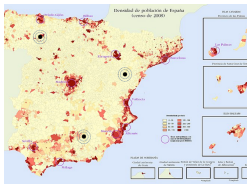
(subvencionado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, Plan Estatal de Generación de Conocimiento, PID2021-128182OB-I00, 1/9/22-31/8/25)



(Mapa: Susana Freixeiro, CC BY-SA 3.0 , via Wikimedia Commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:EspDens2.jpg)

LiDiA - **Li**teratura **Di**gital para la **A**nimación a la lectura

II MICROPROYECTO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ÁGORA

TÍTULO DEL CURSO

Entre Bits y Bots: Taller de animación a la lectura con la literatura digital

EQUIPO DOCENTE

Elena Bárcena (UNED), Blanca García Riaza (USAL), María Goicoechea (UCM), Timothy Read (UNED), Clara Rodríguez Salgado (UCJC), Laura Sánchez (UCM) y Javier Peña (consultor de tecnología educativa *freelance*)

RESUMEN

Este curso ofrece una serie de sesiones formativas con sus herramientas y recursos y propone actividades para implementar en el aula o en casa como formación introductoria en el ámbito de las **textualidades electrónicas**, dando a conocer a sus participantes los distintos formatos de literatura digital que existen y explorando su potencial para la animación a la lectura de nuestros niños y jóvenes.

Se ofrecerán, por un lado, **seis sesiones** de formación orientadas a ampliar el rango de conocimientos de los participantes sobre el campus de la literatura digital y su corpus y, por otro, se diseñarán actividades que permitan trasladar a las aulas y/o a los hogares lo aprendido. Se cubrirá una amplia secuencia de relatos y formatos que abarcará desde aquellos géneros más cercanos al formato analógico, como es el libro enriquecido, para ir poco a poco avanzando hacia formatos característicos de la literatura digital, como son la ficción interactiva, los *chatbots* o textos generativos, hasta las obras realizadas en colaboración con la Inteligencia Artificial.

OBJETIVOS

- Dar a conocer la diversidad de géneros de la literatura digital para que los adultos formadores puedan ofrecer nuevas experiencias de lectura y escritura a los niños y jóvenes que incentiven su curiosidad y creatividad.

- Ofrecer una actualización de conocimientos orientada a los formadores y futuros formadores mediante sesiones virtuales audiovisuales con el fin de mostrarles las diferentes herramientas existentes para el enriquecimiento de textos y la creación de obras hipermedia, de manera que a través de la escritura creativa en soportes digitales se anime a los más jóvenes a leer, a escribir e incluso a difundir sus obras.

- Dar las pautas necesarias para poder implementar lo aprendido en diferentes contextos: el aula, la biblioteca, el hogar, el museo pedagógico, etc.

- Promocionar la excelencia pedagógica de los participantes que autoricen la difusión en abierto de sus diseños metodológicos.

DESTINATARIOS

Profesores de las distintas etapas educativas y profesores en formación, padres, tutores, bibliotecarios, responsables de museos pedagógicos y animadores socioculturales.

METODOLOGÍA

Este curso combina teoría y práctica. Contará con una página web donde los participantes podrán acceder a los materiales y contenidos de las sesiones formativas: https://www.agora-atlas.es/microproyecto-lidia-literatura-digital-para-la-animacion-a-la-lectura, que deberán **visionar** de forma escalonada para poder explorar sus contenidos en profundidad y alcanzar el máximo aprovechamiento del curso.

Tras el visionado de cada una de las seis grabaciones, se espera que los participantes **profundicen sobre lo tratado adaptándolo a sus propios intereses** (busquen recursos en la web, entren en algunos de los enlaces proporcionados, etc.).

Para terminar el curso, se pedirá a los participantes que **diseñen una actividad didáctica** potencialmente eficaz para el fomento de la lectura de niños y jóvenes, basada en el/los aspecto(s) del curso que más hayan despertado su interés:

- La actividad puede realizarse **individualmente o en parejas.**
- Puede consistir en un diseño, el desarrollo de un piloto o prototipo o el desarrollo completo de una obra literaria digital.
- El **formato es libre:** puede presentarse con tablas, esquemas, pantallazos, etc.
- Una vez terminada, se enviará a: bgr@usal.es
- La actividad a realizar puede incluir ***muy brevemente*** información como la siguiente:

0. **Título** de la actividad
1. **Introducción** / resumen
2. **Objetivos**
3. **Contexto y destinatarios**: perfil del alumnado
   3.1. Entorno social (p.ej., ámbito rural) / tipo de centro
   3.2. Nivel al que está destinada la actividad / edad / curso del alumnado
   3.3. Todo el grupo / un subgrupo / individual / colaborativo
4. **Temporización** de la actividad en el curso
   4.1. Trimestre y ubicación dentro de él y dentro de la semana / jornada
   4.2. Duración total de la actividad y cronograma de la actividad
5. **Metodología**
   5.1. Fases inc. tareas, recursos y apoyos contemplados
   5.2. Localización (aula, biblioteca, casa, etc.)
   5.3. Resultados a presentar y formato
   5.4. Sistema de evaluación
6. **Conclusiones**
   6.1. Ganancias esperables (cognitivas, psicoemocionales, etc.)
   6.2. Plan de contingencia
   6.3. Ideas que se abren para un futuro
7. **Bibliografía y/o webgrafía**
8. **Anexos** (si los hubiere)

