

DESARROLLO DE HABILIDADES LECTORAS Y DIGITALES A TRAVÉS DEL DISEÑO DE LIBROS VIRTUALES EDUCATIVOS

Alejandro De Fuentes Martínez Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Sistema de Universidad Virtual México

Resumen:

En este trabajo se expone la concepción del Libro Virtual Educativo (LIVRE) así como su importancia para participar en la reinención del libro con las tecnologías modernas y participar igualmente, a través de determinadas estrategias y planes de lectura, en acciones de alfabetización digital de las actuales generaciones las cuales involucran procesos de diseño por parte de los propios estudiantes. Se exponen también los resultados satisfactorios de una experiencia llevada a cabo con estudiantes del 8vo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico del Centro Hidalguense de Estudios Superiores en el mes de junio del año 2013, con quienes se pretendió el desarrollo de habilidades lectoras y digitales a través del diseño de libros virtuales educativos, documentándose la evaluación de estos resultados y el desarrollo de la experiencia propia mediante herramientas web.

Palabras clave:

libros, virtuales, electrónicos, educativos, aprendizaje, combinado.

Abstract.

In this paper the concept of Virtual Educational Book (LIVRE) and its importance to participate in the reinvention of the book with modern technologies are treated. The intention to participate with digital literacy actions of current generations through specific reading strategies and plans, involving design processes outlined by the students themselves are also manifested. They are equally exposed the satisfactory results of an experiment carried out with students of the 8th semester of the Graphic Design Bachelor at the Centro Hidalguense de Estudios Superiores in the past June 2013, with whom the development of reading and digital skills was sought through the design of virtual educational books. It is documented the evaluation of these results such as the development of the experience using web tools.

Keywords:

virtual, electronic, educational, books, blended, learning.

1. Introducción

No debemos leer sino para ejercitarnos en pensar

GIBBON

Dedicado a mis amados hijos, Andrés y Liam Gael,

futuros lectores amorosos...

Desde el año 2012 y derivado del trabajo de investigación “*LIVRE: Una Propuesta para Motivar el Desarrollo de Habilidades Lectoras y Digitales en los Jóvenes*”

[\[1\]](#)

, se ha procurado incorporar de diversas formas, la propuesta sobre los Libros Virtuales Educativos con estudiantes, primero para que aprendan a diseñarlos y posteriormente, para que los empleen como instrumentos de apoyo a la lectura y a la comunicación a través de los medios digitales.

La asignatura en la que se ha incorporado la propuesta de los Libros Virtuales Educativos como tema de estudio y como estrategia para fomentar la lectura se denomina “Taller de Material Didáctico”, la cual resulta ser una asignatura muy versátil y apasionante, que brinda la oportunidad de emplear diversas herramientas o tecnologías de información con el objetivo de generar diversos tipos de materiales didácticos. Las principales tecnologías que se emplearon para generar libros digitales están relacionadas directamente con las tecnologías web, e involucran particularmente dos estándares conocidos como HTML y JavaScript.

Estos libros digitales se han denominado a consciencia Libros Virtuales Educativos, que de manera abreviada forman el acrónimo LIVRE y que corresponden al objeto y la propuesta del presente trabajo. Concretamente, un Libro Virtual Educativo se define como “un libro electrónico interactivo, enriquecido con medios, que permite una nueva forma de lectura (y a su vez de escritura) en las condiciones derivadas del mundo digital y cuya finalidad es la de promover aprendizajes, habilidades lectoras y digitales en contextos educativos y de formación” (de Fuentes, 2012). Se ha comenzado a compartir su utilidad, y con la evidencia que se expondrá, se fundamenta su uso como una herramienta innovadora más de tecnología educativa, para facilitar la labor docente, e implicada en esta, la labor como mediadores de la lectura en los contextos académicos, escolares, laborales e incluso familiares, porque la lectura también comienza y se vive en casa.

