

# LIJ DIGITAL: NUEVOS SOPORTES, FORMATOS Y FORMAS LITERARIAS PARA NIÑOS Y JÓVENES

---

Antes de nada, echemos un vistazo a nuestro alrededor...



# ¿Qué está pasando?





# Hologramas que dan conciertos multitudinarios

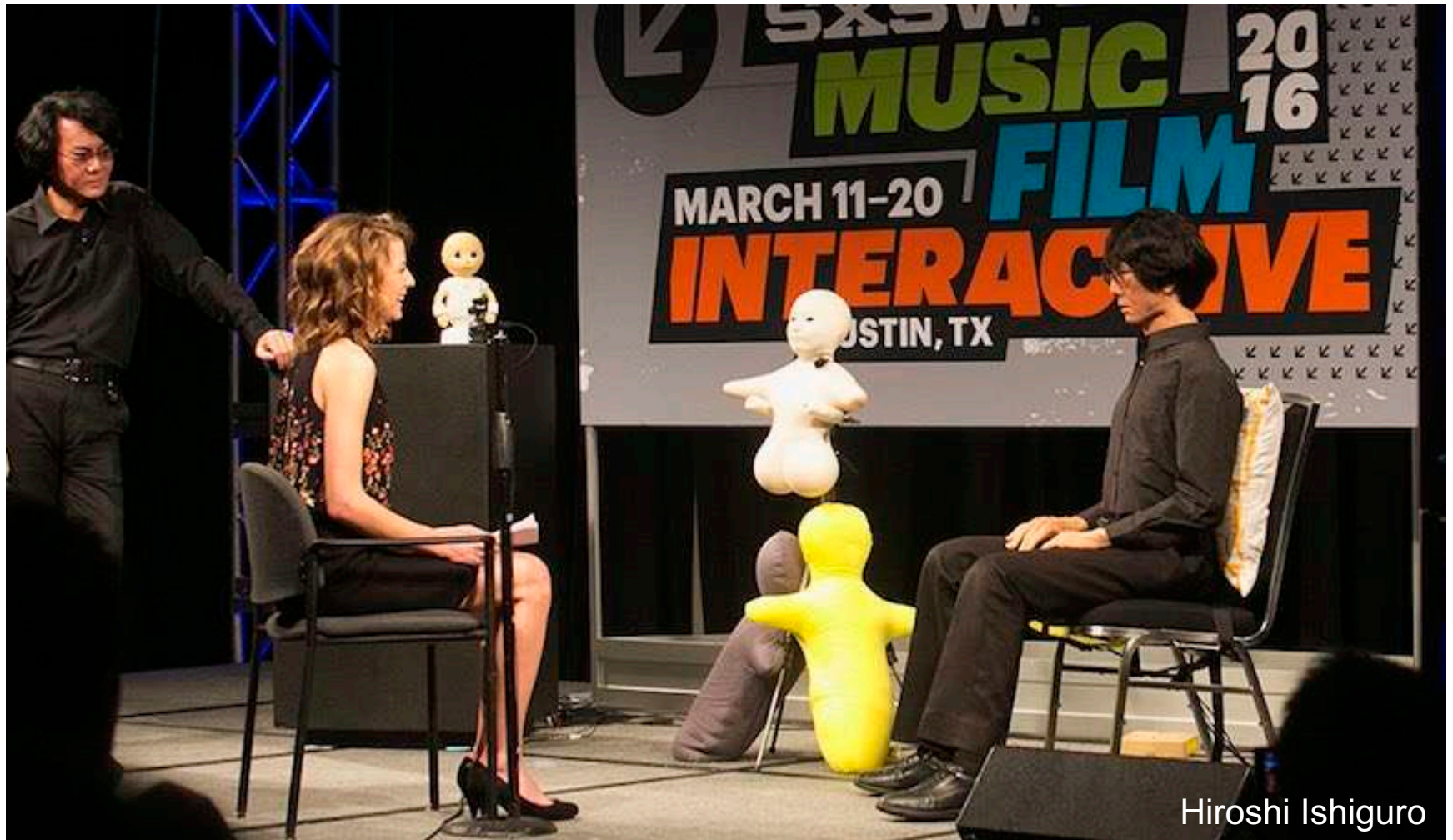


# Inteligencias artificiales que imparten conferencias





# O son entrevistados “dejando a sus creadores al margen”



# Robots que dan conciertos de piano





# Y copan las portadas de grandes medios





# La realidad ha adquirido