

NUEVAS FORMAS DE LECTURA PARA NIÑOS Y JÓVENES



¿Qué está pasando?

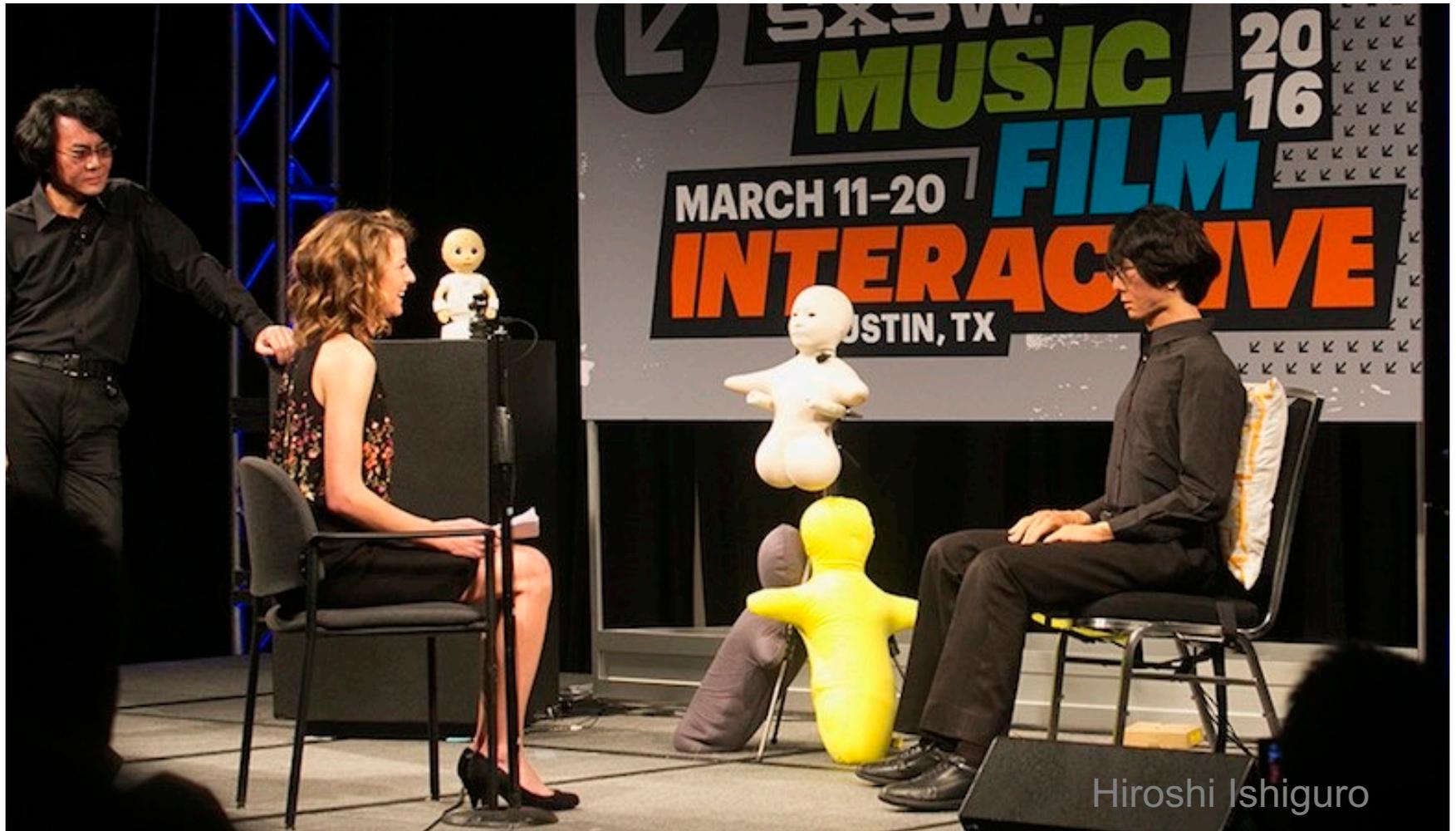




Hatsume Miku



Martine Rothblatt







ELISA YUSTE
CONSULTORÍA EN CULTURA Y LECTURA

COSMOPOLITAN

MARCH 2018, ₹150

THE BEST THAT YOU CAN BE



SOPHIA THE ROBOT

“I’m Not
Looking at World
Domination”