Con el desarrollo y la continuidad del presente proyecto, se ha buscado contribuir con algunas ideas a favor de la cultura digital y el fomento a la lectura incorporando elementos de tecnología educativa, así como algunos principios fundamentales de diseño gráfico y pedagogía para hacerlos converger con el uso de software de aplicación y desarrollo.

2. Antecedentes y referentes teóricos.

La dinámica evolución de las tecnologías y la aparición de ordenadores, de tabletas digitales o celulares con la propiedad particular de ser táctiles, brindan la posibilidad de replantear algunos criterios sugeridos y enriquecerlos con el afán de lograr una contribución creativa al marco teórico relativo a la concepción del libro digital sobre la que ya importantes pensadores (Landow, 1992; Eco, 1994; Rodríguez, 2001; Stein, 2009; Zaid, 2009) han reflexionado. Una aportación creativa implica la propuesta de una definición innovadora, concretamente, la del libro virtual dado que no existe una como tal. A su vez, con los actuales recursos de tecnología educativa disponibles hoy en día, es posible materializar tal acepción conceptual en una metodología de diseño instruccional para producir libros virtuales en el contexto de la educación presencial o a distancia.

Los temas referentes al libro electrónico, la lectura digital o en pantalla, la hipertextualidad en los “nuevos” medios, el libro del futuro o el futuro del libro, entre otros, han sido tratados ampliamente por diferentes autores y con diferentes criterios. Entre ellos es posible citar a George P. Landow, uno de los teóricos relevantes en el tratamiento conceptual del hipertexto, o a Bob Stein, Maestro en educación por la Universidad de Harvard quien creó la primera compañía dedicada a publicar CD-ROM’s. Es fundamental mencionar también al Dr. Antonio Rodríguez de las Heras, quien ha abordado el tema del libro digital con una ejemplar profundidad y versatilidad o incluso a ensayista mexicano Gabriel Zaid quien expone un contraste histórico-crítico desde los rollos de papiro de la biblioteca de Alejandría a los libros digitales de GoogleBooks, en su ensayo titulado “Todos los libros a la mano” publicado en octubre de 2009, en la revista “Letras Libres”, una de las principales revistas del ámbito cultural hispanoamericano [\[2\]](#). Estos tópicos siguen siendo temas vigentes y guardan, en cierta forma, una relación entre ellos. Por su parte, no existe una definición consensuada del concepto de libro virtual. En su lugar son utilizados como sinónimos las palabras libro electrónico o e-book, libro digital, hiperlibro, o ecolibro.

El contexto para la formulación del problema de investigación es fértil para proponer una reflexión teórica relativa al concepto de libro virtual, pero también resulta lo suficientemente motivador para vincular dicha aportación con elementos de tecnología educativa aspirando a la

innovación en la solución ante el planteamiento de un problema que la propia UNESCO (2005:70), puso de manifiesto:

[...] Cabe suponer que surgirán formas híbridas del libro. En los últimos años se han probado diversos procedimientos para reproducir en la pantalla el formato codex, ya sea por medio del lenguaje HTML –como lo hace el International Herald Tribune, cuyos artículos se pueden leer verticalmente o en una sucesión de páginas visualizadas–, del formato PDF o de un aparato exclusivamente dedicado a este formato, por ejemplo el libro electrónico (e-book). Este último sistema no ha conseguido hasta ahora mucho éxito. En cambio, es muy probable que se elabore pronto un codex electrónico concebido como un conjunto de hojas en las que el texto aparecerá como en un libro. [...]

Para ser más concretos, LIVRE se define mejor con las palabras de Stein (2008): “El libro del futuro será enriquecido con videos, animaciones y audios, convirtiéndolo en una manera más interactiva y de mayor reflexión sobre lo que se lee. Será la reinención del libro con las nuevas tecnologías”. Lo que provee LIVRE, como método, se ve materializado en una forma creativa de incorporar videos, animaciones, audios, ejercicios de autoevaluación, textos o hipertextos, entre otros, en una labor conjunta entre docentes y estudiantes para participar en efecto de esta reinención del libro con las nuevas tecnologías y fomentar el desarrollo de habilidades lectoras y digitales entre los estudiantes jóvenes de México.

