

Especialización en Diseño Estratégico para la Innovación

CENTRO DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

Año: 2025

María Florencia Soto

Ejercitación de investigación para la ideación de experiencias de lectura para jóvenes y adolescentes.

“La señal de que el milenio está por concluir tal vez sea la frecuencia con que nos interrogamos sobre la suerte de la literatura y del libro en la era tecnológica llamada postindustrial. No voy a aventurarme en previsiones de este tipo. Mi fe en el futuro de la literatura consiste en saber que hay cosas que sólo la literatura, con sus medios específicos, puede dar”

Seis propuestas para el nuevo milenio (1988)- Ítalo Calvino

Introducción

El presente trabajo presenta una inquietud personal y profesional que se gestó en mis distintas experiencias en el ámbito de la educación a partir de la experimentación en primera persona de la potencia formativa que tiene la literatura. Por otro lado, me permitiría contrastar y acercarme empíricamente supuestos que tenía sobre los efectos que la pandemia tuvo sobre la población adolescente y joven.¹ Y por último, desafia mi ejercicio de antropóloga, formación por excelencia orientada a la producción académica.

Este documento desarrolla lo presentado en la mesa de exámen final de la carrera de especialización en Diseño Estratégico para la Innovación. Presenta un proceso que no fue lineal y se nutrió principalmente de la metodología del diseño centrado en el usuario, con un énfasis en la ideación con propuestas de validación. Además, se toman elementos del diseño de futuros. En

¹ Algunas de estas personas eran niños/as para el año 2020 y 2021 en la Argentina, período de mayor intensificación de las medidas de aislamiento y distanciamiento social preventivo y obligatorio que cercenó la política por excelencia de salida del ámbito de lo privado para esta población: las escuelas. Pero también plazas y parques estuvieron limitados, así como el intercambio presencial con pares dando lugar a otras estrategias de intercambio, socialización y explotación por parte de adolescentes y jóvenes.

concreto, la exploración de este ejercicio se centró en torno a las experiencias compartidas de lectura de adolescentes y jóvenes en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Fundamentación

Nos encontramos en un contexto donde la idea de futuro está cobrando nuevos formatos y contenidos cuando se trata de acciones, programas y proyectos orientados a las adolescencias y juventudes. Se lo evoca -al futuro- para que puedan “desarrollar sus habilidades” para tener un mejor desempeño en este escenario (en su mayoría laboral). Con este enfoque, distintas jurisdicciones impulsan proyectos que promueven la enseñanza de robótica, programación o diseño de videojuegos, en nombre de un futuro próximo donde estas habilidades serán claves. Estas propuestas están mediadas principalmente por tecnologías que se introducen desde los formatos y contextos educativos en función de un futuro donde esta población esté mejor adaptada a los cambios acelerados que socialmente vivimos.

A su vez, estas propuestas conviven con procesos de subjetivación de parte de los jóvenes que, a partir de sus estrategias y conocimientos aprendidos de manera más autónoma desarrollan tecno-saberes, muchas veces desde los márgenes de las instituciones y fundamentalmente del sistema educativo (Peirone: 2022). En este sentido, en un contexto de aceleración de la conectividad y el acceso a dispositivos conectados se dio un escenario propicio para la creación de identidades y comunidades digitales en torno a la literatura, generando cambios significativos en la industria editorial y en las prácticas de lectura de la población en general, pero sobre todo de jóvenes y adolescentes.

Durante las medidas de aislamiento social preventivo y obligatorio en la Argentina, se generó un proceso silencioso de integración de la literatura a otros medios de comunicación y redes sociales. Tal como contrastamos luego en el trabajo de campo, en este período adolescentes y jóvenes leyeron mucho, intercambiaron sobre sus lecturas y escribieron también de manera virtual. Ingresaron a sus refugios privados de privacidad plataformas como Wattpad, que para el año 2021 contaba con un millón y medio de usuarios en la Argentina (Saenz: 2021) y otras modalidades de leer e interactuar con otros a partir de videos, recomendaciones y escrituras en línea. En un contexto con restricciones de movilidad, las estrategias de lectura sin papel se diversificaron, llegaron a más usuarios y se complementaron con las lecturas tradicionales, que están lejos de su extinción. De acuerdo a lo que pudimos conocer durante el trabajo de campo y su posterior análisis, estas prácticas de lectura más recientes trajeron consigo interacciones, intercambios, debates, nuevos consumos, estímulos a la creatividad y la curiosidad pero también el crecimiento de una industria literaria masiva orientada por tendencias y modas.

Desde el punto de vista de lo creativo, este período que se extiende hasta la actualidad, pero podríamos hacer un corte con el encierro forzoso por la pandemia; permitió que de maneras virtuales y remotas jóvenes y adolescentes lean, escriban sus propios relatos y comenten producciones de otros. Al calor de esta dinámica, editoriales masivas pusieron atención y comenzaron a publicar textos que surgieron de esta aplicación. La linealidad que podría haber

tenido la producción literaria en otros contextos, ya no es tal. Usuarios y productores resultan identidades porosas que consumen y producen contenido visual y audiovisual literario, más allá del texto y del objeto libro. Lo complementan, lo expanden y abren otras dimensiones sobre esta experiencia. Lo literario se conjuga con lo lúdico, lo anónimo y la creación de redes de pertenencia globales.

En relación a qué puede la literatura desde su función social, resulta pertinente traer los aportes que hizo Ítalo Calvino hacia fines de 1980. En ese entonces, advertía sobre la relevancia de la literatura en un mundo de rápidos avances tecnológicos. El autor incluyó en su último texto propuestas que debía conservar la literatura en el futuro para poder continuar haciendo su contribución social. Curiosamente, éstas tienen características muy alineadas con las dinámicas de las redes sociales y la industria editorial actual. Estas propuestas son:

- **Levedad:** como la búsqueda de la reacción al peso de vivir, donde el lenguaje la literatura debe ser leve, pero dotada del peso del lenguaje.
- **Rapidez:** como una de las formas de los nuevos tiempos y las tecnologías, algo que el poder aprecia pero no sabe entender más allá de lo inmediato; la rapidez como formas breves y ágiles desde la desventura del pensamiento.
- **Exactitud:** ante la peste del lenguaje chato, la literatura puede aportar salud.
- **Visibilidad:** apelando a la capacidad de poder pensar con imágenes.
- **Multiplicidad:** como un modelo red, sistemas dentro de sistemas.

Estas ideas planteadas hace más de cuarenta años, deja en claro que las inquietudes que me acercaron a este tema no son novedosas u originales. Se inscriben en una preocupación por el presente y por las concepciones de adolescencias y juventudes en relación a la cultura, lo artístico y lo creativo desde prácticas de literatura compartidas. ¿Qué les estamos ofreciendo hoy para dar lugar a las estrategias creativas, la demanda de contenido de calidad, espacios de encuentro e intercambio donde puedan tener autonomía, privacidad y acceso a bienes culturales de calidad? Este ejercicio presenta un intento de estar a la altura de estos jóvenes exploradores, curiosos, pero también sujetos que debemos asistir, orientar y acompañar en el presente.