LA REALIDAD HA
ADQUIRIDO NUEVAS
DIMENSIONES

LA DIVISIÓN ENTRE
“*MUNDO REAL*” Y
“*MUNDO VIRTUAL*”
ESTÁ EN DESUSO,
AMBOS SON REALES

ADEMÁS, LA
TECNOLOGÍA TIENDE A
BORRRAR LÍMITES CON
LA BIOLOGÍA Y LAS
COSAS A SU
ALREDEDOR



Chiara Bordi



Maxence





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



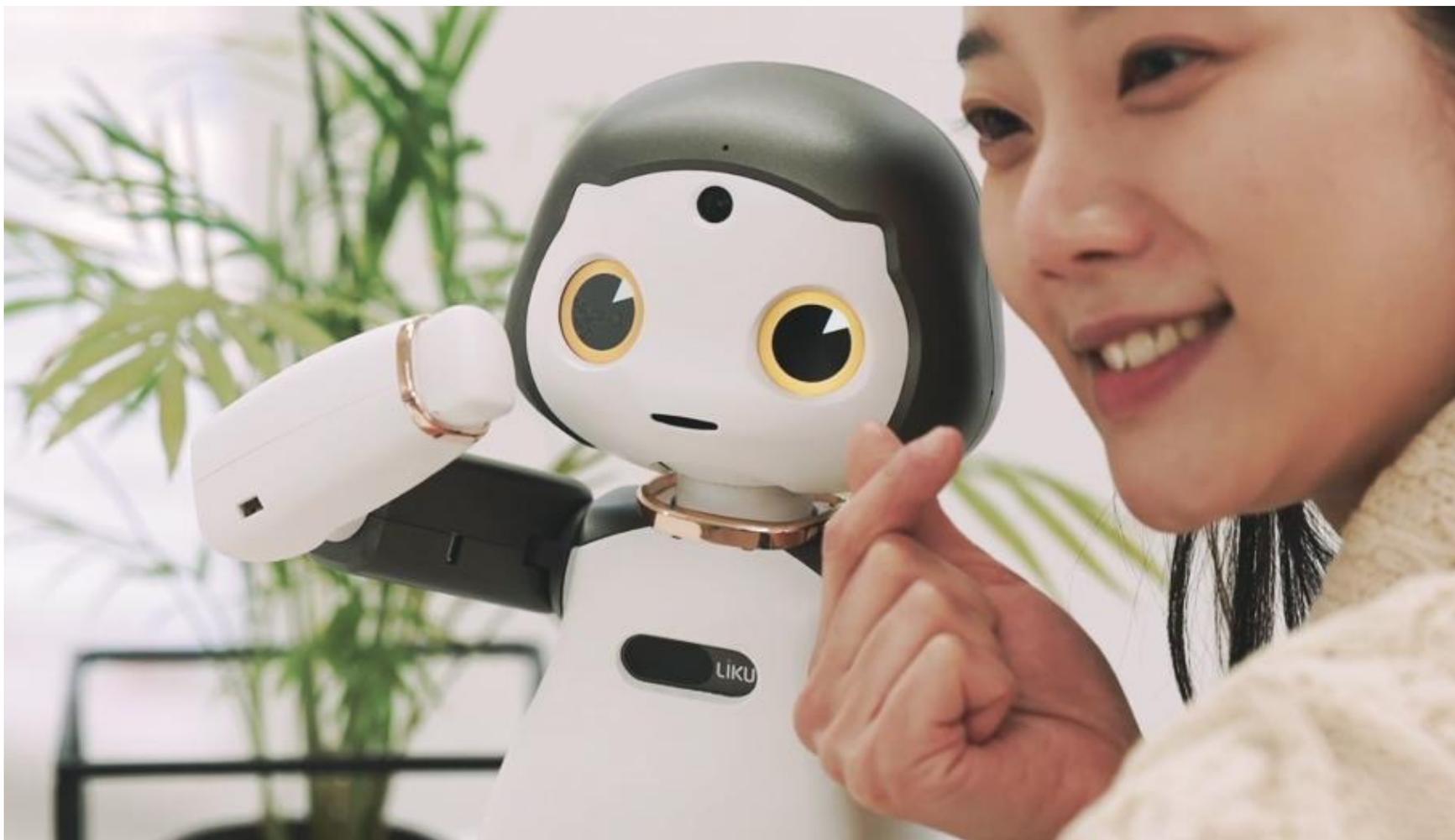
En menos de 3 años, los *wearables* serán de consumo masivo



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



Y si no es Alexa, será Liku



Kebbi está preparado para cuidar de nuestros hijos



¿Tiene esto algo que ver con nosotros?



La disrupción digital ha provocado una alteración en los sistemas de transmisión del conocimiento



