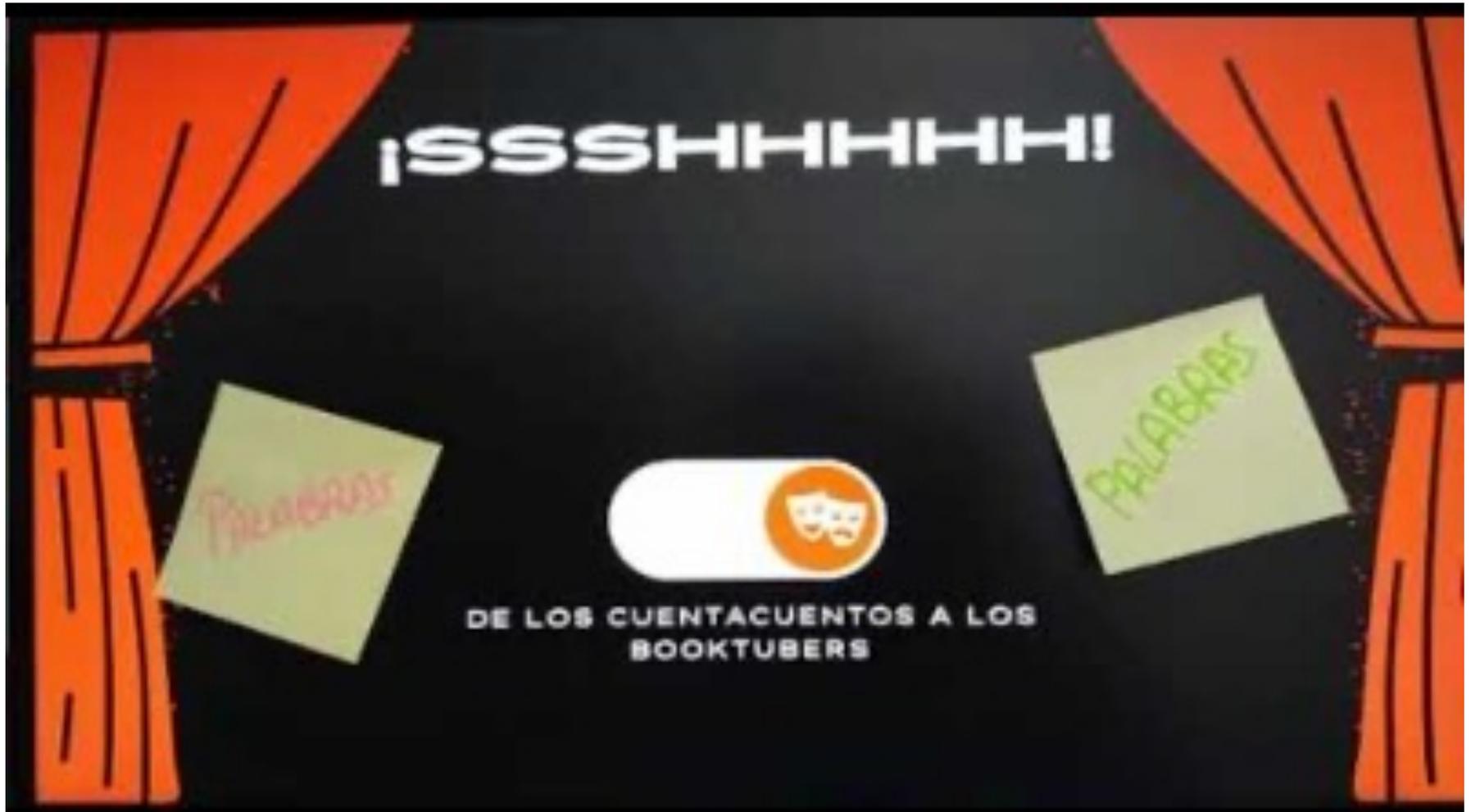
<https://www.youtube.com/watch?v=ge8jkOcE-Mc>



Sesión online MI PRIMERA BIBLIOTECA: "No es un libro"

Oculto

# ¿QUÉ CUENTAN LAS COSAS? (II)



# ¿QUÈ CUENTAN LAS COSAS? (III)

---

*Hace tiempo que guardo  
mis recuerdos en papel*



Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 12 12 57 7

# CONCLUSIONES QUE CUENTAN

# 3. TECNOLOGÍA

Un gran recurso complementario.