ESTRUCTURA Y CONTENIDOS

Sesión 1. Aplicaciones pedagógicas del *Calleja interactivo/Interactive Calleja* (a cargo de la Dra. Clara Rodríguez Salgado, Universidad Camilo José Cela)

El libro digital enriquecido es una herramienta literaria que puede ser integrada en los contextos educativos como llave de acceso a las textualidades electrónicas, sirviendo como puente entre la literatura tradicional analógica y los nuevos formatos de literatura digital y digitalizada. Con el fin de introducirnos en este campo, en esta sesión se profundizará en el uso de la herramienta del libro digital enriquecido, en concreto el *Calleja interactivo / Interactive Calleja*. Se trata de una colección original de 16 cuentos en tres versiones: inglés,

español y bilingüe, que cuenta con un enriquecimiento en forma de anotaciones multimodales (audio, imagen, video, enlaces interactivos, etc.) dentro del propio texto literario. Además, todos los cuentos contienen una guía didáctica elaborada con un enfoque transversal y competencial aplicable a contextos de enseñanza formal. El objetivo de esta sesión es introducir a los participantes en el ámbito de la literatura digital. Para ello, se realizará un análisis de los diferentes tipos de actividades que presenta esta herramienta, su potencial didáctico y pedagógico, así como del libro digital enriquecido en todo su espectro. Se promoverá el debate sobre su uso como herramienta de fomento de la lectura en niños y jóvenes, al igual que como elemento transformador de los enfoques de los planes de lectura actuales. Por último, se propondrá la elaboración de diferentes planteamientos o diseños de secuenciaciones didácticas utilizando la herramienta en contextos reales.

Sesión 2. Introducción a la literatura digital para niños y jóvenes (a cargo de la Dra. Elena Bárcena, Universidad Nacional de Educación a Distancia)

Tradicionalmente el campo de la literatura infantil y juvenil ha sido muy fértil en experimentación con el formato material del libro (desde que aparecieron los primeros libros para niños se introdujeron innovaciones que jugaban con la bidimensionalidad del formato impreso e introducían nuevas posibilidades (algunos ejemplos son los libros *pop-up*, los *volvelles* o el juego de pestañas que hace que aparezcan, desaparezcan y se muevan las figuras ilustradas, dotando de un dinamismo inesperado a la página). Con la llegada de la tecnología digital, los creadores de libros para niños y jóvenes han continuado experimentando, especialmente en el terreno de la interactividad y de la multimedialidad. En esta sesión ofreceremos una visión panorámica de los distintos tipos de literatura infantil digital al alcance de docentes, padres/tutores, niños y jóvenes, con el objetivo de fomentar el placer de la lectura también en los dispositivos digitales y aprovechar la fascinación que ejercen las pantallas, de manera que no se pierda el hábito de leer, aunque esta operación se esté redefiniendo permanentemente para incorporar nuevos rituales de lectura.

Sesión 3. Introducción a la ficción interactiva (Inklewriter, Undum, Twine) (a cargo de la Dra. María Goicoechea, Universidad Complutense de Madrid)

La ficción interactiva es una poderosa herramienta para la escritura creativa que puede ser utilizada con fines tanto lúdicos como pedagógicos. En esta sesión se conocerán tres herramientas diferentes de software libre con las que crear historias en segunda persona en las que el lector pueda tomar decisiones durante su aventura. A continuación, se discutirán las ventajas y desventajas de cada uno de los programas, se mostrarán algunas obras creadas con ellos y se analizará su potencial para construir experiencias de lectura que estimulen el interés de los jóvenes, les ayuden a reflexionar y adquirir conocimientos en diferentes áreas y los hagan partícipes del proceso de escritura y diseño de las obras. Se escogerá una de las plataformas y se comenzará a crear una historia desde cero. El objetivo de esta sesión es doble: conocer más a fondo una de las características de la textualidad electrónica, la interactividad, y aprender a utilizar herramientas para crear de manera sencilla obras que la incorporen.