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



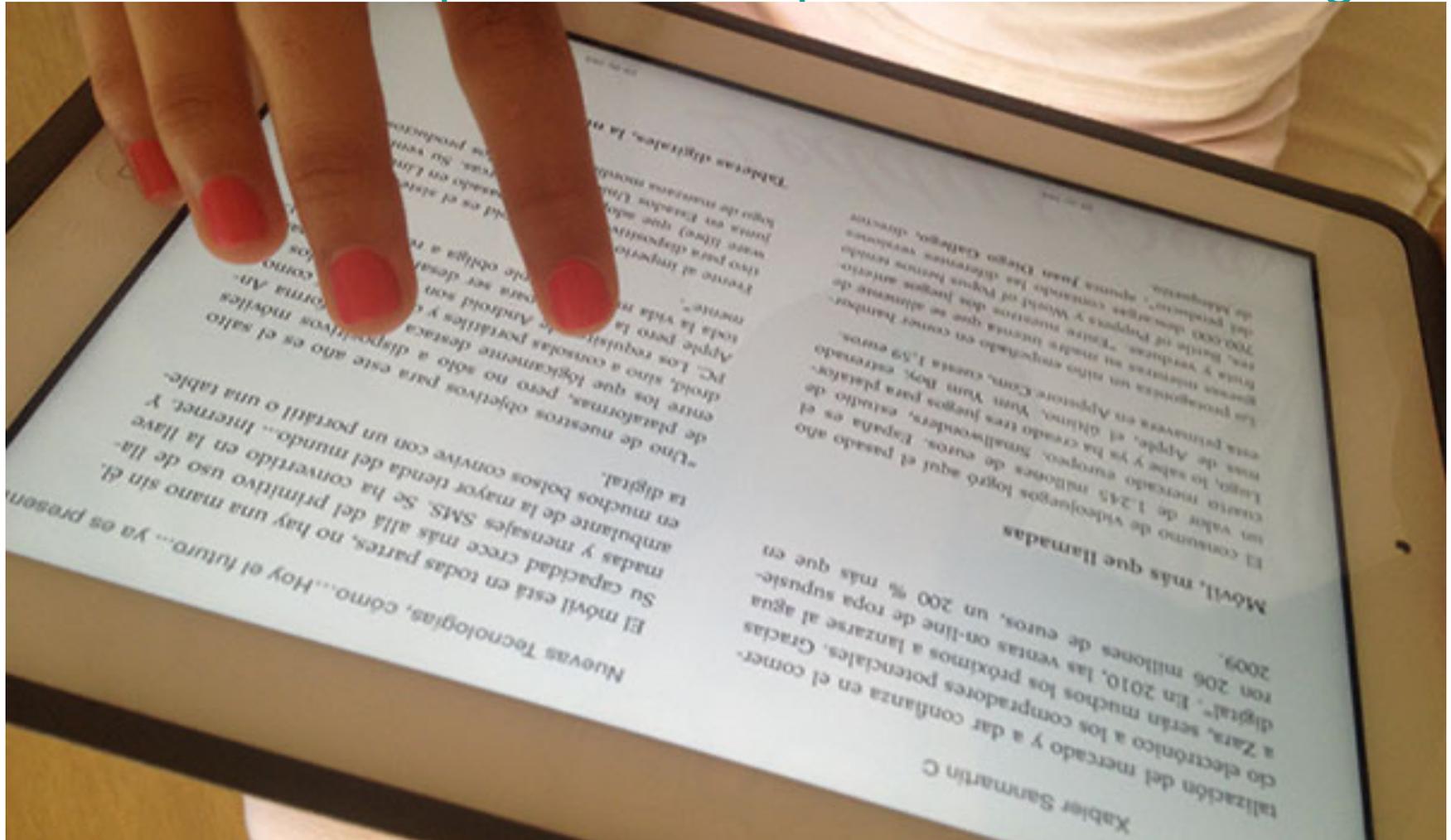
Casi el 90% del proceso de descubrimiento de contenidos se hace a través de apps