Así, de modo exploratorio y orientado por una búsqueda de aprendizaje personal-profesional que permitiera conocer un poco más sobre estas temáticas y abordarlas desde la formulación de un problema, no en términos académicos, sino desde los enfoques y objetivos planteados en la especialización orientado a la identificación de problemas y diseño de soluciones. Me incursioné en las prácticas compartidas de lectura en jóvenes y adolescentes; entendiendo que lo compartido incluye “lo común” y no necesariamente lo sincrónico, y aquello que se hace a la vez. Un ensayo sobre cómo diseñar experiencias de literatura para jóvenes y adolescentes donde lo común y lo singular tenga lugar.

Diseño e investigación centrada en el usuario

1era divergencia

Como primer paso de apertura e investigación, diseñé una investigación ágil y cualitativa enfocada en entrevistas en profundidad con distintos usuarios que identifiqué que formaban parte de la experiencia y prácticas de lectura de adolescentes y jóvenes.

Como se adelantó, en un principio la propuesta estaba enmarcada en el diseño centrado en el usuario, con la expectativa de diseñar un prototipo de producto/proyecto y validarlo pero esto fue reorientado a partir de las intervenciones docentes.

Objetivos generales de esta etapa de investigación:

- Acceder a las prácticas de lectura de jóvenes y adolescentes de la Ciudad de Buenos Aires.
- Identificar obstáculos, desafíos, estrategias, costumbres, motivaciones e intereses en relación a la lectura.
- Trabajar supuestos que permitan generar nuevas ideas aprovechando la sensibilidad etnográfica con fines no académicos.

Para el trabajo de campo, realicé una definición del tipo de usuario a entrevistar que se sistematiza a continuación:

Para las adolescencias y juventudes:

- Que sean lectores o cercanos a la lectura
- Que residieran en CABA
- Abarcar diversidad de perfiles socioeconómicos de acuerdo a los ingresos familiares y si la persona entrevistada trabajaba o no.
- Edades entre 14 y 24 años.

Otros usuarios indirectos de la experiencia a estudiar:

- Bibliotecario
- Promotora de lectura
- Docentes de lengua y literatura

Durante los meses de febrero y marzo de 2025 se realizó el trabajo de campo. La concreción de las entrevistas con chicos y chicas de 16 años o menos incluyó la mediación con sus mamás, usuarios indirectos que no había previsto originalmente. En un caso, la adulta madre estaba presente, fuera de la pantalla y por momentos acotaba también y al final de la entrevista pidió conversar conmigo también para darme su punto de vista.

En síntesis, el trabajo de campo constó de diez entrevistas en total, algunas de ellas en duplas. Siete de ellas adolescentes o jóvenes, un bibliotecario, una promotora de lectura, una profesora de lengua y literatura de secundaria y la mamá de uno de los entrevistados.


ADOLESCENTES Y JÓVENES		PERIFÉRICOS	
NOMBRE	EDAD	TIPO DE USUARIO	INSTITUCIÓN
Camila	18 años	Bibliotecario	Biblioteca pública de la Ciudad de Buenos Aires
Brisa	18 años	Promotora de lectura	Biblioteca pública de la Ciudad de Buenos Aires
Micaela	18 años	Profesora	Escuela de Música Juan Pedro Esnaola
Julieta	15 años	Mamá	Responsable de Isabela y Lautaro
Isabela	16 años		
Lautaro	13 años		
Alejandro	19 años		

Síntesis del material de campo en dos user personas

Esta herramienta permitió trabajar y sistematizar la información e identificar algunos patrones, necesidades, usos y costumbres de manera arquetípica.

Usuario creativo e introspectivo

LECTOR CREATIVO E INTROSPECTIVO



¿Quién es?

Está en 3er año de la escuela. Disfruta las lecturas. Siente que en el secundario, perdió "la parte de *imaginar sobre las lecturas*".

Comparte las lecturas con su familia. En *pandemia* un tía le enviaba audiolibros y su *mamá intercambiaba libros* en su trabajo para llevarle.

Utiliza la *biblioteca* de la escuela para pasar el rato y leer con sus amigos.

¿Qué problemas tiene para leer?

Los libros en papel son caros, especialmente los de ilustraciones que le gustan mucho.

Encuentra en sus "*sagas confort*" algo que la acompaña hace años, pero a veces tardan en salir las nuevas.

"Cuando me relajo. Dejo que mi cabeza explore mundos nuevos", sin embargo la experiencia de crecer la fue alejando la parte creativa de la lectura (y la escritura)

Nombre	Tomás
Edad	16
Residencia	CABA
Nivel de estudio	Secundaria en curso
Vive con	Su papá, mamá y su hermana

¿Qué intereses tiene?

Le gusta el género fantasía y romántico.

Le gusta dibujar y jugar con el celular.

Hace deporte tres veces por semana.

Usa Instagram, TikTok y Pinterest.

¿Qué desafíos encuentra?

No puede conseguir los libros que el contenido de las redes sociales le muestra.

A veces tiene un "*torrente de inspiración*" y escribe, pero no lo muestra.

Cuando era más chica escribió algo, se lo compartió a una maestra y *nunca obtuvo una devolución*.

Su futuro lector ...


Le gustaría recuperar el *lado creativo* de la lectura y la escritura, pero necesita un espacio de confianza para compartirlo.

Su familia le ayuda intercambiando libros para sostener su ritmo de lectura sin gastar tanto, aunque aún no cuenta con un *sistema estable* que le garantice acceso constante a nuevas historias

miro

Usuario permeable a experiencias nuevas

LECTOR PERMEABLE A EXPERIENCIAS NUEVAS



¿Quién es?
Es una estudiante ingresante de la universidad. Lee en los momentos que está **sola** y **puede reducir estímulos** de ruidos y pantallas.
Cree que a medida que las personas crecen, van cambiando sus intereses de lectura. Empezó leyendo con la app **Wattpad** pero ahora cree que allí se leen novelas "**fáciles**" que sirven para el primer "**desbloqueo lector**".
No utiliza bibliotecas, tuvo una experiencia gratificante en la secundaria que le abrió el género terror.
Trabaja para aportar en su casa. Piensa que leer es algo individual.

¿Qué problemas tiene para leer?
Los libros en papel son caros.
En su casa **no siempre hay la tranquilidad** que quisiera para leer.
Cree que en las **escuelas secundarias "no ponen libros que les interesen a los pibes"**.

Nombre	Lara
Edad	18
Residencia	CABA
Nivel de estudio	Estudiante universitaria
Vive con	Su papá y su hermana

¿Qué intereses tiene?
Le gusta el género drama, terror y policial
Pasa en tiempo con sus amigos/as en el barrio.
Anda en bicicleta y dibuja.
En las redes sociales sigue contenido relacionado con la lectura.
Usa Instagram, TikTok y X

¿Qué desafíos encuentra?
Cuando **lee desde un PDF** no tiene la misma sensación que cuando lee en papel
A veces quiere leer algún libro y **no sabe dónde conseguirlo**.
En ocasiones usa la librería **El Ateneo para ir a leer gratis**.
No siempre termina los libros.