3. Desarrollo.

En el ejercicio de la docencia actual, existe el compromiso de una formación integral así como con el desarrollo de habilidades lectoras y digitales de los estudiantes. Por la experiencia es posible argumentar que la mejor manera de promover la lectura entre los estudiantes es predicando con el ejemplo, y haciendo de la lectura, una actividad significativa e interactiva, en la que ellos tomen partido con sus propias ideas e intereses. Esto propicia a su vez un

movimiento social de colaboración y de construcción de contenidos, en los que ellos se vuelven partícipes activos y creadores del contenido que sugieren.

Existen numerosas herramientas con las cuales se pueden generar libros electrónicos (e-books) en distintos formatos y presentaciones. En una continua labor de investigación y comparación de herramientas, se ha observado el inconveniente de que varios de estos productos requieren de la compra de una licencia particular o de la suscripción a un servicio web en concreto. Para los fines educativos dentro del contexto docente propio, esta particular condición rebasaba las posibilidades de varios estudiantes, por lo que era preciso buscar y proponer alternativas más accesibles, abiertas y económicas.

La experiencia de incorporar los libros virtuales educativos como una estrategia para el desarrollo de habilidades lectoras y digitales, fue llevada a cabo durante los meses de abril, mayo y junio del año 2013, con los estudiantes de octavo semestre de la asignatura denominada Taller de Material Didáctico que es impartida a los alumnos de la Licenciatura en Diseño Gráfico del Centro Hidalguense de Estudios Superiores. Durante las clases, se trabajó en el diseño de Libros Virtuales Educativos, con la finalidad de generar un producto para fines escolares y a favor del desarrollo y la apreciación de los hábitos lectores de ellos mismos. Al término del trabajo efectuado, materializado en el diseño de sus libros virtuales, se elaboró un instrumento particular con la intención de medir, evaluar, perfilar, categorizar y conocer la opinión y la valoración de los estudiantes hacia el diseño de los libros virtuales educativos y como propuesta de fomento a la lectura en el nivel superior. [\[3\]](#)

Sabiendo que en México, el 72% de la población universitaria se acerca con mayor frecuencia a los libros, el desarrollo de esta experiencia de fomento a la lectura en un nivel de educación superior, permitió identificar áreas de oportunidad y necesidades reales de fomento a la lectura en el contexto propio.

4. Resultados.

Para aplicar y evaluar la propuesta del fomento a la lectura mediante los libros virtuales educativos, se trabajó con un grupo de 28 jóvenes universitarios, entre los 22 y 26 años, quienes se encontraban cursando el 8º semestre de su carrera. De esta muestra de estudiantes, el 61% eran hombres y 39% eran mujeres. Partiendo de que el 50% de los estudiantes posee la habilidad digital de leer libros electrónicos en la pantalla de la computadora, el 89% de todos los estudiantes encuestados lee o ha leído libros electrónicos en el formato PDF, un 4% expresó leerlos en formato HTML y otro 4% en formato SWF. Aunque el 54% expresó conocer o haber tenido en sus manos algún tipo de e-Reader como el Kindle de Amazon, el Sony Reader, el Papyre, el Cooler o bien una tableta digital como el iPad, el 93% de ellos no lee libros electrónicos en e-Readers o tabletas digitales, mientras que el otro 7% sí lo hace. Sin embargo, cuando se trata del soporte del teléfono celular, el 71% expresó que no lee libros electrónicos en dicho soporte mientras que el 29% sí lo hace. [\[4\]](#)

Al preguntarles aspectos más específicos respecto al desarrollo de su propio Libro Virtual Educativo y a la experiencia misma de diseño y desarrollo, la tabla siguiente resume los resultados obtenidos:

Tabla 1. Criterios de valoración de los Libros Virtuales Educativos

Sí

No

No sé

El Libro Virtual Educativo, desarrollado durante tu curso, ¿Tiene estética, esto es, coherencia visual con

79%

7%

14%

El Libro Virtual Educativo desarrollado durante tu curso, ¿Es sugerente, es decir, invita al recorrido?