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 y aprender conocimientos

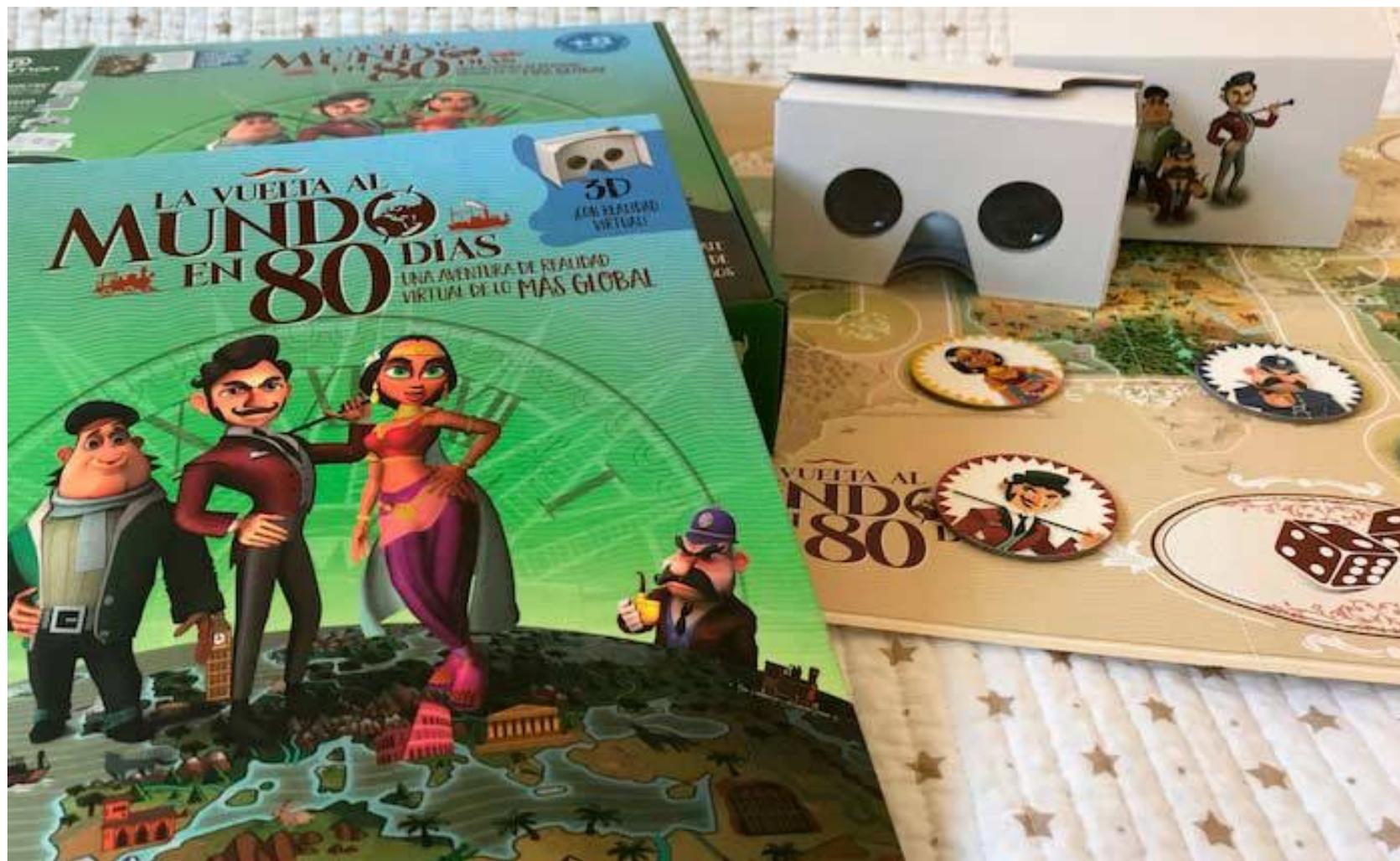


Disfrutemos de un pequeño aperitivo de propuestas digitales



Libros con Realidad Aumentada









Libros-juego de papel electrónico



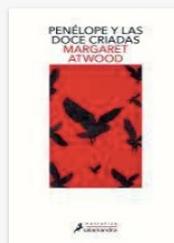


- 
- Materia** <<
- Artes >
 - Ciencia y tecnología >
 - Ciencias de la tierra y medio ambiente >
 - Ciencias sociales >
 - Desarrollo personal >
 - Ficción >
 - Humanidades >
 - Infantil y juvenil >
 - Lengua y estudios literarios >
 - Medicina y Salud >
 - Ocio y tiempo libre >
 - Idiomas >
 - Audiolibros >
 - Colección de recursos musicales >
 - Música >
 - Periódicos y Revistas >
 - Película >

Novedades 2020



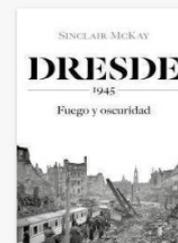
La madre de Frankenstein
Almudena Grandes
★★★★★