Su camino lector ...
La lectura se fue abriendo hacia novelas y autores más complejos.
Su principal orientación para nuevos itinerarios de lectura son las redes sociales dominadas por la industria **young adult**.

miro

En paralelo, realicé una aproximación a la temática a partir de lecturas de artículos académicos. A la vez, realicé una indagación en redes sociales de perfiles de "booktubers" y "bookstagramers" que iban siendo mencionados en las entrevistas. También exploré la aplicación Wattpad y el portal de lectura y publicación de cómics, Webtoon, ambos mencionados en las conversaciones con jóvenes.

Análisis

1era convergencia

Como primera etapa de sistematización y jerarquización de la información, centré el análisis sobre el material de las entrevistas que, proporcionó matices sobre mis supuestos y acercó estrategias y prácticas sobre qué, cómo y cuándo leen. Mis principales prejuicios giraban en torno a una idea de que este tipo de usuarios leía poco y que tenían poco interés por la literatura. Si bien me enfoqué en perfiles lectores, encontré que el universo de esta temática era amplio, rico, dinámico y mucho más actualizado de lo que yo imaginaba. Principalmente, menos lineal de las ideas que me representaba y un desde otras prácticas complementarias a la lectura, a partir de otros lenguajes de comunicación y canales más allá del libro. Otro supuesto con el que me acercaba a la temática giraba en torno a una preocupación post pandemia en relación a la salud mental y el aislamiento de esta población. El instrumento de entrevista contenía un eje de conversación sobre este tema, cuestión

que tenían bien presentes como una etapa difícil y solitaria, sobre todo percibida como aburrida. En relación a la literatura, este momento estaba relacionado con una intensa exploración en la experiencia de la literatura desde este sentido amplio que planteo más arriba, con frustraciones y ventajas que pude sintetizar en los user persona. A partir de este trabajo de análisis y segmentación de las entrevistas, como paso siguiente elaboré tres ejes de análisis que se desprenden de las conversaciones con los usuarios jóvenes y adolescentes. Por cuestiones de extensión aquí no se detallan pero cabe señalar que dialogan con ideas fuerza que aportaron las entrevistas de los usuarios periféricos entrevistados.

Estos ejes me permitieron ver la riqueza de la experiencia en torno a la literatura y trabajar con mayor profundidad en un aspecto que trabajo el trabajo de campo y que enriqueció el recorte temático y ayudó a orientar la ideación posterior: la experiencia de la literatura en adolescentes y jóvenes como una práctica compartida, de socialización e intercambio.

Sobre la recomendación o la falta de recomendación en los itinerarios de lectura

Se observan esfuerzos y estrategias para ampliar el acceso a nuevas lecturas y al libro físico. Éste es deseado por los usuarios, aunque convive con otros formatos. Entre las estrategias se recurre a préstamos, como decía uno de los entrevistados: *“siempre leo los libros que me recomienda mi prima”*. Este mismo usuario, con la ayuda de su mamá (también entrevistada) quien durante la pandemia iba todos los días a trabajar a un hospital, leía libros que intercambiaban con sus compañeras de trabajo también de sus hijos.

Por otro lado, las personas entrevistadas mencionaron con recurrencia a las redes sociales como un orientador de las lecturas, fuertemente marcado por los algoritmos y el contenido de grandes editoriales que publican novelas románticas y sagas que atraen al público joven: *“Hay un libro [de una saga] que vi un montón en Instagram y Tik Tok pero todavía no está en las librerías.”* Este tipo de sugerencias de internet es percibida por los adolescentes y jóvenes, en oportunidades mencionado como una encerrona: *“a veces es difícil encontrar el libro que te interesa”*.

En relación a las lecturas sugeridas en las aplicaciones, especialmente en Wattpad una de las entrevistadas decía: *“se puso muy de moda en la pandemia. Me instalé pero no lo usaba mucho. La gente compartía historias que les gustaba. Se leían en el día. (...) era el momento que no sabía qué cosas me gustaban leer. Entonces leía eso. Y después empecé a comprarme libros. Entendí lo que me gustaba.”* Esta última experiencia da cuenta de cómo las recomendaciones sugeridas por la aplicación saturaron su interés a la vez que despertó la curiosidad por lecturas más complejas que allí no le aparecían pero tampoco sabía qué tipo de literatura era.

Las bibliotecas como refugios o lugares no convocantes.

Uno de los bloques de preguntas incluía la temática de las bibliotecas. Este apartado presentó

matices en las experiencias. El factor común en las experiencias positivas fué el papel del bibliotecario. En los relatos de los entrevistados fueron quienes habilitaron que la biblioteca sea un lugar de encuentro y de lectura, pero también como mediaciones claves para conocer géneros nuevos. En palabras de una de las entrevistadas ya egresada de la secundaria: *“Con mi mejor amiga íbamos a la biblioteca. Fue nuestro lugar. No éramos las únicas en usar la biblioteca, pero sí éramos las mas constantes. Tanto que nos hicimos amigas de la biblioteca. Al principio íbamos a leer. Cada una agarraba un libro, se sentaba en una silla. Otras se quedaban con el celu. A veces era el momento de descanso, de estar ahí en la biblioteca”*.

Por otro lado, las representaciones negativas sobre este espacio reconocían una falta de interpretación sobre qué les podía interesar, cómo podían usarlo o directamente el desconocimiento total:

- *“En la biblioteca de la escuela no ponían libros que les interese a los pibes”*
- *“En mi primaria la biblioteca estaba llena de libros que no eran sólo de estudio. Que te lo podían prestar y llevarlos y leer, tal vez no tenías en casa. Pero los de la escuela no ... son todos como para la escuela. No hay mucho contenido que no sea para la escuela. No me llevaría un libro de ahí porque no hay nada muy interesante que no sea para estudiar. Pero sí la usamos, a veces en los recreos. Iba a leer ahí con mi amiga, y ahí charlábamos también (...) Era tranquilo y cómodo para sentarse e ir a leer un rato.”*
- *“No conozco la biblioteca de mi escuela. No me la mostraron. Nunca fuimos.”*

El papel de la escritura y la imaginación en la práctica de lectura.

La imaginación y lo creativo no era un eje a indagar específicamente en las preguntas diseñadas para el instrumento de entrevista, sin embargo fue mencionado por dos entrevistadas de manera peculiar. La imaginación aparece relacionada con la lectura, como algo que implica un esfuerzo. En palabras de la entrevistada: *“en sí leer un libro es muy lindo pero exige cierta manera de concentrarte (...) Es lindo imaginar cosas, pero es un trabajito más.”*

Por otro lado, relacionada con esta reflexión, otra entrevistada dijo: *“en primaria tenía un cuaderno. Escribía cuentitos. Se lo di a mi profesora de lengua y literatura. Y se perdió en la historia ese librito. Para mí yo se lo dí y para ella, yo nunca se lo había dado”*. Según nos cuenta, la maestra nunca realizó la devolución esperada, lo que significó una frustración que aún recordaba al momento de la entrevista. Estos testimonios dan cuenta de la potencia que tiene la literatura para abrir procesos creativos y también dimensionan los desafíos que se ponen en juego cuando *“la imaginación”* es ejercitada a través de la literatura.