68%

11%

21%

El Libro Virtual Educativo desarrollado durante tu curso, ¿Presenta estrategias claras y múltiples de reco

71%

7%

21%

El “hojeado virtual de las páginas” del Libro Virtual Educativo, ¿Propicia un entorno transparente que pe

86%

4%

11%

¿Te resultó fácil diseñar tu propio Libro Virtual Educativo?

71%

25%

4%

¿Te resultó accesible el Libro Virtual Educativo, esto es, fácil de ejecutar en tu equipo de cómputo?

86%

11%

4%

¿Resultó útil el uso de los Libros Virtuales Educativos para fomentar la lectura en el nivel superior?

86%

7%

7%

En definitiva, al formularles la pregunta directamente, el 93% de los encuestados cree que el uso de los Libros Virtuales Educativos puede ser útil para fomentar la lectura en cualquier nivel educativo, mientras que solo 4% no lo consideró así y otro 4% no supo contestar.

En cuanto al grado de interactividad que posee el Libro Virtual Educativo como el que diseñaron, 11% lo graduaron como bajo, 39% como medio, 32% como alto y 18% lo valoraron con un grado de interactividad muy alto. En relación con el grado de dificultad del mismo para integrar y recorrer los contenidos, a un 4% le resultó muy difícil, a un 7% le pareció difícil, el 43% expresó que no fue ni fácil ni difícil, a 29% le pareció fácil y el 18% restante lo graduó como muy fácil.

Sobre la integración de medios que permite un Libro Virtual Educativo, solo a un 4% le pareció muy mala, a un 7% le pareció ni buena ni mala, 39% la valoró como buena, para un 32% le resultó muy buena la integración de medios y un 18% la graduó como excelente. La valoración de la experiencia que los estudiantes tuvieron con el desarrollo de su propio Libro Virtual Educativo como aplicación comunicativa y de entrega de contenidos fue registrada en un 7% como excelente, en un 29% como muy buena y en un 54% como buena. Solo a un 7% le pareció ni buena ni mala y a un 4% le resultó una mala experiencia. En escala numérica, el promedio de la experiencia de haber desarrollado su propio Libro Virtual Educativo por parte de los estudiantes fue de 8.04.

Las tres cosas que más les gustaron del Libro Virtual Educativo fueron: a) que es interactivo (64%); b) que presenta los contenidos de una forma novedosa (54%); y c) que permite incluir videos (46%). En orden descendente, le continuaron d) el hojeador virtual (39%); e) que no requiere instalación (32%); f) que es una forma de leer enriquecida con medios y que permite incluir Prezis (25%); g) que les motiva a leer y que está en formato de página web (21%); h) que es útil para estudiar (11%) y que es amigable con el usuario (7%).

Por su parte, al preguntarles por los tipos de medios que les gustaría más que tuviera un Libro Virtual Educativo, los estudiantes respondieron: videos (71%), animaciones educativas (64%), audios e imágenes (61%), Prezis y realidad virtual (43%), textos animados (36%), aplicaciones interactivas lúdicas (29%), autoevaluaciones de conocimientos (21%), hipertextos (18%) y textos extensos (7%). Al preguntarles a los estudiantes si sabrían explicar la diferencia entre libro electrónico y libro multimedia, el 57% respondió que sí, mientras que el 29% dijo que no y el 14% restante no supo contestar. Sin embargo, al preguntarles por la categoría o categorías en la que ubicarían a los Libros Virtuales Educativos como aplicación, las respuestas predominantes fueron libro interactivo (71%), libro multimedia (54%) y libro electrónico (36%).