nuevas dimensiones



# La división entre mundo real y virtual está en desuso





# Ambos son reales



# Además, se tiene a borrar los límites



Chiara Bordi



# Entre la tecnología y la biología



# Y entre la tecnología y las cosas a su alrededor





Hace poco más de 10 años que *smartphones* y *tablets* se han extendido



# A día de hoy los *wearables* son de consumo masivo

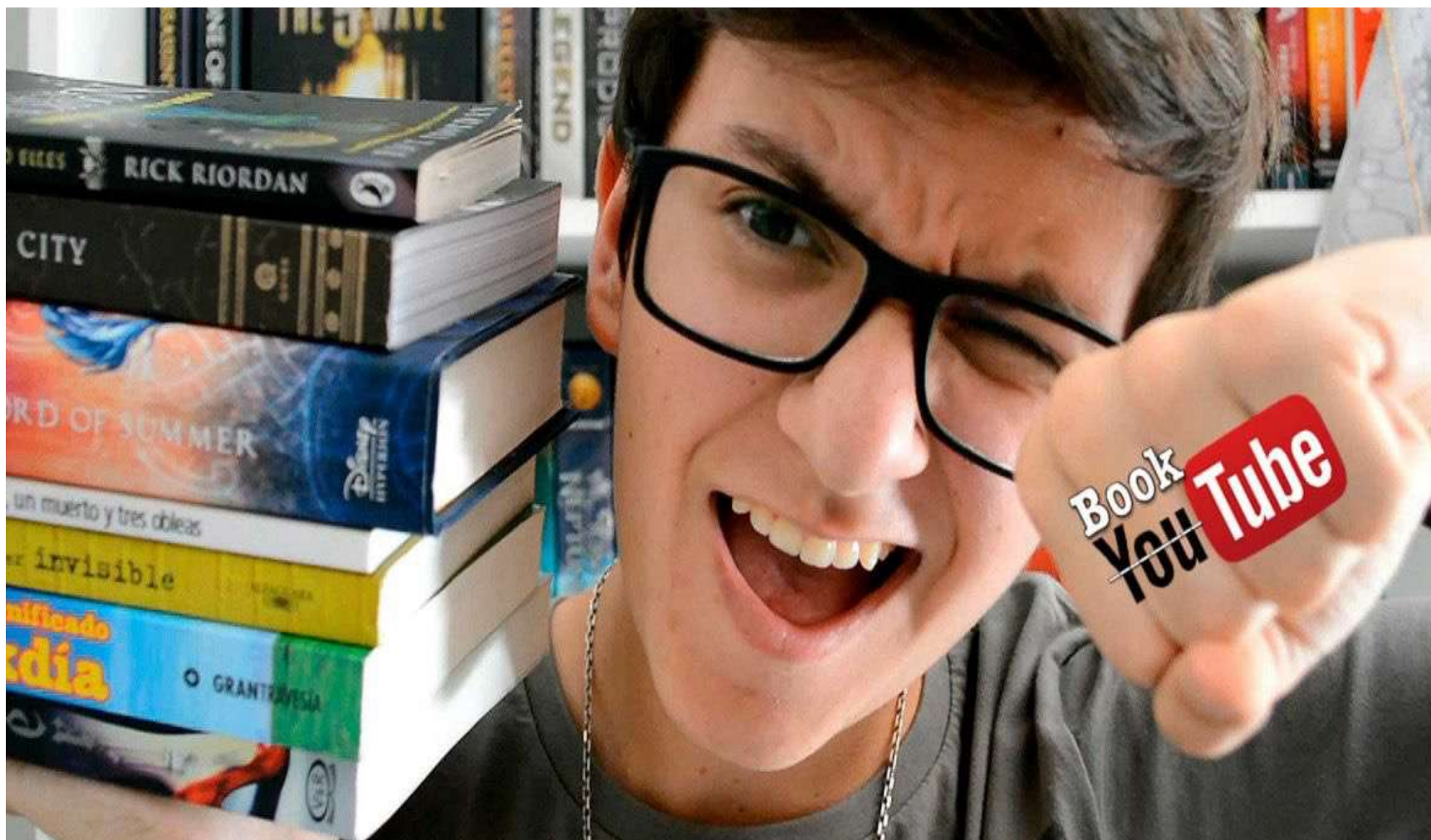




Y de aquí a nada, Alexa (o similar) será una más de la familia