Momentos de lectura como práctica individual y de socialización

perdura. A pesar de la evolución en las tecnologías, artefactos y convivencia con otros productos culturales que requieren -como decía una de las entrevistadas- menos esfuerzo, la potencia de lo literario, en cuanto a la producción y reproducción de estructuras y valores sociales sigue vigente. De la mano de la expansión de internet y el crecimiento exponencial de dispositivos online, identificamos dentro como una megatendencia la globalización de las culturas, que sin perder los matices locales, hay en los bienes culturales masivos una marcada orientación por consumos globalizados, que también llegan a las industrias editoriales y consumos para jóvenes y adolescentes. A su vez, las tecnologías tienden cada vez más a la automatización de tareas e individuación de actividades sociales. Estos procesos no son en sí mismos detractores de las prácticas literarias, pero sí marcan conductas fuertes, duraderas y también dinámicas, que deben ser consideradas para el diseño de experiencias de lectura.

Dentro de las **tendencias**, ubicamos cuestiones que ya están instaladas, aún en desarrollo o en expansión y que están modificando las experiencias literarias, y podrían modificarlas aún más. Entre ellas, el crecimiento de nuevos dispositivos de lectura como los e-book. También consideramos señales la proliferación de canales y plataformas de acceso a la lectura online y offline. Los canales de descarga gratuitos de libros, los repositorios de libre acceso para subir y descargar materiales, así como los formatos no textuales que también se suman a esta tendencia. Entre ellos, la oferta de audiolibros y videos de obras literarias. Sin darle demasiada centralidad, resulta importante mencionar los resultados que arrojan investigaciones y monitoreos de organismos sobre los efectos en la salud mental de los jóvenes y adolescentes post pandemia, sin dejar de dimensionar como tendencia la agencia de estos usuarios para desarrollar estrategias y habilidades tecnológicas y sociales propias, quizás menos visibilizadas. Por último, se analiza como tendencia la transformación de algunas bibliotecas en “otra cosa” que excede el préstamo de libros y las salas de lectura.

En relación a esto último, profundizando en algunas **señales** menos precisas sobre la orientación que podrían tomar algunas de éstas, hay “bibliotecas” que no cuentan con libros y realizan “préstamos de personas” para contar historias o conversar sobre un tema. También hay bibliotecas en metaversos, ya en funcionamiento. Otra señal, hoy explorada sobre todo desde las disciplinas artísticas es la combinación de tecnologías para dar lugar a otra performatividad de la literatura. Textos en papel que al ser escaneados tienen imágenes de realidad virtual que proyectan imágenes, experiencias inmersivas (sonoras y visuales) a partir de obras literarias, y la proliferación de narrativas transmediales como los audiolibros, que aún no tienen sus propias autorías o editoriales, sino que reproducen obras existentes. Por último, consideramos como señal el diseño y existencia de pantallas más livianas llamadas “flotantes”, que podrían reemplazar las computadoras físicas, teclados, libros, e-book, celulares, etc.

Par dar inicio a la etapa de ideación, luego de la reformulación del tema problema, planteé una pregunta desde un abordaje estratégico del diseño:

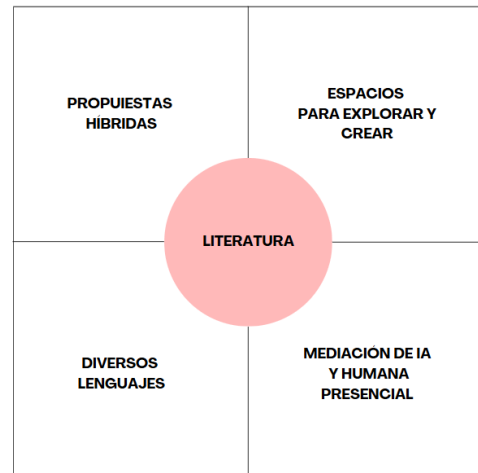
¿De qué manera las juventudes y adolescencias van a ejercitar la creatividad en la Argentina en 25 años y qué rol van a tener los espacios presenciales en la mediación de la lectura?

2da convergencia

Definición de experiencias literarias para adolescentes y jóvenes (escenario futuro deseable)

Desde una aproximación inspirada en el diseño de futuros, se plantea un modelo especulativo de experiencia literaria híbrida (virtual y presencial) para adolescentes y jóvenes. Esta experiencia proyecta un horizonte en el que las funciones y virtudes de la literatura evolucionaron. Imaginamos un futuro donde haya espacios específicos para esta experiencia de literatura, que sean motores de imaginación, creación y socialización en un ecosistema cultural y tecnológico para jóvenes y adolescentes.

En este escenario, las experiencias literarias estarían estructuradas como sistemas relacionales que integran múltiples lenguajes —textuales, visuales, sonoros, interactivos— y diversos tipos de mediadores: promotores culturales, docentes, bibliotecarios y agentes algorítmicos basados en inteligencia artificial. Estos últimos no reemplazan la figura humana, sino que amplifican la capacidad de curaduría y recomendación, habilitando recorridos de lectura personalizados.



Los espacios dedicados a estas experiencias podrían adoptar múltiples formas: bibliotecas reconfiguradas como ámbitos de exploración cultural, plataformas inmersivas en entornos digitales o metaversos, y entornos físicos adaptados de lectura tradicional (en formato físico) pero también en formatos manos libres con alternativas colaborativas de lectura, escritura y visualización de imágenes y juegos. Las prácticas literarias se desarrollarían así en simultáneo entre la intimidad y lo común, entre la concentración individual y la circulación de un espacio abierto entre pares.



Esta visión se alimenta de los aprendizajes del trabajo de campo, donde se identificó la potencia de la lectura como práctica solitaria y social; la necesidad de mediadores confiables; el deseo por explorar más allá de lo que dictan los algoritmos y la importancia de espacios significativos para lo creativo.

Este ejercicio no diseñar futuros posibles, sino ensayar formatos de proyectos en los que las políticas, programas y experiencias literarias desde modalidades tradicionales de promoción de la lectura y otras más recientes dialoguen con otras prácticas que transitan jóvenes y adolescentes.

3era divergencia

Ideación para el diseño de experiencias literarias para adolescentes y jóvenes.

A continuación se presentan las ideas principales que buscan generar acciones en el presente, para alcanzar el modelo planteado. Se incluyen propuestas de actores para su validación.

Proyecto Zoom

Adolescentes y especialistas diseñan entornos de realidad virtual inspirados en literatura.

Los prototipos son presentados en una muestra anual.

- Empresas que desarrollan el servicio en Argentina: VR Arena
- Facultades de diseño, ingeniería, artes electrónicas, educación y carreras de innovación.
- Autoridad de un organismo público como Ministerio de Educación y Cultura dependiendo la jurisdicción.

CABA: Ministerio de Educación, TUMO y Centro Cultural Recoleta

MISIONES: Escuela Secundaria de Innovación Misiones // Conectar LAB Posadas - Educ.ar

NEUQUÉN: Universidad COMAHUE, UTN y gobierno provincial - Hacka Nequén

SANTA FE: Ministerio de Cultura El Triptico de la Imaginación, El Molino y La Redonda)

Programa Ide.ar

Estudiantes avanzados del nivel superior diseñan proyectos de innovación educativos para las aulas a partir de obras literarias.

- Autoridades de Universidades.
- Facultades de diseño, ingeniería, artes multimediales, educación, formación docente, carreras de innovación.
- Fundación Sadosky.
- Especialistas de Innovación Educativa.

Concurso.

Escuelas diseñan sala interactiva e inmersiva a partir de una obra literaria.