# Lectura y nuevos soportes. La lectura digital

Antes de entrar en materia es importante precisar que no hablaremos de libros electrónicos ya que no son literatura digital, sino digitalizada, y son textos que puedes encontrar indistintamente en papel o en pantalla. Aquí hablaremos de literatura digital, aquella que nace de procedimientos digitales. Y a partir de ella exploraremos otras líneas que pueden enriquecer la lectura a través de la pantalla.

Por tanto descubrirás libros diseñados para dispositivos móviles, aplicaciones que permiten complementar la experiencia de lectura en papel, juegos digitales que facilitan el interactuar con personajes literarios y otras posibilidades.

Hay beneficios adicionales en la lectura a través de dispositivos digitales que compartiremos siempre recordando que la lectura cambia de medio pero no de fin.

El papel del mediador también resulta fundamental a la hora de seleccionar y recomendar lecturas digitales. Debe presentarlas como una experiencia compartida, colaborativa y divertida, al igual que pasa con los libros en papel. Que cambie el formato no implica que cambie la intención: disfrutar del placer de leer.

# Consejos para compartir lecturas digitales

Crear buenos hábitos de alfabetización es necesario desde las primeras edades. Para asegurar que los niños tengan una experiencia de lectura satisfactoria y motivadora, es necesario seguir unas premisas o consejos útiles que te ayudarán a entender y compartir la lectura como una práctica divertida y educativa en el medio digital.

Por ejemplo, leer a través de un dispositivo no implica que tenga que realizarse una lectura solitaria. O que todo lo que nos sugiere el store de nuestra Tablet o móvil sea de calidad. Debemos seguir respetando los mismos criterios de calidad sin olvidar la edad, los intereses ni la madurez del lector.

Navegación  
sencilla

Lectura  
compartida

Limitar el ruido

Explorar opciones  
de lectura

Crear un ritual  
lector

Elegir atendiendo  
a sus intereses

Construir una  
biblioteca digital

# RECURSOS SUGERIDOS PARA LECTURA DIGITAL

1. Libros digitalizados y disponibles online.
2. Aplicaciones para dispositivos móviles.
3. Recomendadores web de lectura y apps.
4. Guías de lectura interactivas online.
5. Revistas de literatura infantil y juvenil.
6. Sugerencias de actividades online.
7. Booktubers: los influencers de la lectura
8. Juegos digitales para completar la lectura.
9. Historias, poemas y otras ideas en audio.



# 7. Libros digitalizados y disponibles online.

Cada vez más instituciones invierten en herramientas para poner a disposición de los lectores de forma accesible y gratuita lecturas digitales. Algunas ya existen en papel, otras son creadas directamente en este formato, pero hemos destacado algunas iniciativas reseñables.



## eBiblio Castilla y León

Libros digitales en préstamo para dispositivos móviles disponibles gracias al Servicio de Bibliotecas y al Ministerio de Cultura.

<https://castillayleon.ebiblio.es/>



## Cuentos Digitales de Viva Leer

Impulsados desde la Fundación Entrelíneas están diseñados para el medio digital y cuentan con interacción, música, ilustración...

<https://www.vivaleercuentosdigitales.cl/>



## Compartir Cultura

Libros, poemas y otras sorpresas culturales accesibles gracias al Ministerio de Cultura de Argentina, ¡con gran calidad!

<https://compartir.cultura.gov.ar/una-mapirisa-risa-que-riza/>



## Maguaré: descubre, imagina, crea

Propuesta de espacio cultural digital para niños impulsado desde el Ministerio de Cultura de Colombia con muchos recursos.