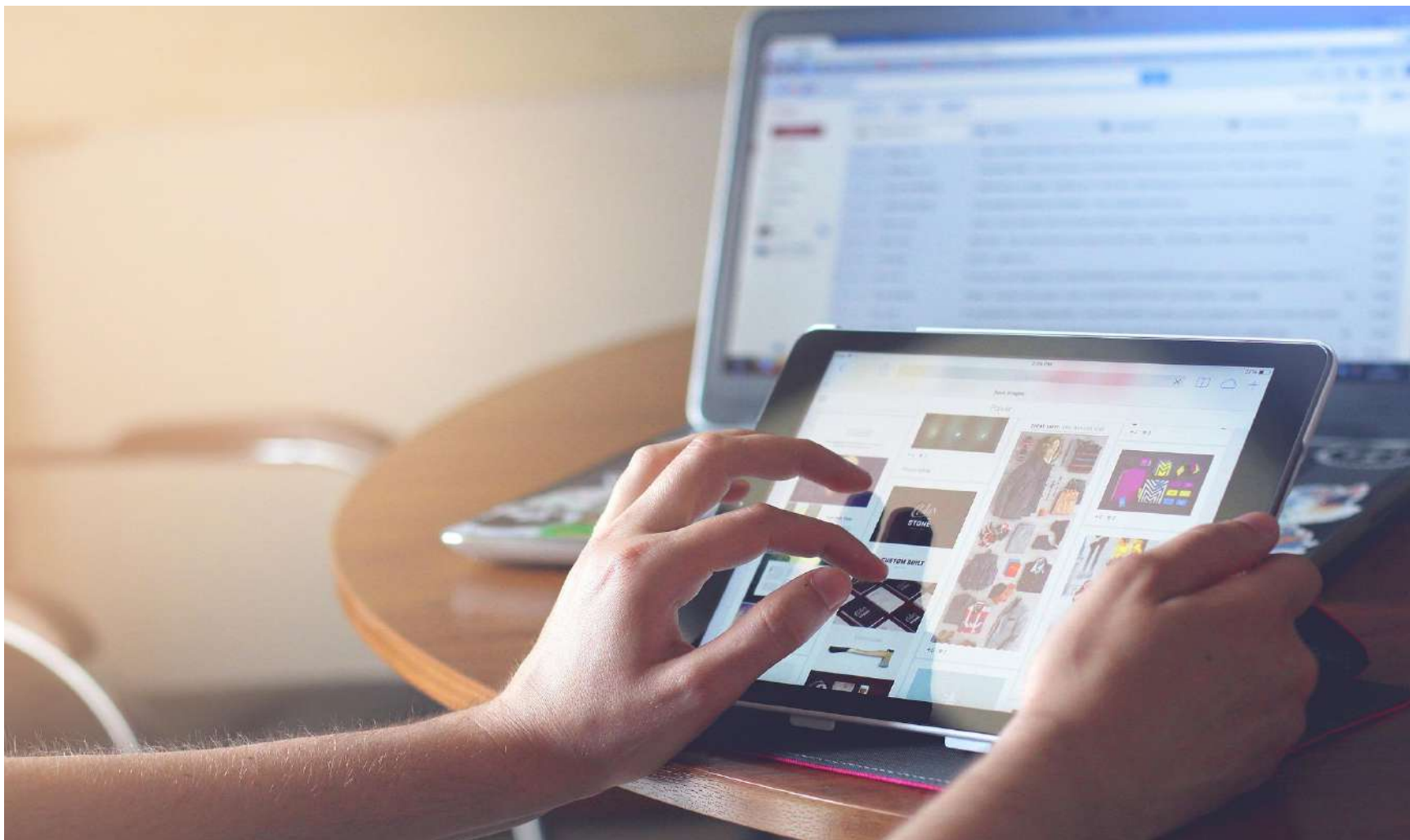


## La disrupción digital ha alterado los sistemas de transmisión del saber





Y ha transformado la forma en la que los lectores descubren contenidos y leen



## El 90% del proceso de descubrimiento de contenidos se hace a través de apps

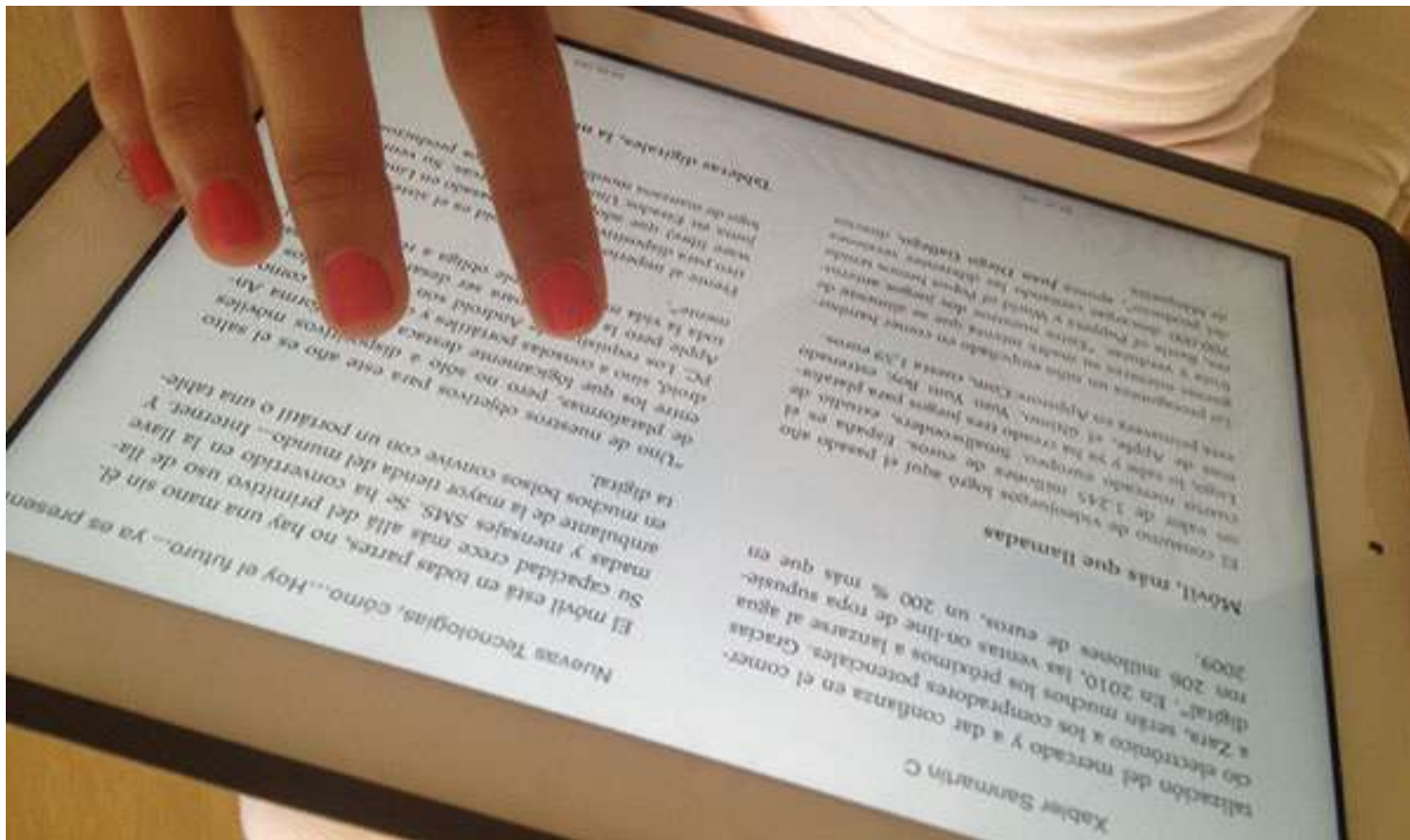




Los *wearables* y los asistentes de voz están personalizando más este proceso



## La lectura en todas sus dimensiones es una experiencia compartida con la tecnología



Así, se