Ganadores: sala se implementa en una exposición creada por un artista (museo, centro cultural, galería).

- Autoridades de Ministerio de Educación y Cultura / Museos.
- Fundación Telefónica / Fundación Santander.
- Artistas multimediales y de desarrollos inmersivos.
- Especialistas de Innovación Educativa.
- Referentes del Ministerio de Cultura de Santa Fe.

Concurso abierto para el primer prototipo de metaverso en una biblioteca del 2030.

Equipos interdisciplinarios entre diseño, tecnología, mediación cultural, ciencias sociales.

En asociación con bibliotecas (públicas, populares y privadas)

- Autoridades de bibliotecas según jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de innovación, desarrollo y cultura.
- Especialistas en diseño de entornos digitales y del metaverso.
- Investigadores en lecturas y prácticas digitales.

Hackathon “Estantería abierta”.

Destinado a equipos de bibliotecas y universidades o institutos.

Diseñar soluciones para problemas actuales de las bibliotecas.

- Autoridades de áreas de bibliotecas según jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de innovación, desarrollo y cultura.
- Autoridades de Universidades
- Institutos superiores y universidades de formación en bibliotecología.
- Directores de bibliotecas / bibliotecarios.

Editoriales desarrollan proyectos de RV a partir de un título de sus colecciones.

Desafío enfocado en la experiencia inmersiva interactiva que no sea un videojuego.

- Editoriales
- Especialistas y técnicos en lo lúdico. Posgrado de UNCUYO y UPC; Instituto Superior Tiempo Libre y Recreación CABA y PBA.
- Artistas multimediales.
- Carreras de artes electrónicas o afines.
- Empresas que desarrollan el servicio en Argentina: SINI // Delta3 simuladores.

Programa interzonas: Bibliotecas y universidades.

La biblioteca propone una lectura a una dos facultades de disciplinas distintas.

- Autoridades de áreas de bibliotecas según jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de innovación, desarrollo y cultura.
- Autoridades de Universidades
- Directores de bibliotecas / bibliotecarios.

1 día de biblioteca

Con algún tipo de periodicidad, los cursos de las escuelas secundarias públicas asisten a la biblioteca más cercana.

- Autoridad de un organismo público como Ministerio de Educación y Cultura dependiendo la jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de bibliotecas dependiendo la jurisdicción.
- Directivos de escuelas.
- Mediadores culturales e institutos de formación docente y educación.

Mapeo federal de infraestructura para innovación en bibliotecas.

- Autoridades de las áreas de bibliotecas.
- Autoridades y referentes de innovación.
- Fundación Telefónica.
- Directores de bibliotecas de todo el país.
- Autoridades de carreras de logística, geografía, arquitectura, visualización de datos, diseño y bibliotecología.

Programa REMILA Residencia de Mediación e Imaginación Literaria y Artística para profesionales de distintas disciplinas a desarrollarse en bibliotecas.

- Autoridades de las áreas de bibliotecas según jurisdicción.
- Equipos y cátedras de distintas disciplinas para conformar el equipo del programa REMILA
- Autoridades y referentes de innovación.
- Fundación Williams.
- Secretaría de Educación o según jurisdicción

APP de activación de lectura para adolescentes y jóvenes.

- Editoriales.
- Especialistas en UX/UI para adolescentes y jóvenes.
- Mediadores culturales.
- Educadores y docentes.
- Referentes de familias de los usuarios destinatarios.
- Usuarios adolescentes y jóvenes.

Palabras finales

El proceso de ideación sobre la experiencia literaria en adolescentes y jóvenes me permitió mover las estructuras de pensamiento heredadas de mi formación, abrirme a metodologías propias del diseño estratégico y pensar desde escenarios posibles más que desde soluciones inmediatas. Integrar herramientas del diseño de futuros le dio plasticidad al enfoque y me ayudó a imaginar horizontes deseables sin desligarme del análisis situado del presente.

La dificultad de concretar ideas viables evidenció que diseñar experiencias implica articular dimensiones diversas: lo presupuestario, lo institucional, lo técnico, lo cultural, lo pedagógico. Encontrar ese equilibrio fue tan desafiante como revelador. En lugar de buscar una solución única, elegí abrir el juego hacia múltiples ideas progresivas, pensando en proyectos que puedan integrarse a políticas más amplias y evolucionar en el tiempo.

Este ejercicio me confirmó que la literatura, lejos de quedar relegada, puede ser motor de innovación. Desde sus múltiples formas de circulación y mediación, activa procesos creativos, relacionales y subjetivos que son esenciales para el diseño de experiencias con sentido. Tal como sostenía Calvino, hay cosas que sólo la literatura puede ofrecer. Tal vez el desafío esté en generar las condiciones para que eso sea posible, reimaginando los recursos, los espacios y los lenguajes con los que la promovemos.

Bibliografía

PEIRONE, F. (2022) Resolución e innovación en las juventudes actuales: claves de lectura sobre la cultura emergente, en *Tecnotecas para la innovación popular argentina Reconocimiento, formación y articulación productiva de los saberes tecno sociales de las juventudes*, Mariano Zukerfeld ... [et al.] compiladores, Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CIECTI.

SAENZ, V. (2021) Experiencias de lectura en la era digital: El caso Wattpad; en *Revista Question/Cuestión*, Nro.68, Vol.3, Instituto de Investigaciones en Comunicación, Facultad de Periodismo y Comunicación Social Universidad Nacional de La Plata.

Ejercitación de investigación para la ideación de experiencias de lectura para jóvenes y adolescentes.

Presentación, 5 de Mayo 2025

María Florencia Soto

Especialización Diseño Estratégico para la Innovación
Universidad Nacional de Rosario

“La señal de que el milenio está por concluir tal vez sea la frecuencia con que nos interrogamos sobre la suerte de la literatura y del libro en la era tecnológica llamada postindustrial. No voy a aventurarme en previsiones de este tipo. Mi fe en el futuro de la literatura consiste en saber que hay cosas que sólo la literatura, con sus medios específicos, puede dar”

Seis propuestas para el nuevo milenio (1988)

Ítalo Calvino

Punto de partida

- ➔ Interés personal y profesional por la literatura en ámbitos educativos
- ➔ Acercamiento empírico a los efectos de la pandemia
- ➔ Desafío la antropología (académico)

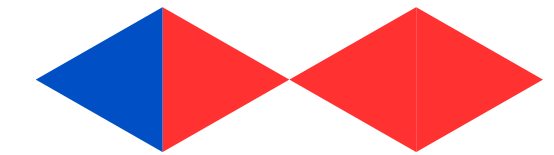


ETAPA I: INVESTIGACIÓN

Diseño centrado en el usuario

1era divergencia

Investigación cualitativa



Trabajo de campo

7 adolescentes/jóvenes

1 bibliotecario

1 profesora L&L

1 mamá

10 ENTREVISTAS

1 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

biblioteca pública de la Ciudad de Bs.As



DE ESCRITORIO

Artículo

Tecnologías digitales, comunidades virtuales y nuevas formas de leer ¿Qué está pasando en el sector editorial juvenil en Argentina?

wattpad 

Trabajar supuestos >> Generar nuevas ideas

ETAPA I: INVESTIGACIÓN

Diseño centrado en el usuario

1era convergencia

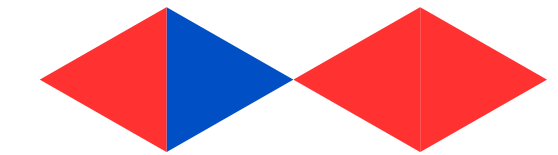
Investigación

Análisis

RECOMENDACIÓN o FALTA DE RECOMENDACIÓN

“A veces es difícil encontrar el libro que te interesa.”