En opinión de los propios estudiantes, las diversas funcionalidades o finalidades que se les pueden dar a los Libros Virtuales Educativos son: desarrollar la creatividad (75%); desarrollar habilidades digitales de diseño gráfico (61%); apoyar a los docentes con material didáctico innovador (54%); promover el uso del libro electrónico (46%); favorecer el aprendizaje y la enseñanza (46%); motivar habilidades lectoras y digitales diversas (43%); enriquecer la lectura con medios interactivos (43%); fomentar la lectura en cualquier nivel educativo (39%); promover el cambio cultural y mediado hacia las nuevas formas de lectura y escritura (39%); diseñar libros electrónicos en formato de páginas web (36%); todas (11%).

Se transcriben por último, algunas de las expresiones y sugerencias para la mejora del proyecto que los propios estudiantes manifestaron de su “puño y teclado”. En general la mayoría de ellas resultaron ser favorables, alentadoras y sugerentes para el proyecto:

“Pues que un libro virtual me parece excelente por que se interactúa con él y no le cambiaría nada, es muy interesante y por otro lado en lo personal a mí no me gusta leer libro digitales, se me hace muy pesado prefiero impresos, pero si es interactivo sí me gusta.

Jurado Díaz Pedro Alejandro

“Que tuviera cada página audios dependiendo el tema del libro. Videos e imágenes animadas y que los textos los pudieras agrandar y reducir a voluntad propia para facilitar la lectura a quienes tienen problemas visuales”

Cruz Vázquez Andrés Moritz

“Pues creo que definitivamente el crear un libro electrónico es una experiencia bastante buena, yo creo que no agregaría nada, considero que es una herramienta bastante completa y recomendable para modernizar la forma de enseñar, además de motivar e inculcar la lectura en los alumnos”.

García Gutiérrez Cristian Raúl

“Que se difundiera más por las escuelas desde el nivel básico, hasta el nivel superior”

Esquivel González Jorge Iván

“Sólo podría decir que me gustó aprender a hacer este libro y en cuento a "mejoras" para la aplicación yo creo no habría ni una o a menos que sea mas fácil para los niños [...] ya que en ellos se podría generar el interés para que lean más... pero en lo que cabe está muy bien...”

Lecona Hernández María Jannette

“Me pareció excelente, es novedoso y original, generando un interés en la persona para leerlo”

Ruiz Zavala Alicia

“Es interesante porque con los avances tecnológicos se tienen que buscar nuevas formas para la educación, me agrada el material interactivo pero siento que mucho es muy repetitivo y se volvió aburrido, yo me inclino más por utilizar videojuegos para la educación pero de una forma distinta e implícita para que el usuario no se sienta obligado o sienta que será aburrido por tratarse de educación....”

Guzmán Vargas María Guadalupe

“Que se siga fomentando la lectura con los medios con los que ya contamos para que pueda seguir llamando la atención del lector”

De León Medina María Luisa del Koral

“Yo creo que la aplicación del libro es buena, nos permite añadir cosas como imágenes y demás, lástima que se tenga que utilizar el código para poder hacerlo, ya que no todos los compañeros saben utilizarlo o no están interesados en esto, pero para mí se me hace una aplicación muy interesante a la cual hay que exprimirla al máximo”

García Balderas Diana Husury

5. Conclusiones y trabajo futuro.

En el otoño de 2007, la National Endowment for the Arts en Estados Unidos publicó un reportaje con un título perturbador: Reading at Risk (La lectura en riesgo). Reveló que sólo una tercera parte de los adolescentes de 13 años de edad en Estados Unidos es lectora cotidiana de literatura, 14% menos que hace dos décadas. Y que casi 1 de cada 5 jóvenes de 17 años de edad no leía en absoluto, el doble de la cantidad de lectores de obras no literarias hacía 20 años. No obstante, la encuesta no mostró que los jóvenes estuvieran leyendo menos. Están leyendo más en línea que fuera de ella, y esto por lo general es literatura no de ficción, la cual no estaba incluida en la encuesta de literatura. (Tapscott, 2009).