ha transformado la forma de contar historias y aprender conocimientos





# Disfrutemos de un pequeño aperitivo de propuestas digitales



# Lecturas a caballo entre lo analógico y lo digital



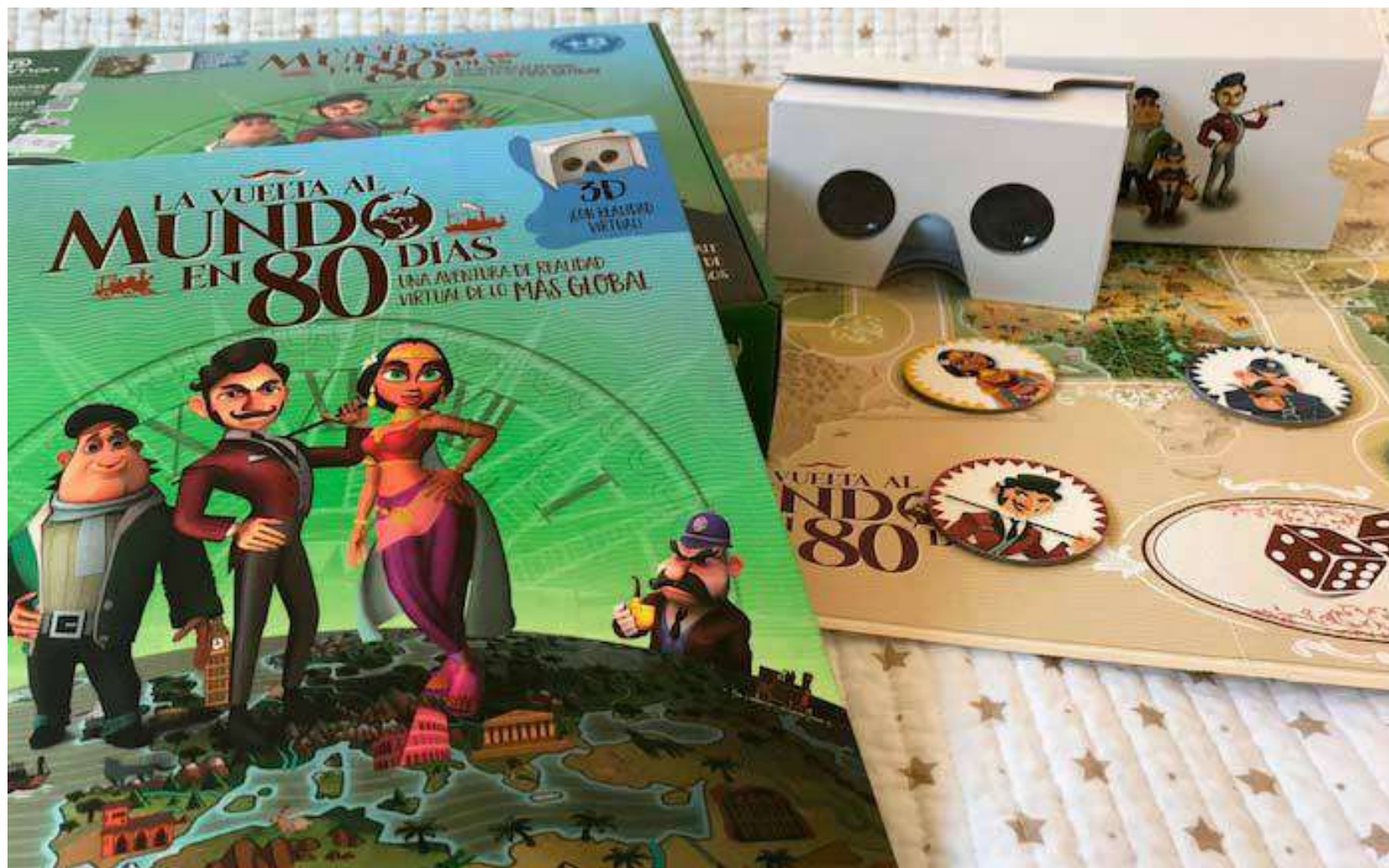


# Libros con Realidad Aumentada





# Libros con Realidad Virtual



# Bridging Books





# *Playful Books*





# Libros-juego de papel electrónico



# Lecturas en formato digital





- 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