“En pandemia era el momento que no sabía qué cosas me gustaban leer. Entonces leía en la aplicación. Y después empecé a comprarme libros. Entendí lo que me gustaba.”



BIBLIOTECAS

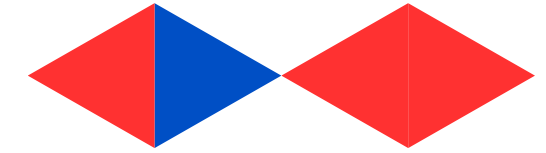
“Con mi mejor amiga íbamos a la biblioteca. Fue nuestro lugar. No éramos las únicas en usar la biblioteca, pero sí eramos las mas constantes. Tanto, que nos hicimos amigas de la biblioteca. Al principio íbamos a leer. A veces era el momento de descanso, de estar ahí en la biblioteca”.

“No conozco la biblioteca de mi escuela. No me la mostraron”

“En la biblioteca de la escuela no ponían libros que les interesara a los pibes”

Investigación

Análisis: jerarquización, interpretación y clasificación



IMAGINACIÓN

“En sí leer un libro es muy lindo pero exige cierta manera de concentrarte (...) Es lindo imaginar cosas, pero es un trabajito más.”

“En primaria tenía un cuaderno. Escribía cuentitos. Se lo di a mi profesora de lengua y literatura. Y se perdió en la historia ese librito. Para mí yo se lo dí y para ella, yo nunca se lo había dado”.

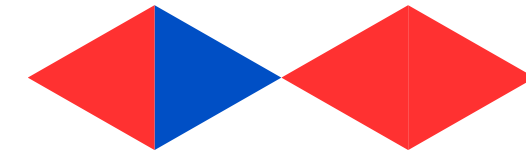
MOMENTOS DE LECTURA

“Lo veo como algo más individual. Veo algo privado, lo que lees.”

“Leo cuando estoy sola. En mi pieza. Me distraen los ruidos.”

Investigación

Hallazgos analizados. Supuestos que van quedando atras



NECESITAN

Complejizar las lecturas

Desconectarse de RS como TikTok

Recorrido de lecturas

Mediadores

Libros más económicos

Libros más accesibles en las búsquedas online

NO (tan) CONCIENTE

Efectos de la pandemia

Intereses orientados por algoritmos

Yuxtaposición de modos de leer

Creciente uso de dispositivos y RS

La lectura como experiencia social y compartida



COMPORTAMIENTOS

Leen mucho

Sensación de tranquilidad

Hablan de libros con amistades

Usan diversos formatos y dispositivos

Rol importante de RS e influencers

Escuchan a mediadores

VALORAN

Lugares para leer y estar

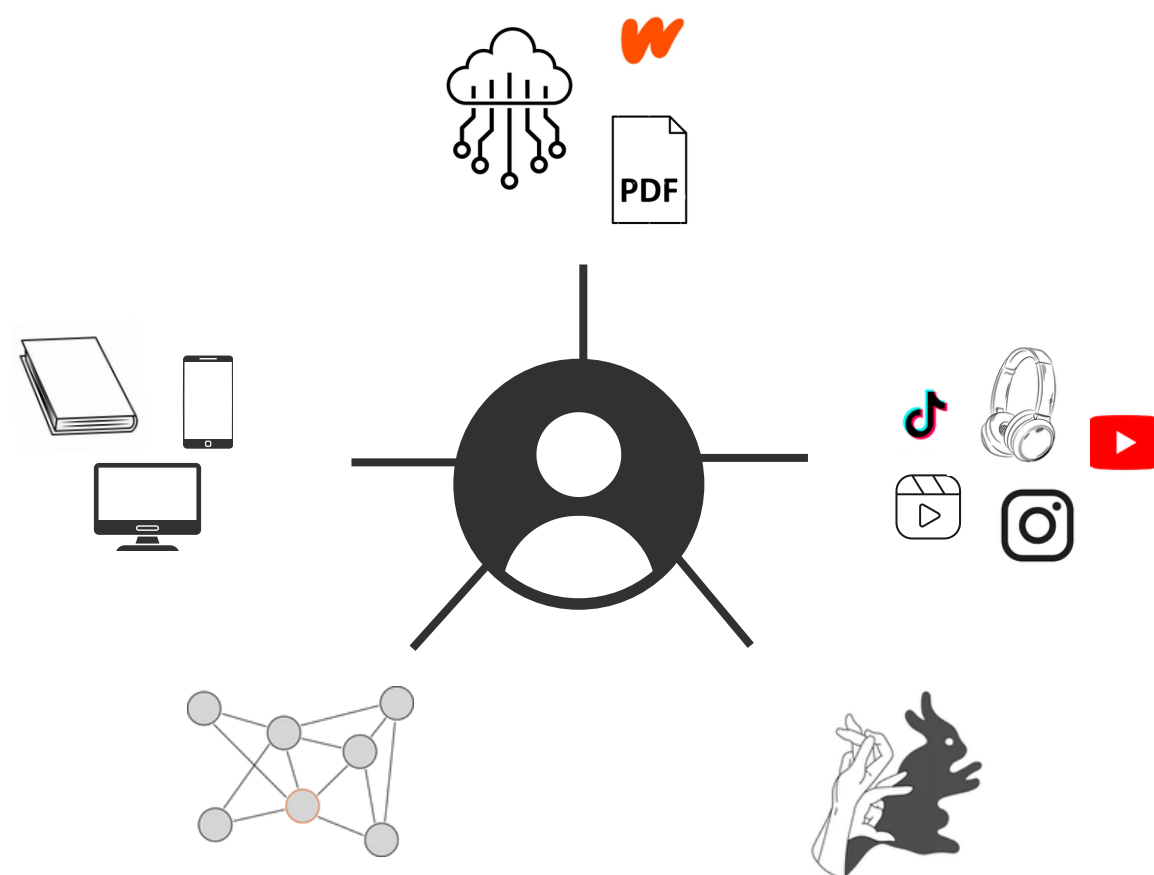
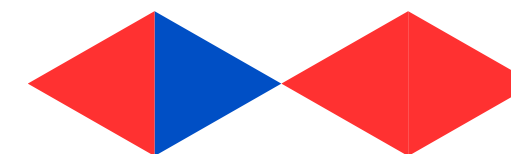
Las opiniones de sus pares