<https://maguare.gov.co/canciones-rondas-nanas-retahilas-y-adivinanzas/>

# PRÀCTICA: localizar editoriales que compartan contenido a través de servidores web.



## 2. Aplicaciones para dispositivos móviles.

Descubrirás aquí ejemplos de libros diseñados en formato digital que añaden valor a la experiencia lectora a partir de algún recurso adicional. Te aconsejo que los descargues en tus dispositivos y que experimentes con su lectura para poder entender este epígrafe en profundidad.



Go Away Big Green  
Monster IOS/ Android



Miniclásicos de Itbook  
IOS/ Android



Animalrescue de  
PatrickGeorge IOS/  
Android



Little Red Riding Hood  
de NosyCrow IOS/  
Android

Son libros- app que surgieron a partir de una versión en papel previamente publicada y respetan la ilustración y el texto aunque aprovechan alguna posibilidad del dispositivo para añadir contenido adicional.

### 3. Recomendadores web de lectura y apps.

Ahora vas a descubrir cómo utilizar la tecnología como fuente de información a la hora de localizar tanto libros impresos como lecturas digitales de calidad. Son “recomendadores” de lectura, que funcionan como bibliotecas digitales en las que, si bien no puedes leer directamente las lecturas recomendadas, si puedes encontrar toda la información que necesitas antes de decidirte a visitar la librería o la biblioteca para poder tenerla entre las manos – en el caso de los libros impresos- o de descargarla a través de la tienda de tu dispositivo – en el caso de las lecturas digitales-.

## ¡Cuidado!

Internet es la gran biblioteca sin bibliotecario, y las recomendaciones de grandes buscadores como Google no garantizan lecturas de calidad ni adecuadas para los lectores. Por eso es importante prestar atención a estas fuentes de información que descubrirás en las siguientes pantallas.

# Leoteca: recomendador de lectura para niños

Leoteca - [www.leoteca.es](http://www.leoteca.es) - es una plataforma que funciona como recomendador de lectura para niños, como red social de intercambio de lecturas y como biblioteca digital.

## ¿Cómo funciona Leoteca?

Sin necesidad de registrarte, puedes utilizarlo como una biblioteca virtual.

1. Incluye en el Buscador la palabra clave relacionada con las lecturas que quieras encontrar.
2. Puedes buscar por temática (mar, museos, luna, colegio), por autor, editorial, etc...
3. Una vez realizada la búsqueda te ofrece los resultados con acceso directo a las fichas de los libros que se corresponden con tus criterios de búsqueda.
4. En cada ficha tienes los datos bibliográficos, un breve resumen y contenido adicional como imágenes o vídeos.



# Canal lector: sugerencias lectoras de calidad

Canal Lector – [www.canallector.com](http://www.canallector.com) - es el buscador de lecturas para niños y jóvenes que gestiona la Fundación Germán Sánchez Ruipérez,

## ¿Cómo funciona Canal lector?

Puedes utilizar su motor de búsqueda como biblioteca virtual.

1. Incluye en el Buscador del menú superior la palabra clave.
2. Puedes buscar por temática (mar, museos, luna, colegio), por autor, editorial, etc...
3. Una vez realizada la búsqueda te ofrece los resultados con acceso directo a las fichas de los libros que se corresponden con tus criterios de búsqueda.
4. En cada ficha tienes los datos bibliográficos, un breve resumen y contenido adicional.