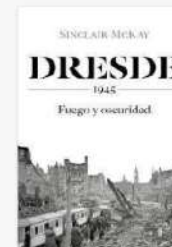
**La madre de Frankenstein**  
Almudena Grandes  
★★★★★



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



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



**Dresde**  
Sinclair McKay  
★★★★★

## Recomendados



**Máquinas como yo**  
Ian McEwan  
★★★★★



**Los testamentos**  
Margaret Atwood  
★★★★★



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



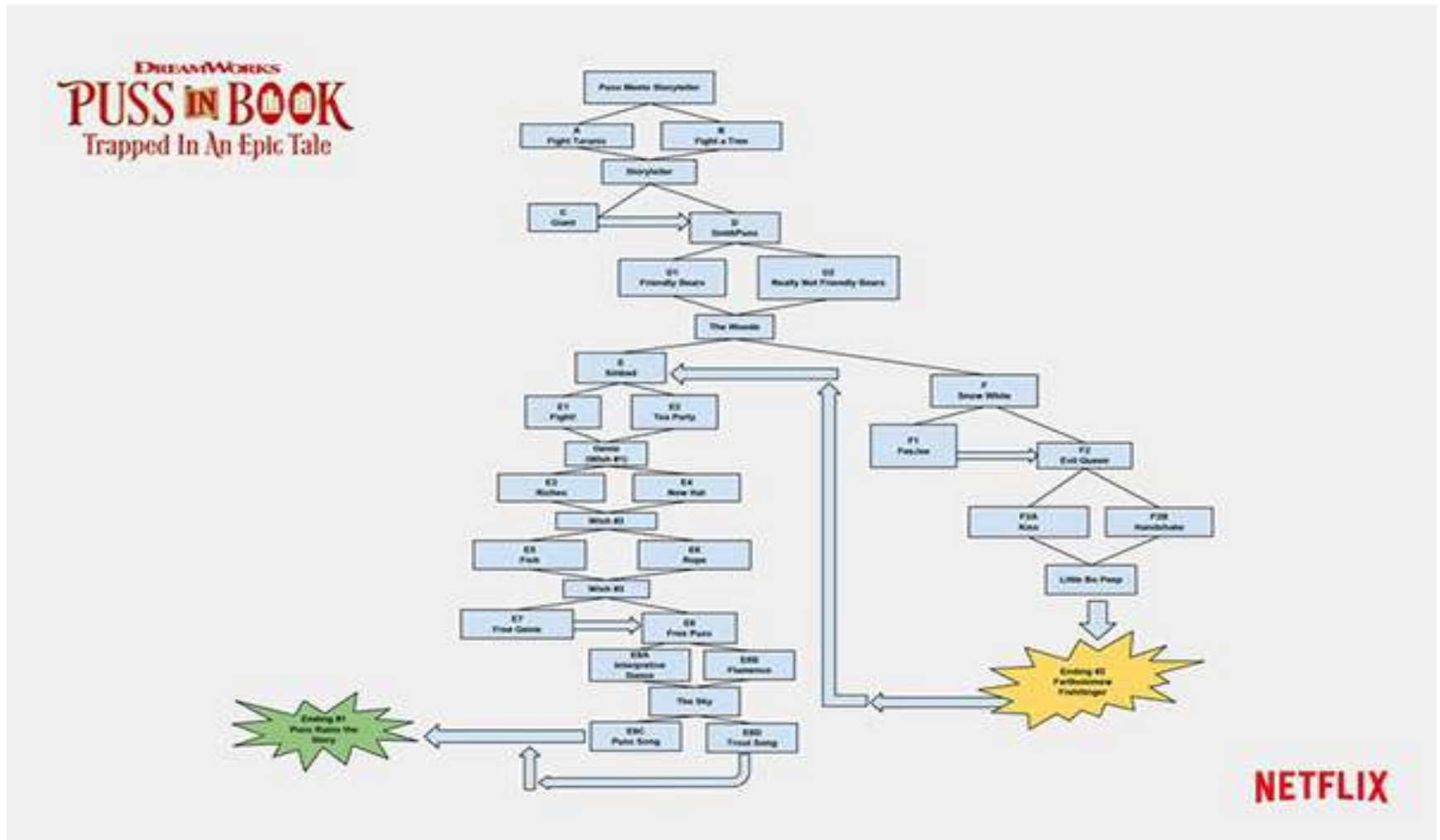
**Recuerdos del futuro**  
Siri Hustvedt  
★★★★★