Penélope y las doce criadas
Margaret Atwood
★★★★★

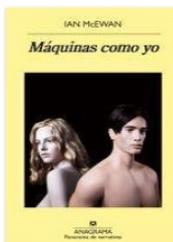


El mapa de los afectos
Ana Merino
★★★★★

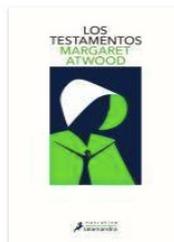


Dresde
1945
Fuego y oscuridad
Sinclair McKay
★★★★★

Recomendados



Máquinas como yo
Ian McEwan
★★★★★



Los testamentos
Margaret Atwood
★★★★★



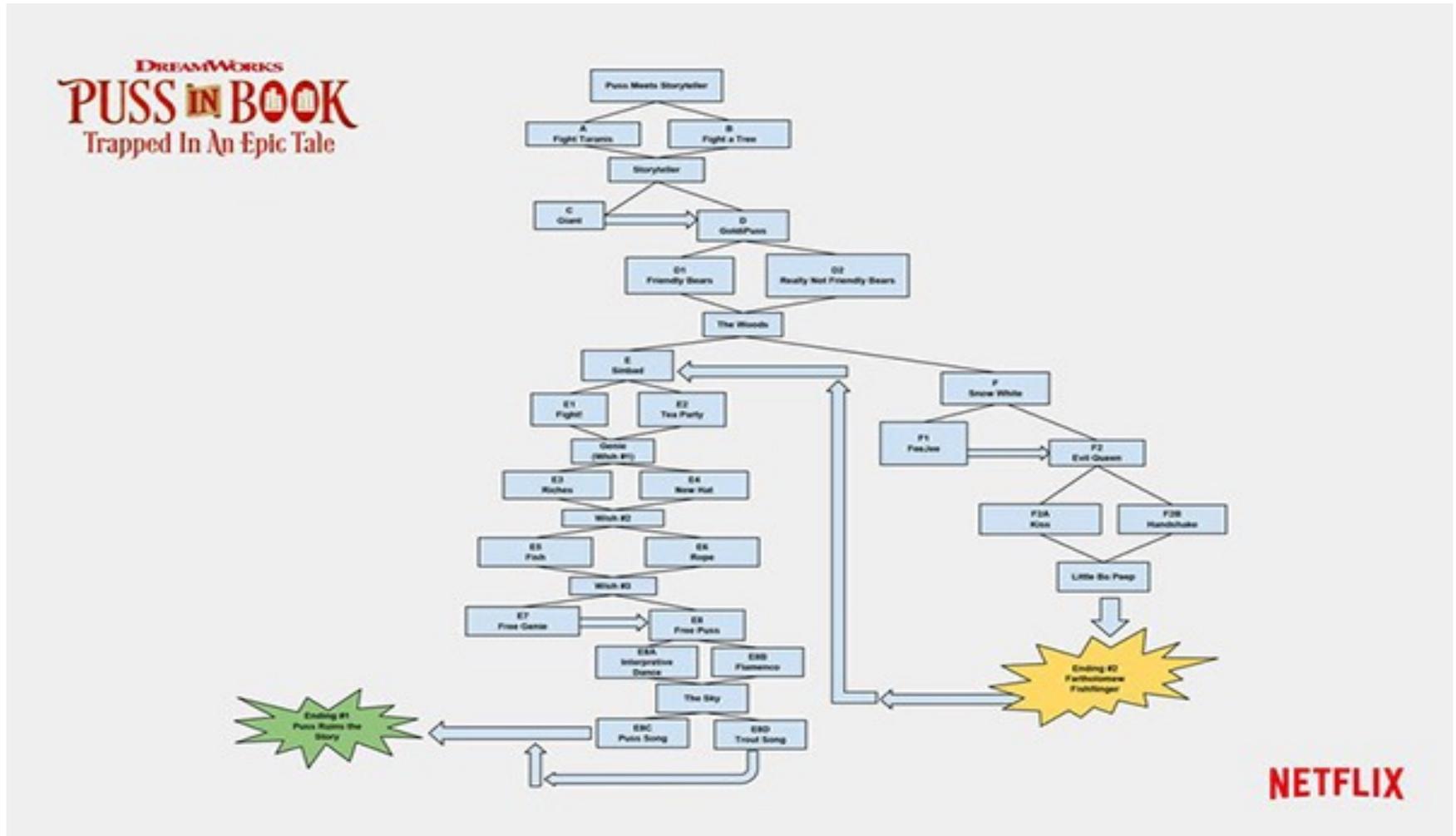
Después de Kim
Ángeles González-Sinde
★★★★★



Recuerdos del futuro
Siri Hustvedt
★★★★★



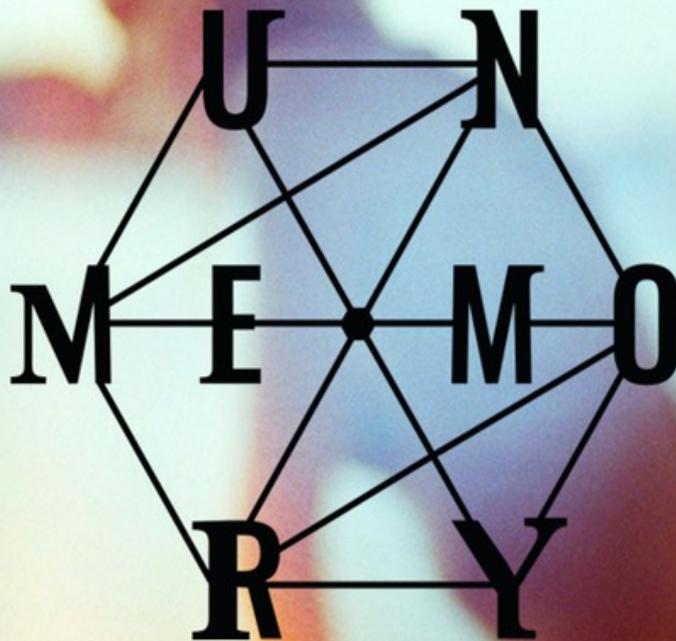
Lecturas interactivas siguiendo la fórmula “Elige tu propia aventura”



Lecturas interactivas en formato videojuego

a *game* you can read.

a *noir novel* you can *play*.