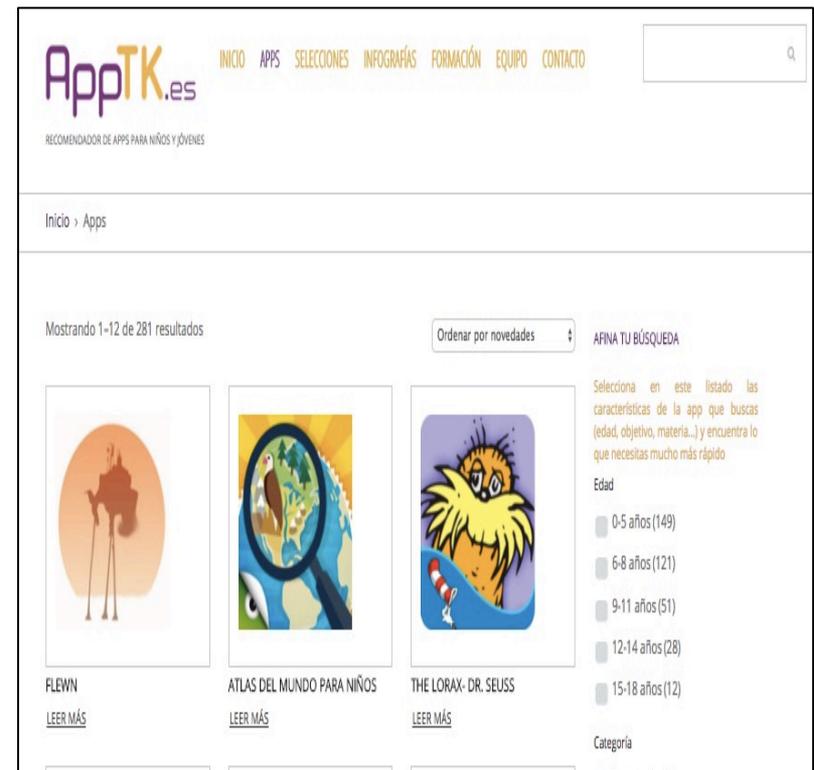
The screenshot shows the Canal Lector website interface. At the top, there is a search bar with the text "Buscar por" and a search icon. Below the search bar, there are several dropdown menus for "Edad", "País", "Género", "Soporte", and "Temas". The main logo "canal lector" is prominently displayed in the center. To the right of the logo, there are social media icons for Twitter and Facebook, and a "Crea tu cuenta" button with an envelope icon. Below the logo, there is a blue navigation bar with the following menu items: "Sobre CL", "Recursos", "Creadores", "Lectura", "Profesionales", and "Novedades". Underneath the navigation bar, there is a breadcrumb trail "Estás en : Home" and another search bar with the text "Buscar artículos, noticias, secciones...". The main content area features a large profile card for "Katsumi Komagata en Casa del Lector" with a photo of the author and a "leer más" button. To the right, there are two smaller promotional cards: one for "IBBY presenta el texto y el cartel para el Día Internacional del Libro Infantil 2018" and another for "5 básicos LIJ de Ana Alcolea".

# Apptk: aplicaciones de lectoescritura

La Apptk – [www.apptk.es](http://www.apptk.es) - es un nuevo servicio web que recopila aplicaciones de lectura para niños y jóvenes. Se encarga de seleccionar y recomendar contenidos digitales de calidad para el público infantil y juvenil, vinculados fundamentalmente a la lectura y a la escritura.

## ¿Cómo funciona Apptk?

1. Pulsa en el menú superior la opción APPs.
2. Puedes buscar por edad, categoría o materia.
3. Una vez realizada la búsqueda te ofrece los resultados con acceso directo a las fichas de las aplicaciones que se corresponden con tus criterios de búsqueda.
4. En cada ficha tienes los datos, un breve resumen y contenido adicional.

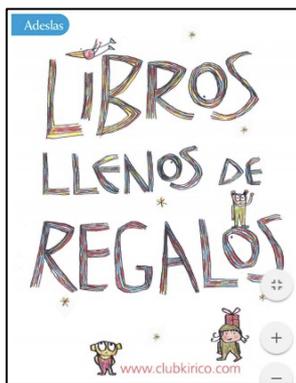


The screenshot shows the Apptk.es website interface. At the top, there is a navigation menu with links for INICIO, APPS, SELECCIONES, INFOGRÁFAS, FORMACIÓN, EQUIPO, and CONTACTO. Below the menu, the text 'ApptK.es' is displayed in a stylized font, followed by 'RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES'. A search bar is located in the top right corner. The main content area shows 'Inicio > Apps' and 'Mostrando 1-12 de 281 resultados'. There is a dropdown menu for 'Ordenar por novedades' and a search filter 'AFINA TU BÚSQUEDA'. Three app cards are visible: 'FLEWN', 'ATLAS DEL MUNDO PARA NIÑOS', and 'THE LORAX - DR. SEUSS'. Each card has a 'LEER MÁS' link below it. On the right side, there is a filter for 'Edad' with radio buttons for '0-5 años (149)', '6-8 años (121)', '9-11 años (51)', '12-14 años (28)', and '15-18 años (12)'. Below the age filter, there is a 'Categoría' filter.