# Lecturas enriquecidas



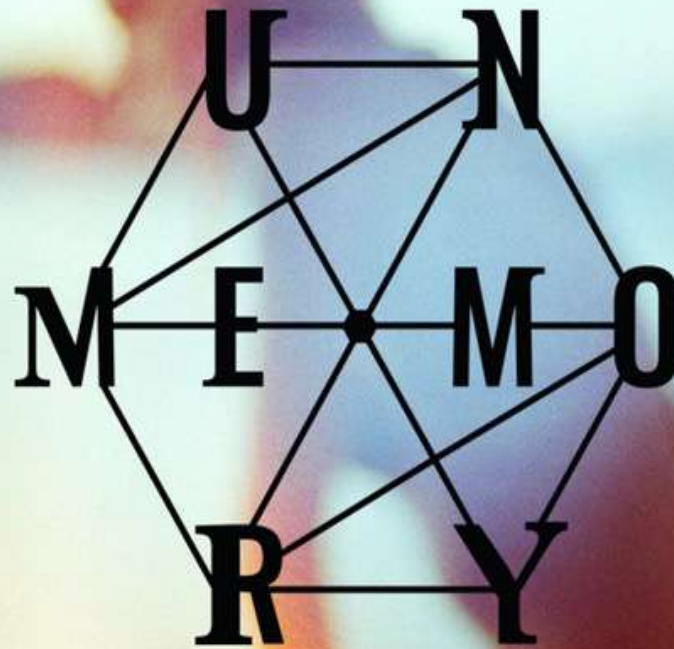
# Lecturas interactivas siguiendo la fórmula “Elige tu propia aventura”



# Lecturas interactivas en formato videojuego

a *game* you can read.

a noir novel *you* can play.