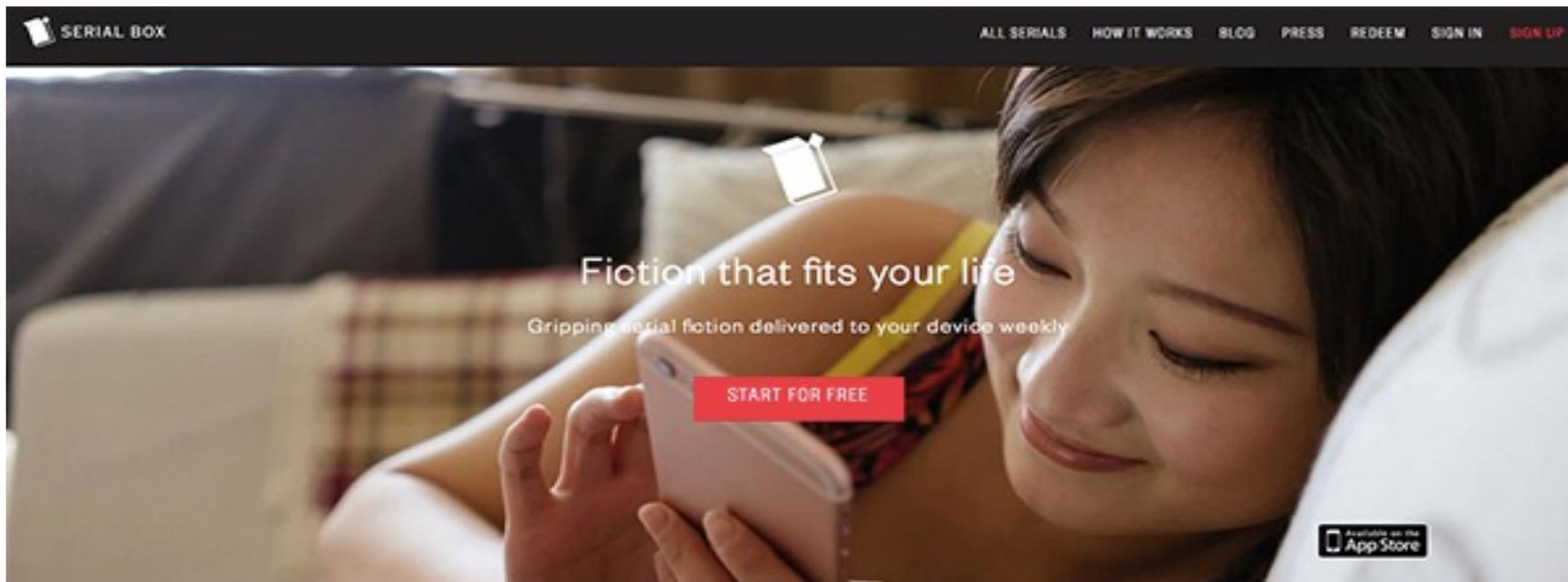


SKAM
ESPAÑA

Lecturas en formato chat



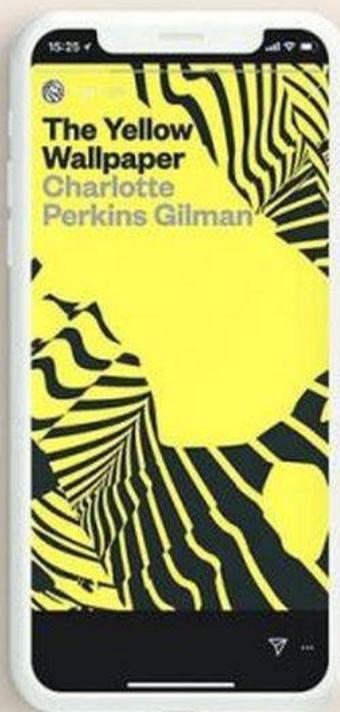
Lecturas seriadas en multiformato



How It Works



Lecturas en formato “Instagram Stories”



The
New York
Public
Library
**Insta
Novels**



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 en formato cómic en Spotify



Lectura interactivas en Facebook





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, distintivos, 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