Libro físico

Recomendaciones de referentes/mediadores

Investigación

Redefinición de la experiencia de usuario



DIMENSIÓN SOCIAL DE LA LITERATURA

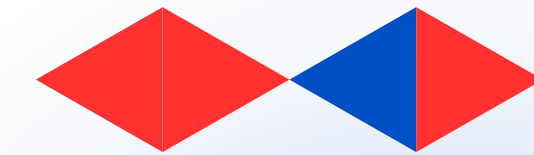
ETAPA II: DISEÑO DE FUTURO

Escenario deseable

2da divergencia

Diseño de Futuros

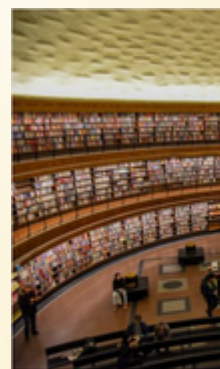
La imaginación y las comunidades híbridas



Nuevas tecnologías

Efectos de la
pandemia

Bibliotecas y centros de exploracion

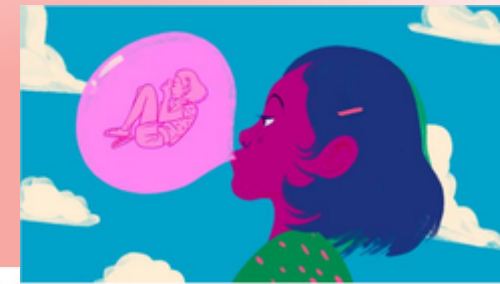


Instead of books, this library in Hyderabad lets you borrow humans with interesting stories
Instead Of Books, This Library In Hyderabad Lets You Borrow Humans With Interesting Stories Knowledge, if given away, can never leave you poorer than you were. Harshad Fad, a student...
The Futures Centre

Libraries to become 'warm spaces' to tackle cost of living crisis
'Warm Welcome' was established in 2022 in response to the cost of living crisis, offering warm spaces and spaces for communities to come together. Spaces include libraries, where hot food...
The Futures Centre



CABA abrirá el primer centro TUMO de Latinoamérica en 2025, el sistema de enseñanza en tecnologías creativas
El gobierno de Jorge Macri proyecta abrir tres sedes, la primera en el Centro Metropolitano de Diseño. Allí, estudiantes de entre 12 y 18 años podrán aprender programación, producción musical y robótica, entre...
ambito.com / Nov 6, 2024



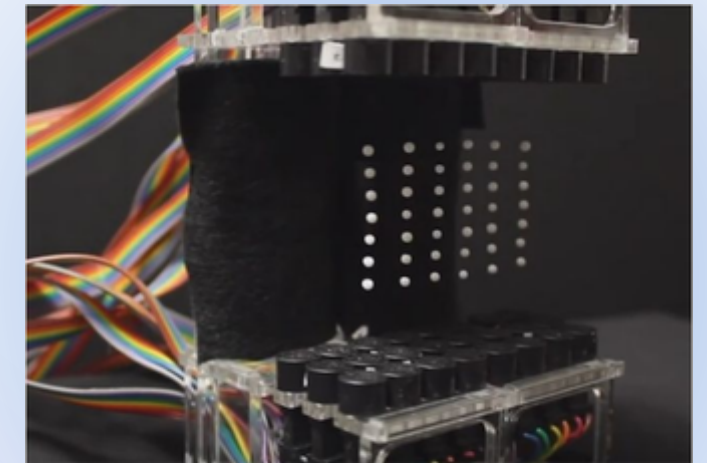
¿La juventud sin preocupaciones? Los problemas de salud mental en la adolescencia
Uno de los mitos que persisten en el mundo adulto es pensar en la adolescencia como un momento de la vida sin grandes preocupaciones, ni graves problemas que afrontar, quizás en parte porque los...
Chequeado

Pandemic's impact on the young: Generation Z and growing up in the middle of COVID-19
Generation Z is facing unprecedented challenges but they are better-equipped than the previous generations to deal with the turmoil
Futures Platform - Nov 28, 2024

Artístico



Literatura y realidad virtual: una nueva combinación del SXXI
Una combinación que en tiempos del individualismo buscar atraer más lectores.



Tiny, levitating balls make up this weird 'JOLED' display
LCDs are old hat, my friend. What you need is dozens of tiny spheres levitated and spun using ultrasonics. That's what researchers at the Universities of Sussex and Bristol have cooked up, and it's exactly as...



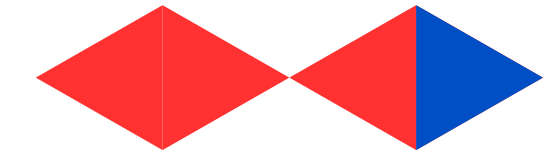
Between Page And Screen, a digital popup book
Between Page And Screen is an augmented-reality book of poetry. Like a digital pop-up book, you hold the words in your hands.
Between Page And Screen

Tecnópolis rinde homenaje a María Elena Walsh
El día 6 de febrero, en el Parque Ferial de Villa Martelli, se realizaron distintas actividades especiales para las infancias en torno a la obra de la autora.
gob.ar / Feb 4, 2022



Performance poética con RV

Diseño de Futuros



¿De qué manera las juventudes y adolescencias van a ejercitar la creatividad en la Argentina en 2045 y qué rol van a tener los espacios presenciales en la mediación de la lectura?