# Lecturas transmedia (+ chatstories)



# Lecturas crossmedia (en tiempo real)

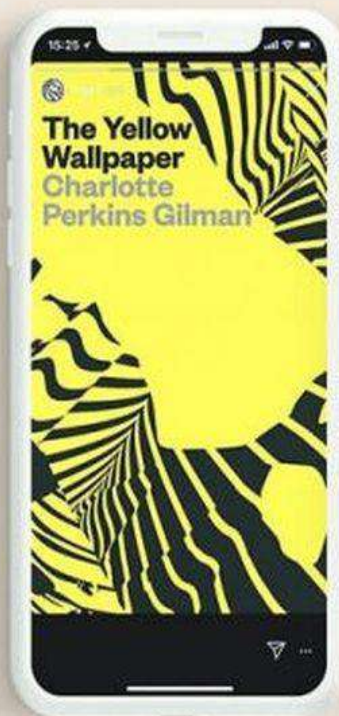


# Lecturas en formato chat





# Lecturas en formato “Instagram Stories”



The  
New York  
Public  
Library  
**Insta  
Novels**

# Lecturas en formato “Snap Originals”



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 podcast en Spotify





# Lecturas en formato cómic en Spotify



# Lectura interactivas en Facebook



# Lecturas en formato audio / Audiolibros



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

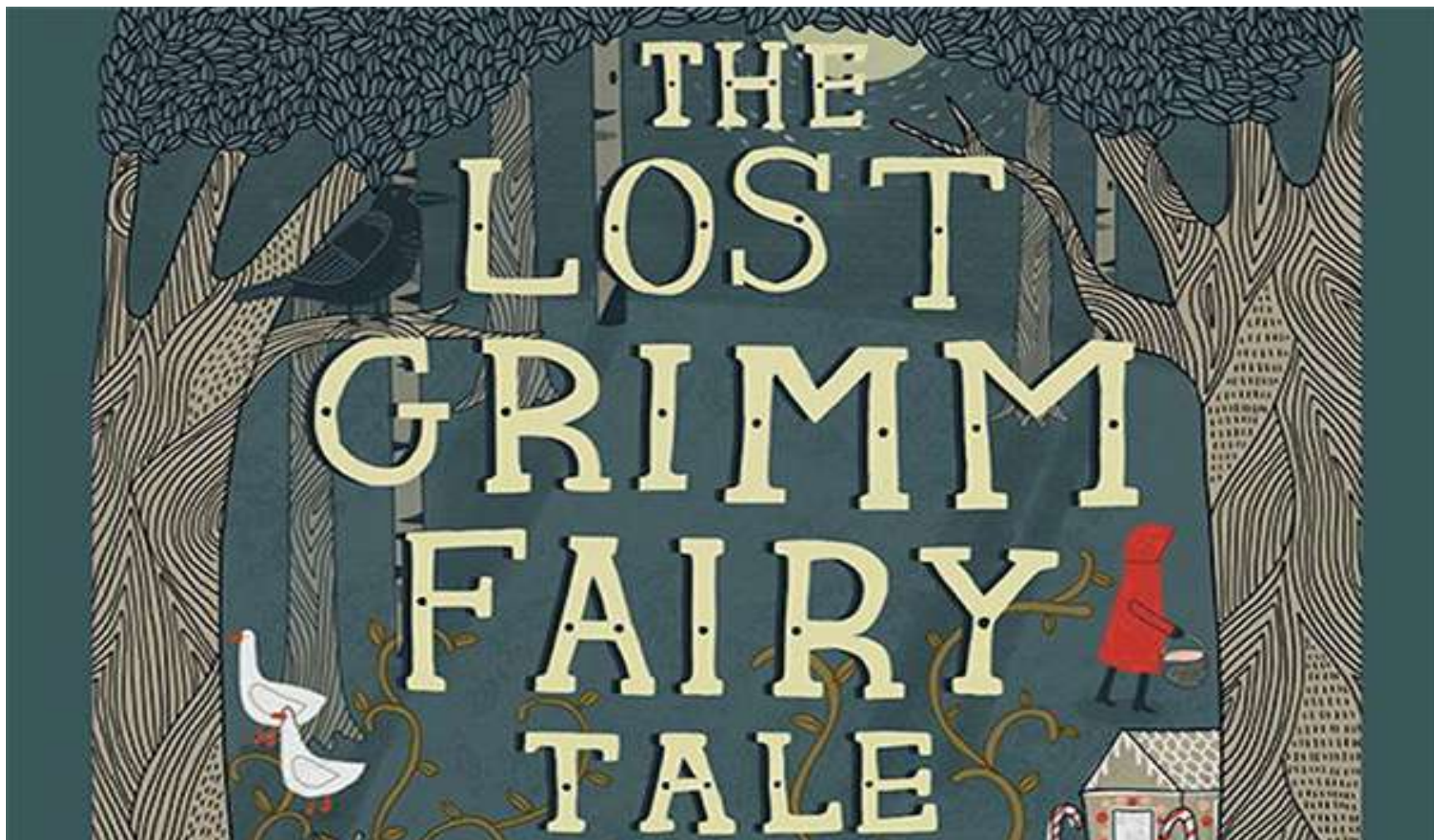




# Lecturas escritas en tiempo real



# Nuevas lecturas de autores clásicos



# Lecturas geolocalizadas





# Lecturas vivas



# Incluso, libros que juzgan al lector



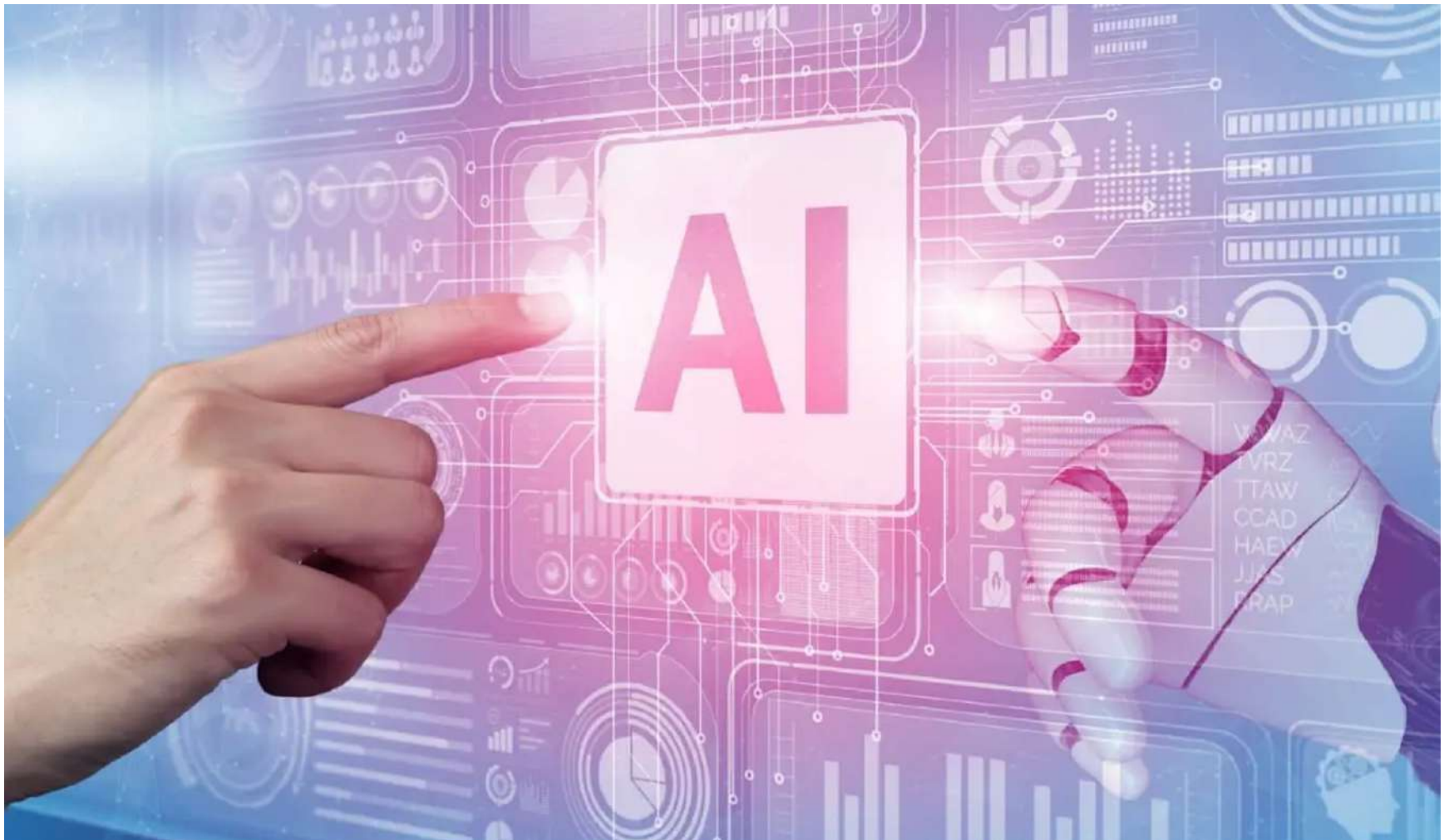


# La selección, más importante HOY





# Mucho, mucho más importante



## Y la formación de comunidades lectoras en medios digitales también





# Cuándo y cómo empezar



## 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



## 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.





# Con qué empezar



## 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**



# Qué hacer

OR DEL  
XXI

QUÉ HACER



## 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



## 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



## 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

# Quién te puede ayudar





# El primer recomendador de apps para niños y jóvenes en español

## ¿TE ANIMAS CON LAS APPS?



### 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 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



### 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 no deseados; y, sobre todo, prevenir ansiedades indebidas, trastornos del sueño, descensos del rendimiento escolar y adicciones.



### 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

¿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