# 4. Guías de lectura interactivas online.

Una guía de lectura es una selección bibliográfica diseñada con unos objetivos concretos sobre una temática determinada que cumple la función de informar y persuadir a los lectores para que lean los títulos sugeridos. Por tanto, es una herramienta informativa y publicitaria.

Las guías de lectura en la actualidad tienen que ir más allá de la mera recomendación de un listado de libros en papel, porque en la sociedad contemporánea el bombardeo de información es constante y el ojo humano necesita, de nuevo, apelar a la curiosidad para que algo llame su atención.



Guías temáticas del Club Kiriko  
<https://www.clubkiriko.com/guias-de-lectura-kiriko/>



Lecturas en tiempos de crisis  
<http://www.ibbychi.e.cl/2019/11/14/lecturas-un-espacio-para-compartir/>



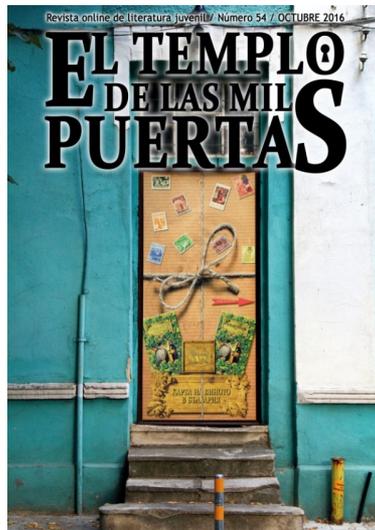
Apuntalecturas  
<https://unpuntocurioso.wordpress.com/2017/12/03/atencion-a-la-diversidad-recomendaciones-interactivas-de-lectura/>



Guías de lectura del CEPLI  
<https://blog.uclm.es/cepli/publicaciones/guias-de-lectura/>

## 5. Revistas de literatura juvenil.

Si por algo se caracteriza la literatura juvenil es por la fuerza impulsora que le dan sus propios lectores. Revolucionan el género porque consumen y crean, comentan, comparten, colaboran...Las redes sociales han democratizado el acceso de todos los que quieren compartir su opinión sobre lo que han leído o valorar sus lecturas, sugerir sus novedades. Los lectores de literatura juvenil ven cómo, poco a poco, también son cada vez más las revistas online y gratuitas que están a su disposición.



El Templo de las mil puertas

<http://www.eltemplodelasmilpuertas.com/>



La Página Escrita

<http://www.lapaginaescrita.com/>



Huellas de Tinta

<http://www.revihuellasetinta.com.ar>

## 6. Sugerencias de actividades online.

Además de nuestro canal de cuentos en video y la guía [www.leemoseninglés.com](http://www.leemoseninglés.com) participamos activamente en el diseño de los CUADERNOS DEL PROFESOR para la Junta de Castilla y León con sugerencias de actividades vinculadas a la lectoescritura en el aula. Disponibles en: <https://www.educa.jcyl.es/foro/mentolectura/es/informacion-especifica/publicaciones/publicaciones-comunidad-castilla-leon/cuadernos-profesor>

**Cuadernos del Profesor**

No 8 Trabajar aprendizajes y destrezas experimentando con **LA ORALIDAD**

Prólogo Introducción Pautas de uso Guía de Lectura

Compártelo en: [Facebook] [Twitter] [LinkedIn] [Pinterest] [Email]

**[PRI] CIENCIA CAMARA ACCIÓN**

Creación de clips de video a partir de una actividad narrativa en torno a la descripción de experimentos, tras un proceso de investigación y recopilación de textos e imágenes.