De acuerdo con la Encuesta Nacional de Lectura (ENL, 2012) llevada a cabo por la Fundación Mexicana para el Fomento de la Lectura del 25 al 28 de agosto de 2012:

La lectura y el desarrollo de las competencias comunicativas que se desprende de su práctica se correlaciona con casi todos los resultados de estudios de comportamiento personal y social positivo. Durante la pasada década se han realizado múltiples estudios en varios países del mundo sobre los comportamientos lectores y su impacto, no solo en las personas en lo individual, sino en las sociedades de las cuales forman parte. Dichos estudios confirman la importancia central de la lectura para el desarrollo político, económico y social de las naciones.

Los datos demuestran que la lectura es una actividad irremplazable para desarrollar adultos productivos y activos así como comunidades sanas. También que la importancia de formar lectores lejos de perder importancia con el formidable desarrollo de las nuevas tecnologías y la comunicación a través de Internet, cada día cobra mayor relevancia. Cualesquiera que sean los soportes de los escritos, es imprescindible contar con políticas de Estado a favor de la lectura que beneficien a toda la población y conjunten los esfuerzos de diferentes actores tanto del Estado como de la sociedad civil.

Una de las preguntas relevantes es si el tiempo frente a la pantalla desalienta el desarrollo de las habilidades críticas de pensamiento y en la opinión de Tapscott (2009), “lejos de anestesiar sus cerebros, la inmersión digital puede ayudarles a desarrollar habilidades críticas de pensamiento, las necesarias para navegar en el vertiginoso mundo contemporáneo saturado de información”

En el presente trabajo se ha expuesto la acepción del Libro Virtual Educativo y se ha compartido la experiencia de cómo a través de su diseño se ha buscado fomentar el desarrollo de habilidades lectoras y digitales en los estudiantes. La propuesta se plantea como una

estrategia factible cuya evidencia, aportada por los propios estudiantes, da cuenta de sus ventajas y potencialidades. El 93% de los estudiantes que desarrollaron su propio material con una actitud activa y participaron en la encuesta opinó que el uso de los Libros Virtuales Educativos puede ser útil para fomentar la lectura en cualquier nivel educativo.

El proyecto pretende contribuir con lo manifestado por la ENL (2012), promoviendo la lectura activa en jóvenes universitarios con el “formidable desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a través de Internet”. De acuerdo con una breve reseña del libro *Saber leer*

de Giovanni Parodi “Saber leer se ha convertido en una habilidad imprescindible hoy día. Los formatos digitales traen consigo modos de lectura diferentes y desafían al lector a participar en nuevas estrategias de comunicación”. También la UNESCO ha manifestado pautas puntuales respecto a las

"metamorfosis actuales y venideras"
del texto y la lectura, refiriendo que:

Los textos escritos distan mucho de haber desaparecido con el uso de la pantalla. En efecto, una gran parte de lo que se visualiza en ésta es de índole textual. En cambio, el desarrollo del hipertexto y la combinación cada vez más frecuente del texto con otros elementos (imágenes, sonidos, etc.) provocan una evolución de lo escrito que modifica el propio acto de leer, así como las formas de escritura, ya sea literaria o científica [...] Por eso, la lectura no es una actividad inmutable, sino que depende a la vez de los soportes utilizados para los textos, de los tipos de textos que se ofrecen al lector y de las formas en que se concibe y enseña en una sociedad determinada.[...] (UNESCO. 2005: pp. 68-69)

Desde que en marzo de 2000 fue publicada la Ley de Fomento para la Lectura y el Libro, lejos de las intenciones de dicha labor legislativa, se pretende abonar a la misma desde el enfoque de la Tecnología Educativa y la consolidación paulatina de la propuesta. Lo primero es

consolidar el proyecto en la experiencia docente propia, recabar más evidencia e investigación al respecto, posteriormente llevarlo a otras instituciones de nivel universitario, y finalmente, poder aterrizarlo en un programa de formación continua que sea factible y atractivo para los docentes de nivel básico, medio superior y superior, a fin de que ellos puedan contribuir como creadores de contenidos, como autores de estos libros virtuales educativos y que los puedan incorporar en sus aulas o en sus actividades docentes como material didáctico innovador.