LIBROS SIMILARES

Ayuda

Lecturas en formato audio con efectos de sonido



Lecturas de hiperficción explorativa en formato audio

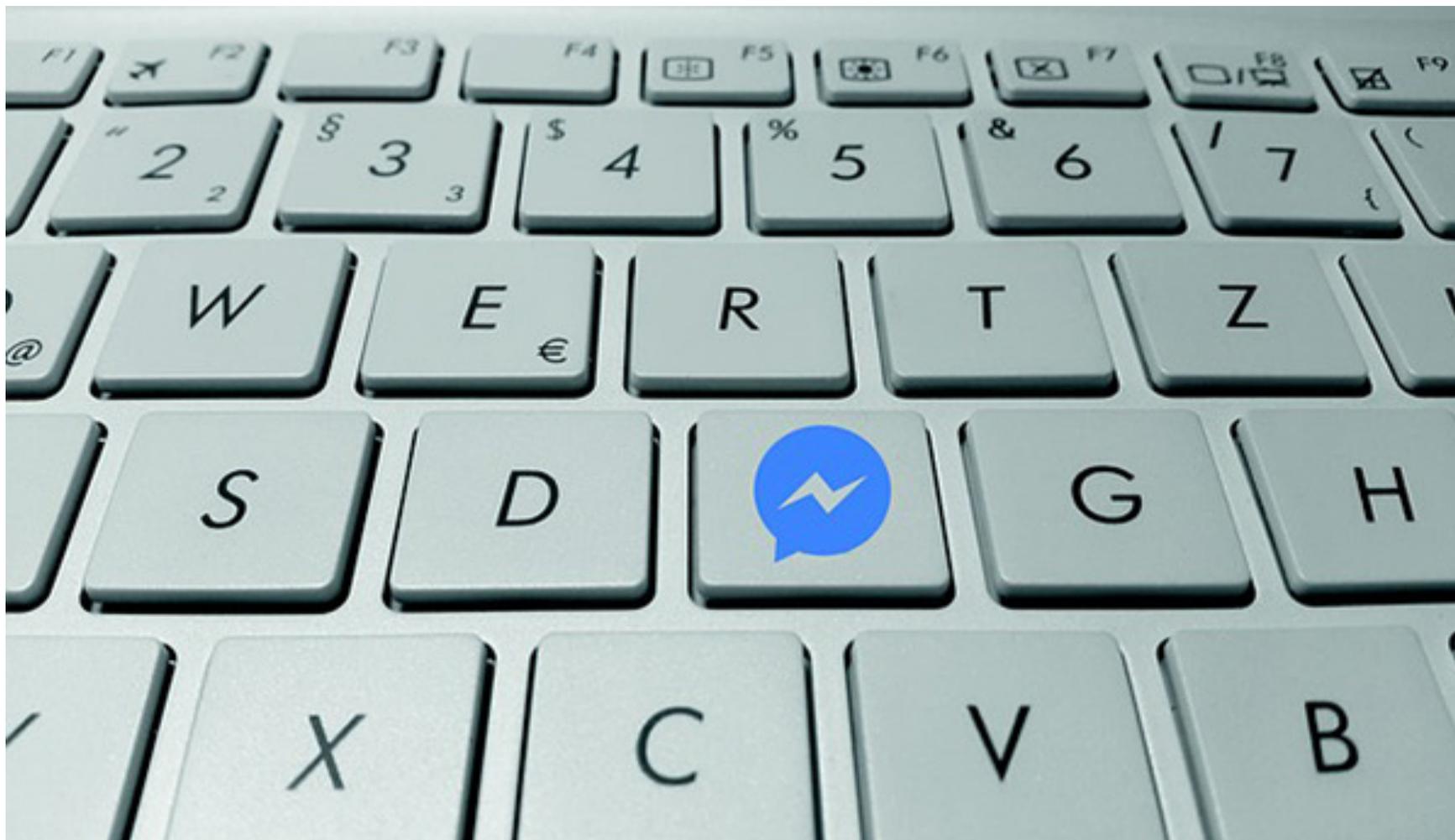


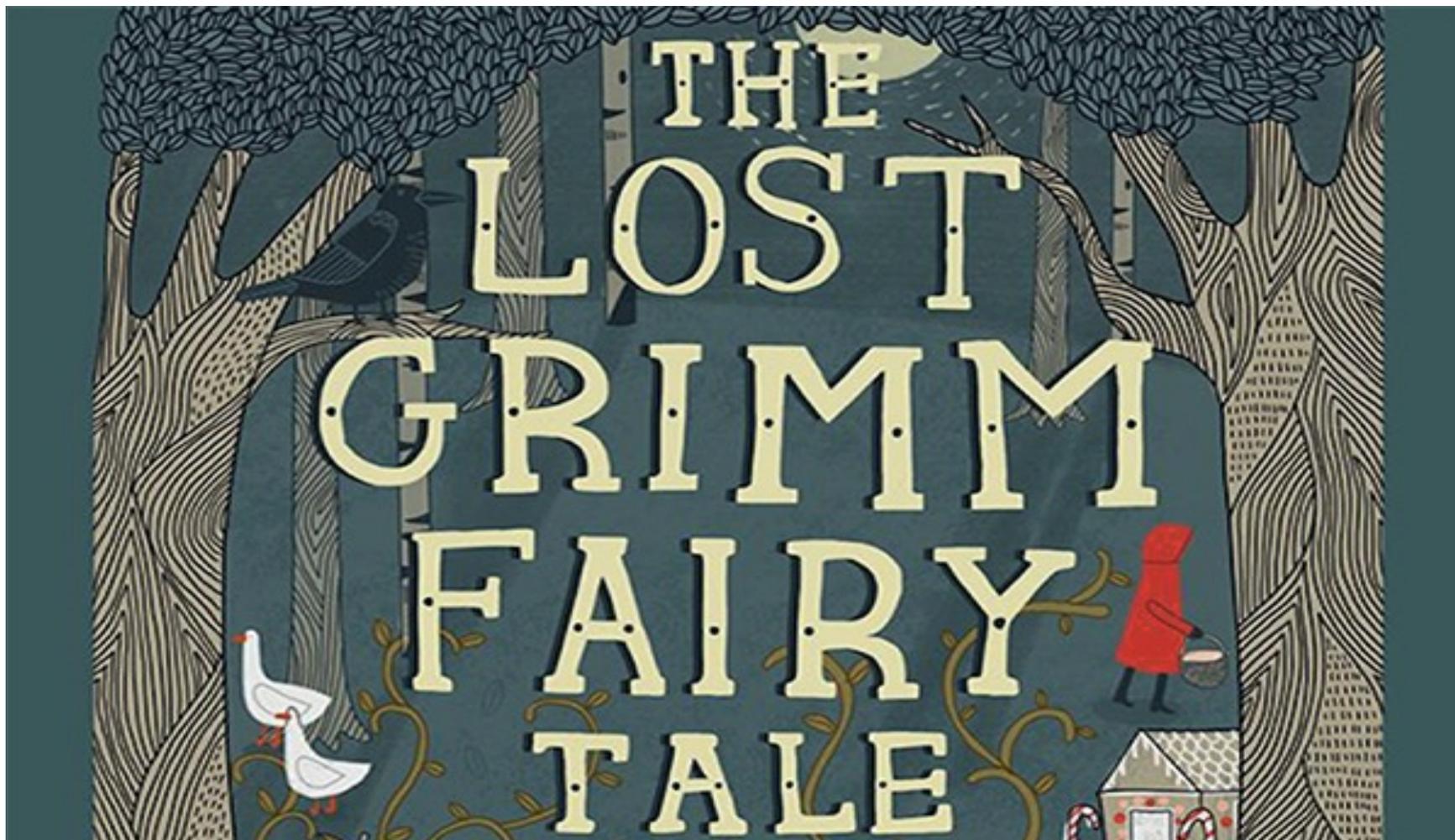
Lecturas creadas en sistema binaural



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

Lecturas escritas en tiempo real









Incluso, libros que juzgan al lector



La selección, más importante HOY



Mucho, mucho más importante



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 gran herramienta a vuestra disposición

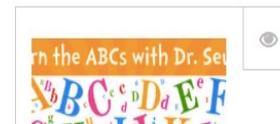
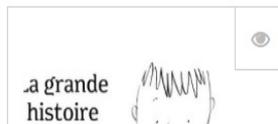
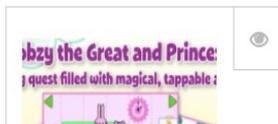


AppTK.es, es el primer recomendador de *apps* para niños y jóvenes en español

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



apptk.es — AppTK | Recomendador de Apps para niños y jóvenes

AppTK.es

RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

INICIO APPS SELECCIONES INFOGRAFÍAS FORMACIÓN EQUIPO CONTACTO

¿Te animas con las apps? [Infografía]

HERGE - THE ADVENTURES OF TINTIN

Poppy Cat and the Rainbow Wishes

¿TE ANIMAS CON LAS APPS?



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, bundle...)
- 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 2 años no se recomienda exponer a los niños a las pantallas.



CONTROL PARENTAL

Recomendaciones:

- Establecer lugares y momentos de uso para evitar que los niños estén conectados en situaciones u horarios inadecuados (actividades familiares, por la noche).
- Establecer tiempos de uso para evitar que los niños estén conectados más tiempo del recomendable.
- Establecer límites de gasto para hábitos 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 permitan 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 excesivos; y, sobre todo, prevenir ansiedad, insomnio, trastornos del sueño, descensos del rendimiento escolar y adicciones.



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 marcapiáginas
- Generar el índice de marcapiáginas
- Elegir el sistema de pase de páginas



ANOTAR

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

¿Y después? ¿Qué hacemos con las lecturas digitales? 😊



LEER

PRESCRIBIR

ACERCAR



COMPARTIR

CONVERSAR

1. Leerlas: de manera individual, en compañía...