POR NIVELES EDUCATIVOS  
E.Infantil | E.Primaria | ESO

POR ÁREAS Y MATERIAS CURRICULARES

POR COMPETENCIAS BÁSICAS

Recursos para las Actividades

Product education  
NO SÉ QUÉ HACER!  
EXPERIMENTA CIENCIA  
CONSTRUIR UN COHETE ESPACIAL  
LOS CIENTÍFICOS y sus inventos  
FUERZAS

Hoy libro!  
canal lector  
DE CUENTOS

Ver otros Cuadernos del Profesor

© Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil 2012 - Diseño: GrupoPenseo

## 7. Booktubers: influencers de la lectura

Además de las revistas literarias y de los ejemplos que hemos visto en pantallas anteriores, surgen nuevas corrientes híbridas que demuestran el poder de la literatura juvenil vinculada a la tecnología. Es el caso de los *booktubers*, auténticos prescriptores de libros a través de *Youtube* que cuentan con miles de seguidores y con un auténtico fenómeno fan. Los **booktubers** son jóvenes de entre 12 y 30 años, aproximadamente, que suben videos a su propio canal de *Youtube* recomendando libros. El nombre está compuesto por la palabra Book (libros en inglés) y *Tubers* (de *Youtube*).

¿Sabes qué significan estos términos muy usados por estos recomendadores de libros en sus vídeos?

Booktag

Book haul

Wrap up

Wishlist

Book shelf tour

Unboxing

# Cómo ser Booktuber: un video explicativo

En este video protagonizado por Javier Ruescas , al que ya conoces de pantallas anteriores porque además de *booktuber* es escritor de literatura juvenil), Fátima Orozco y Sebastián G. Mouret puedes descubrir algunas claves para ser *booktuber*.



Fuente:

<https://www.youtube.com/watch?v=jtBnnNx9u0M>

## 8. Juegos digitales para completar la lectura.

Puedes encontrar también juegos digitales basados en personajes de la literatura infantil y juvenil que invitan a continuar la historia a través de aventuras gráficas, sencillas propuestas lúdicas que divierten y permiten de forma implícita integrar las estrategias del juego y realizar aprendizajes significativos. Aquí te recomiendo la página web de *PBS Kids*, un canal de televisión inglés en el que muchos de sus protagonistas son personajes de origen literario como *Curious George*, *The Cat in the Hat* o *Arthur*.



Fuente: <http://pbskids.org/games/>

# Práctica: Adivina los títulos de libros en emojis

En esta propuesta de juego vas a poner a prueba tu agudeza visual y a la vez crearás significados a través de emojis. Tienes que adivinar el título del libro al que definen los siguientes grupos de emojis. Para eso, reflexiona sobre el significado global de cada grupo, no sobre cada imagen sin tener en cuenta al resto.



## 9. Historias, poemas y otras ideas en audio.

No podemos olvidar el potencial del audio a la hora de compartir historias digitales. A través de generadores de podcast como IVOOX podemos localizar cuentos, poemas y otras curiosidades y a la vez subir nuestras creaciones de una forma muy sencilla.

Dino Lanti es autor de la obra "Cuentos Cruentos" (Thule, 2008), poco conocida pero muy interesante. En ella repasa algunas de las historias más clásicas de la historia de la literatura pero a través de un punto de vista actualizado y postmoderno.



Merece la pena compartir sus poemas para descubrir otra recreación de lo popular. Aquí podrás acceder a la versión narrada del cuento "Los siete enanitos en el paro". Disfruta de su sentido del humor y de la vuelta de tuerca de la historia.

## 10. CREAR TUS PROPIOS RECURSOS

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos que habitualmente producen soluciones originales.

Se puede desarrollar la creatividad huyendo de alguno de sus principales enemigos: el miedo, el perfeccionismo, el tiempo, la comodidad o el cansancio.

Selecciona ideas que ya existan (no existe nada 100% original) y sé creativo con ellas:

*"Los artistas copian, Los genios roban" (Picasso)*

# ¿QUÈ SIGNIFICA SER CREATIVO?

---



Echa a volar tu imaginación

# MUY IMPORTANTE

1. **Parte de una idea** : antes de comenzar a crear tienes que tener claro qué quieres (hacerte preguntas)
2. **Ten claras tus habilidades**: para ser creativo es mejor que explores tus puntos fuertes antes de que tengas que poner a prueba tus puntos débiles.
3. **Y construye nuevas ideas**: copiar no aporta nada nuevo, pero encontrar una idea, hacerla tuya, adaptarla tus habilidades y tu contexto, es la clave.