La actitud activa hacia el desarrollo del libro virtual y la participación constructiva de los propios estudiantes como autores de contenidos, son cualidades que influyeron decididamente en los resultados satisfactorios de la experiencia, por lo que se proyecta generar un repositorio en línea en el cual puedan publicarse y difundirse los mejores trabajos desarrollados por los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico. Algunos de estos trabajos se encuentra disponibles en: <http://www.livre.com.mx/ejemplos/booklets/>

Se proyectan por último el desarrollo de estrategias diversas para continuar con el estudio y la investigación de este objeto cultural fascinante (el libro), y de las nuevas formas y herramientas que existen hoy en día para continuar con su reinención. La pretensión de incorporar la propuesta en programas educativos a distancia, resulta muy factible también y constituye a su vez un campo de continuidad en el desarrollo del proyecto.

Referencias.

Congreso Internacional del Mundo del Libro. Reseña de la “Mesa VIII. El pensamiento binario: nuevas tecnologías, nuevas inteligencias” Disponible en: http://www.fondodeculturaeconomica.com/subdirectorios_site/Prensa/Oficina_Virtual/C1471.pdf

de Fuentes, A. (2010). eXeLearning + Edilim = eXeLim: ó Aprovechando la Convergencia Digital de Aplicaciones con Potencial Educativo. Artículo en Memorias del 11º Congreso Internacional y 14º Nacional de Material Didáctico Innovador. Universidad Autónoma Metropolitana. ISBN. 978-607-7691-71-6. Disponible en <http://www.matdidac.uam.mx/>

Diario Oficial de la Federación. (2008) Decreto de la Secretaría de Educación Pública por Ley de Fomento para la Lectura y el Libro con fecha del jueves 24 de julio.

de Fuentes, A. (2011). LIVRE. Una propuesta para motivar el desarrollo de habilidades lectoras y digitales en los jóvenes. Tesis de Maestría en Tecnología Educativa. SUV-UAEH. Disponible en http://www.livre.com.mx/tesis_de_maestria

Eco, H. (1994). *The Future of the Book*. En Simposio The Future of the Book acaecido en Julio de 1994 en la Universidad de San Marino.

Recuperado de http://www.themodernword.com/eco/eco_future_of_book.html

Encuesta Nacional de Lectura (2012). Fundación Mexicana para el Fomento de la Lectura accesible desde:

<http://www.caniem.org/Archivos/funlectura/EncuestaNacionaldeLectura2012/EncuestaNacionaldeLectura2012.html>

Landow, G. (1997). Teoría del Hipertexto. España: Paidós.

LITTERAE. Cuadernos sobre Cultura Escrita, I (2001). EL FUTURO DEL LIBRO y EL LIBRO DEL FUTURO. Una conversación entre Roger Chartier y Antonio Rodríguez de las Heras Consultado en: http://web.mac.com/rodriguezdelasheras/e-textos/indice_files/El%20futuro%20del%20libro.pdf

Sánchez, V. (2009, julio 3). Lectura del Futuro. Vivimos la reinención del libro, dice Bob Stein. *La Crónica*, p. 29.

Stein, B. (2009). *El futuro del libro y el libro del futuro* en Memorias del Congreso Internacional del Mundo del Libro. Mesa VIII. El pensamiento binario: nuevas tecnologías, nuevas inteligencias. Fondo de Cultura Económica. ISBN. 978-607-16-0148-3. pp. 282-289.

Tapscott, D. (2009). La era digital. México:Ed. Mc. Graw Hill. pp. 110-111.

UNESCO (2005). Hacia las Sociedades del Conocimiento. Ediciones UNESCO. pp. 68-73

Zaid, G. (2010). *Todos los libros a la mano*. En Letras Libres. Octubre de 1999. Versión digital en <http://www.letraslibres.com/index.php?art=140>
96



<https://www.repositorio.cepal.org/es/publicaciones/1/s1600013.es>