Sesión 4. Del cuento a la pantalla: la Inteligencia Artificial como aliada para la creación multimedia (a cargo de Javier Peña, consultoría de Tecnología Educativa freelance)

Se analiza el proceso creativo de transformar un cuento literario al formato audiovisual utilizando herramientas basadas en Inteligencia Artificial (IA). El objetivo es mostrar cómo la IA se convierte en una poderosa aliada en todas las etapas del desarrollo multimedia, desde el análisis inicial del texto hasta la producción final de un cortometraje. El trabajo se organiza en varias fases: resumen y adaptación del cuento original, diseño del storyboard, caracterización detallada de los personajes, identificación y selección de las escenas esenciales, generación automática de diálogos y música original, elección de estilos visuales y edición final del contenido audiovisual. A través de este método, se evidencia que la IA no solo optimiza el tiempo y los recursos del proceso creativo, sino que también expande significativamente las posibilidades artísticas y técnicas, facilitando a creadores independientes y pequeños equipos la realización de proyectos audiovisuales complejos pese a contar con recursos limitados.

Sesión 5. Taller de poesía generativa (a cargo de la Dra. Laura Sánchez, UCM)

En este taller se explora el concepto de bot en redes sociales y cómo este puede ser usado con fines creativos y literarios mediante un enfoque práctico en la plataforma de microblogging Mastodon. Se parte de una introducción sobre la escritura generativa, mostrando cómo esta práctica ha evolucionado para adaptarse a las nuevas posibilidades de las redes y a la explosión de la Inteligencia Artificial. Se presentarán ejemplos destacados de bots que cumplen funciones artísticas, educativas o poéticas. Desde los robots que crean versos de manera automática hasta aquellos que reinterpretan textos clásicos, descubriremos cómo estas pequeñas inteligencias artificiales desafían nuestra percepción de la autoría y la creatividad. El objetivo de este taller es capacitar a los participantes en la creación de su propio bot literario, desde los conceptos básicos hasta el diseño y la implementación en Mastodon. De este modo, se busca fomentar el pensamiento crítico sobre el papel de las tecnologías en la creación literaria, a la vez que se promueven nuevas formas de expresión artística y pedagógica.

Sesión 6. Inteligencia Artificial y creación literaria (a cargo del Dr. Timothy Read, UNED)

La investigación que se presenta en este último taller destaca el papel de la Inteligencia Artificial en el fomento de la alfabetización, la creatividad y el aprendizaje autodirigido, mientras aborda preocupaciones éticas como los sesgos. La herramienta ChatGPT puede ayudar a niños y jóvenes a construir su confianza y habilidades narrativas, alentando la experimentación. Puede además, mejorar la escritura creativa infantojuvenil mediante la generación de ideas, la narración colaborativa y la mejora del vocabulario. Esta herramienta ofrece retroalimentación en tiempo real y el fomento de hábitos diarios de escritura, introduciendo géneros y perspectivas culturales diversos. Las actividades presentadas en este taller incluyen la creación de personajes, la construcción de mundos y los desafíos de escritura. Se verá, a modo de ejemplo, un plan de clase de aproximadamente una hora de duración que enfatizará la colaboración, la retroalimentación y, por supuesto, la diversión.

CRONOGRAMA

26-28/3/25	Se presentará este curso a los participantes
31/3/25	Se cumplimentará el precuestionario disponible aquí: https://forms.gle/mWVX3uFVwNZUz1uu6 y se visionará el video introductorio
31/3-7/4/25	Se visionará diariamente cada uno de los 6 videos por parte de los participantes (se hará visible uno al día y quedará en abierto)
10/4/25	Después del visionado de los videos, se cumplimentará el poscuestionario disponible aquí: https://forms.gle/b4UZMvpPfXgQgzBf6
10/4/25	Los participantes entregarán la tarea (email de entrega: bgr@usal. es)
10/5/25	Se presentarán los resultados en las II Jornadas de difusión en Zamora

EVALUACIÓN

El curso se evaluará por la actividad de diseño realizada. Los **criterios de valoración** son:

1. ORIGINALIDAD: No puede tratarse de la réplica de un elemento existente
2. CONTEXTO: Relevancia del uso, integración en el curriculum, adecuación, viabilida
3. CALIDAD TÉCNICA: Diseño
4. APLICABILIDAD METODOLÓGICA: Inclusión, accesibilidad y sostenibilidad (aprovechamiento de recursos existentes, reutilización posterior)
5. PRESENTACIÓN: Aspectos formales como la claridad de expresión y el uso de la terminología

CERTIFICACIÓN, DIFUSIÓN Y PREMIOS

1. Por la compleción con aprovechamiento de este curso (incluyendo la cumplimentación de los dos cuestionarios y la actividad final) se ofrecerá una **CERTIFICACIÓN DE 15 HORAS.**

2. Se ofrecerá a todos los participantes que lo indiquen en el poscuestionario una **ayuda para asistir** a las II Jornadas de Formación de Profesorado de Lenguas en Entornos Rurales (Zamora, 9-10/05/25 - https://www.agora-atlas.es/; más información: mbarcena@flog.uned.es).

3. Se ofrecerá a los creadores de los mejores diseños didácticos la posibilidad de **subirlos permanentemente al portal del proyecto** en abierto con mención expresa de autoría.

4. Se ofrecerá a los tres mejores diseños didácticos sendas **tabletas electrónicas donadas por la editorial ANAYA.**