# CREACIÒN DE RECURSOS



- LIBROS DIGITALES
- TIRAS CÒMICAS
- PODCASTS
- ANIMACIONES
- VIDEOCUENTOS
- OTROS

# -CREAR LIBROS DIGITALES

Para crear tus propios libros digitales puedes explorar dos líneas fundamentales de trabajo:

A) HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA: es partir de una historia en papel, ya sea un libro que quieres digitalizar o una historia colaborativa creada por los alumnos o por ti misma.

B) HISTORIAS DE PANTALLA: implica crear directamente con recurso digitales sin partir de ninguna historia previa en papel.

# - CREAR LIBROS DIGITALES

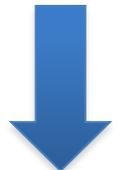
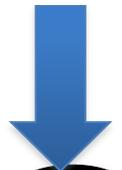
## A) HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA

1. Digitaliza la historia con una aplicación para dispositivos móviles como Tiny Scanner (implica hacer fotografías de cada página y la propia aplicación genera un documento final en formato pdf).

2. Envía el documento tu correo y descárgalo a tu ordenador.

3. Sube tu documento a Issuu/ Flipsnack/ Slideshare para crear un libro digital (necesitas registrarte previamente)

4. Etiqueta correctamente la historia con los datos solicitados.



issuu

# - CREAR LIBROS DIGITALES

## A) HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA

PRÁCTICA

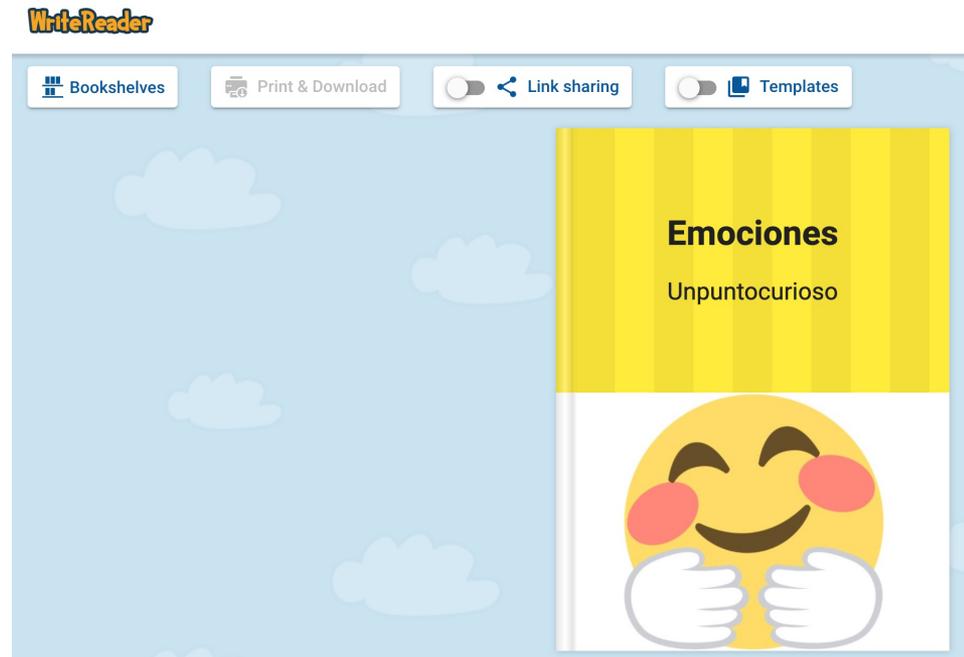


ISSUU

# - CREAR LIBROS DIGITALES

## B) HISTORIAS DE PANTALLA

Localizar una herramienta web o una aplicación que nos permita realizar la historia que queremos. Ejemplos:



<https://app.writereader.com/book/6270c15d-d918-4d49-8656-cda5037fd5b4/view>

# - CREAR TIRAS CÒMICAS

La secuenciación que incluyen muchos cuentos para niños facilita la comprensión lectora y la identificación de los pasos de una historia: introducción, desarrollo y desenlace.