2. Analizarlas y recomendar las mejores lecturas



3. Poner las lecturas a disposición de los lectores



4. Compartir las con los lectores



5. Generar conversaciones y actividad en torno a la lectura



Veamos algunos ejemplos



Zona de lectura cómoda con alfombras, cojines, con dispositivos de lectura digital



Zona de trabajo en grupo, con ordenadores o tablets para consultas...



Espacio para realizar actividades especiales: cuentacuentos digitales...



Catálogo y servicio de préstamo digitales

The screenshot displays the Librarium website interface. At the top left is the European Union flag with the text 'Unión Europea'. In the center is the 'Librarium' logo, with the tagline 'Plataforma de préstamo digital de las bibliotecas escolares extremeñas'. To the right is the 'JUNTA DE EXTREMADURA' logo and 'Consejo de Educación e Inglés'. Below this is a search bar with the text 'Buscar por título, autor, editorial...' and a 'Buscar' button. To the right of the search bar are icons for 'Mi Cuenta', 'Club de lectura', 'Info', and 'Ayuda'. Below the search bar is a 'Inicio' link. The main banner features a large image of a library interior. To the left of the banner is a sidebar with a 'Materia' menu containing categories like 'Obras de referencia. Generalidades', 'Filosofía. Psicología', 'Religión. Teología', 'Ciencias Sociales', 'Educación y didáctica', and 'Matemáticas. Ciencias naturales'. To the right of the banner is a 'Próximamente' section with a text block: 'Aunque todavía se están haciendo trabajos de configuración e incorporación de contenidos, ya puede utilizarse LIBRARIUM, la plataforma de préstamo y...'. Below the banner is a 'Novedades' section displaying four book covers: 'Cuentos de Anton P. Tchekhov', 'El Principito', 'Chagall', and 'Gauguin'.

Presentaciones de lecturas o temáticas



Clubes de lectura digital





Encuentros con escritores, ilustradores, músicos... virtuales



<https://contenedordeoceanos.wordpress.com>

Taller creativos



¿Me he olvidado de mencionar algo?



No hay hoja de ruta Ensayo / error - innovación







Muchas gracias

Elisa Yuste
Consultoría en Cultura y Lectura
www.elisayuste.com | info@elisayuste.com

ODILO School Product Owner
www.odilo.us | eyuste@odilo.us