## 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 shows the homepage of the Librarium digital library. At the top left is the European Union flag. The main header features the 'Librarium' logo in a large, stylized font, with the subtitle 'Plataforma de préstamo digital de las bibliotecas escolares extremeñas' below it. To the right of the logo is the 'JUNTA DE EXTREMADURA' logo and the text 'Consejo de Educación e Inglés'. Below the header 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'. The main content area is divided into three sections: a left sidebar with a 'Inicio' link and a 'Materia' dropdown menu; a central banner image of a library interior; and a right section titled 'Próximamente' with a text update and a right-pointing arrow. Below the banner is a 'Novedades' section displaying four book covers: 'Cuentos de Anton P. Tchekhov', 'El Principito', 'Chavali', and 'Gauvain'.

**Librarium**  
Plataforma de préstamo digital de las bibliotecas escolares extremeñas

JUNTA DE EXTREMADURA  
Consejo de Educación e Inglés

Buscar por título, autor, editorial... **Buscar** Avanzada

Mi Cuenta Club de lectura Info Ayuda

**Inicio**

**Materia**

- Obras de referencia, Generalidades
- Filosofía, Psicología
- Religión, Teología
- Ciencias Sociales
- Educación y didáctica
- Matemáticas, Ciencias naturales

**Próximamente**

Aunque todavía se están haciendo trabajos de configuración e incorporación de contenidos, ya puede utilizarse LIBRARIUM, la plataforma de préstamo y

**Novedades**

- Cuentos de Anton P. Tchekhov
- El Principito
- Chavali
- Gauvain



# 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





Good luck!







**Muchas gracias. Quedo a vuestra disposición...**

---

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