Utilizar las características del género del cómic favorece la interiorización de estos conceptos y permite a los niños destacar lo importante de la lectura.



# - CREAR TIRAS CÓMICAS

Diseña <https://www.storyboardthat.com/es/creador-de-guiones-gr%c3%a1ficos>

## PRÁCTICA



# - CREAR PODCASTS

El **podcasting** consiste en la distribución de archivos que permiten contar **a través del audio**, ya sea con canciones, narraciones orales o audiohistorias. Son fácilmente compartibles, de hecho existen multitud de plataformas donde poder reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo de temáticas y géneros.

*Recurso recomendado: Ivoox*, un kiosco para escuchar radios y podcasts, una plataforma donde poder reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo de temáticas y géneros.



# - CREAR PODCASTS

Algunas propuestas para realizar podcast:

1.GRABACIÓN DE AUDIOHISTORIAS para practicar lectura en voz alta, entonación, pausas, etc.

2.GRABACIÓN DE HISTORIAS PROPIAS que permiten trabajar sobre el guión, realizar un trabajo colaborativo y compartir las creaciones a través de la Red.

3.GRABACIÓN DE HISTORIAS CON EFECTOS DE SONIDO que multiplican las posibilidades de creación ya sea a través de sonidos digitales o sonidos reales. Son muy útiles los bancos de sonidos como [www.findsounds.com](http://www.findsounds.com)

# EJEMPLO DE CUENTO SONORO

**- Cuento sonoro -**

**Taller de expresión  
por la Música**

**Marcelo Dos Santos**

<https://www.youtube.com/watch?v=unXsNedACFs>

¡MUCHÍSIMAS GRACIAS POR TODO!

[www.unpuntocurioso.com](http://www.unpuntocurioso.com)

“Había una vez una palabra  
redonda, entera, brillante.

Adentro de la palabra estaba el mundo.

Y en el mundo estábamos nosotros,  
diciéndonos palabras.”

(Graciela Montes)



## \*Recreaciones actuales de los cuentos en el cine.

Muchos han sido los cuentos populares cuya versión cinematográfica les ha permitido recuperar lectores, que se han trasladado de la pantalla al papel buscando detalles perdidos o viceversa, aquellos que van desde el papel a la pantalla para ver si se cumplen sus expectativas.

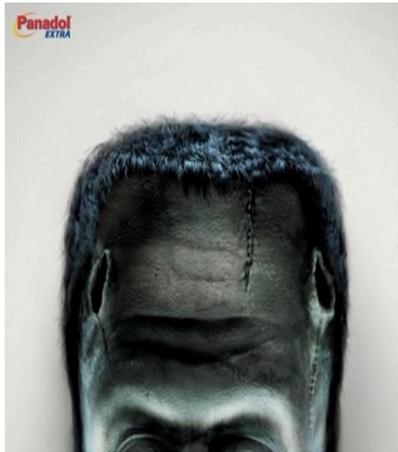
Aquí tienes una selección en video con los 15 mejores cuentos para niños y no tan niños llevados al cine. Disfruta.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=7bJDC14mVE4>

# \* Recreaciones de los cuentos en la publicidad

Aquí puedes disfrutar de una selección de anuncios publicitarios basados en personajes de cuento. Es muy interesante ver cómo el juego con el argumento o la simple mención simbólica del personaje produce mensajes en el espectador, demostrando que todos compartimos la misma raíz a través de estos cuentos populares.



Campaña PANADOL  
contra el dolor de cabeza.



Campaña EVIAN sobre el  
agua más pura.



Campaña BAN-AID con las  
tiritas adaptables

También puedes acceder a la selección completa de spots publicitarios en video a través de este enlace:

<http://www.eraseunavezqueseera.com/2014/07/14/anuncios-de-cuento/>

¡GRACIAS!

[www.unpuntocurioso.com](http://www.unpuntocurioso.com)