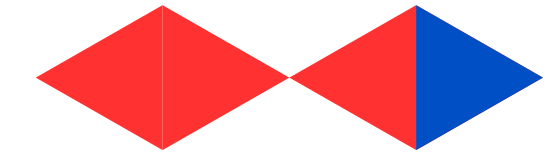
ETAPA II: DISEÑO DE FUTURO

Escenario deseable

2da convergencia

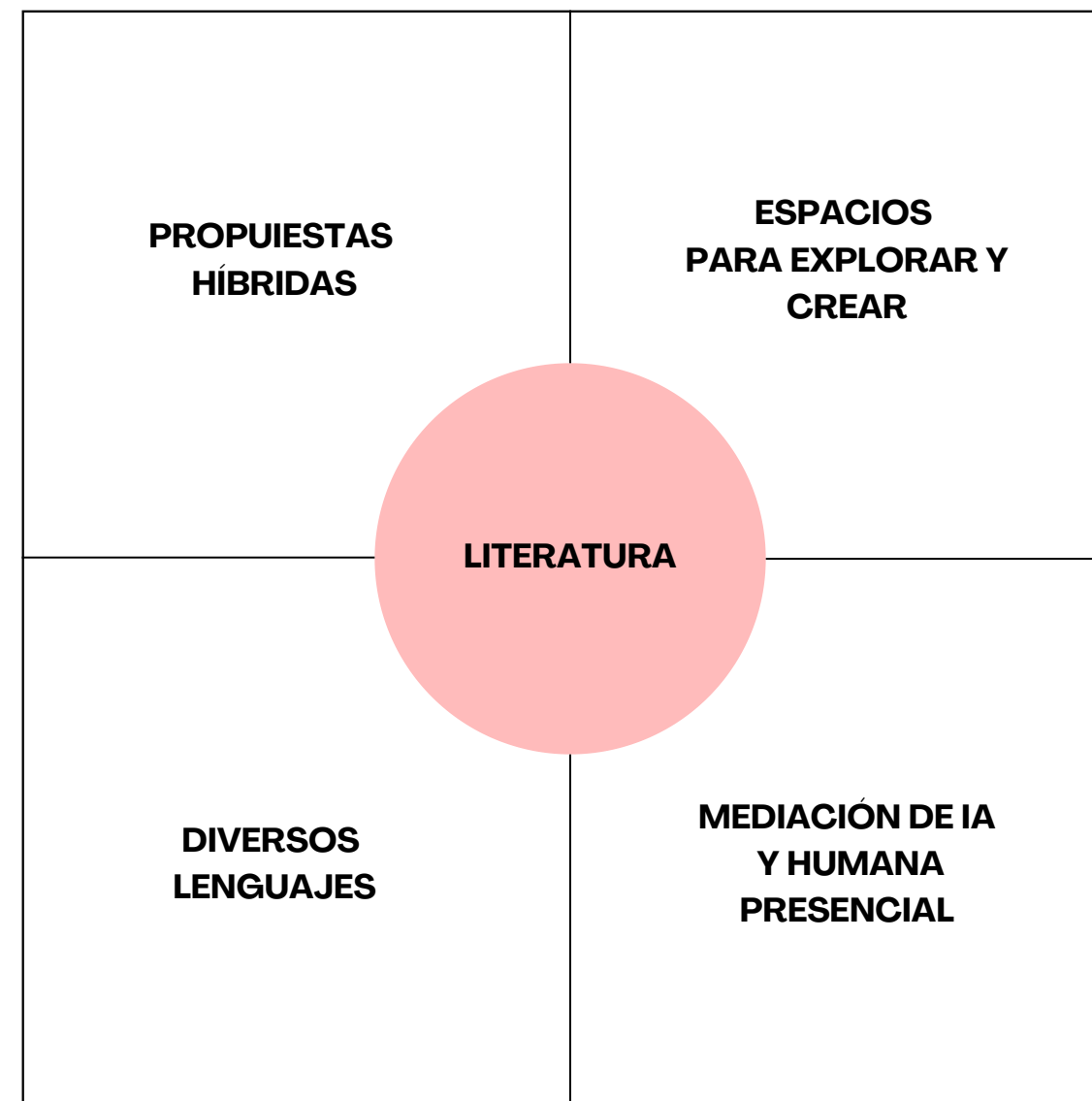
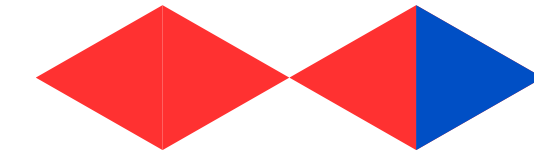
Diseño de Futuros

Futuro deseable 2045

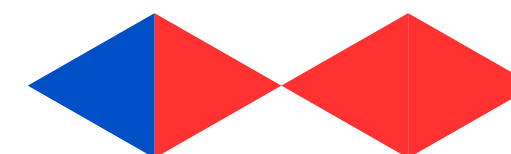


Diseño de Futuros

Futuro deseable 2045



Experiencias de literatura para jóvenes y adolescentes en 2045

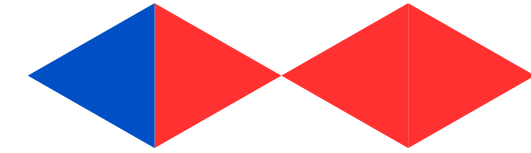


¿Qué acciones se podrían tomar hoy para ir generando ese futuro?

ETAPA III: Ideación

3era divergencia

Ideación



Programa inter zonas: Bibliotecas y universidades.

La biblioteca propone una lectura a una dos facultades de disciplinas distintas.

Concurso para que una escuela co-diseñe con un museo una sala interactiva/inmersiva a partir de una obra literaria

Mapeo de infraestructura

Relevamiento con gobiernos locales de todo el país a través de las jurisdicciones sobre bibliotecas que podrían ser sede de los primeros prototipos.

Relevamiento de conectividad.

Con carreras de sistemas, diseño UX/UI, video juegos, programación.

Concurso para el primer prototipo de metaverso en una biblioteca del 2030

Adolescentes y especialistas diseñan realidad virtual inspirados en literatura.

Proyecto editorial en realidad virtual

Estudiantes avanzados plantean proyectos para adolescentes y jóvenes en función de lecturas.

Hackathon entre personal de bibliotecas y personal de las universidades

Aplicaciones de lectura para A&J

ETAPA IV: Diseño de validación

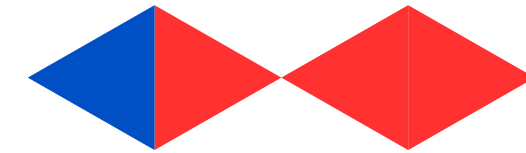
3era convergencia

Validación

Proyecto Zoom

Adolescentes y especialistas diseñan entornos de realidad virtual inspirados en literatura.

Los prototipos son presentados en una muestra anual.



- Empresas que desarrollan el servicio en Argentina: VR Arena
- Facultades de diseño, ingeniería, artes electrónicas, educación y carreras de innovación.
- Autoridad de un organismo público como Ministerio de Educación y Cultura dependiendo la jurisdicción.

CABA: Ministerio de Educación, TUMO y Centro Cultural Recoleta

*MISIONES: Escuela Secundaria de Innovación Misiones // Conectar LAB
Posadas - Educ.ar*

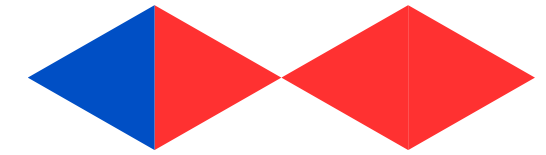
*NEUQUÉN: Universidad COMAHUE, UTN y gobierno provincial - Hacka
Nequén*

*SANTA FE: Ministerio de Cultura El Tríptico de la Imaginación, El Molino y
La Redonda)*

Validación

Programa Ide.ar

Estudiantes avanzados del nivel superior diseñan proyectos de innovación educativos para las aulas a partir de obras literarias.



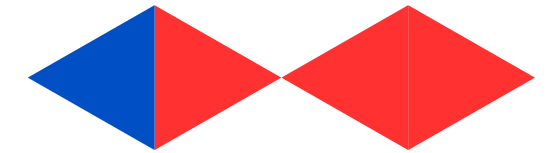
- Autoridades de Universidades.
- Facultades de diseño, ingeniería, artes multimediales, educación, formación docente, carreras de innovación.
- Fundación Sadosky.
- Especialistas de Innovación Educativa.

Validación

Concurso.

Escuelas diseñan sala interactiva e inmersiva a partir de una obra literaria.

Ganadores: sala se implementa en una exposición creada por un artista (museo, centro cultural, galería).



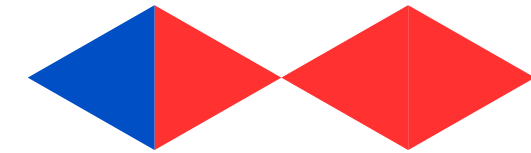
- Autoridades de Ministerio de Educación y Cultura / Museos.
- Fundación Telefónica / Fundación Santander.
- Artistas multimediales y de desarrollos inmersivos.
- Especialistas de Innovación Educativa.
- Referentes del Ministerio de Cultura de Santa Fe.

Validación

Concurso abierto para el primer prototipo de metaverso en una biblioteca del 2030.

Equipos interdisciplinarios entre diseño, tecnología, mediación cultural, ciencias sociales.

En asociación con bibliotecas (públicas, populares y privadas)



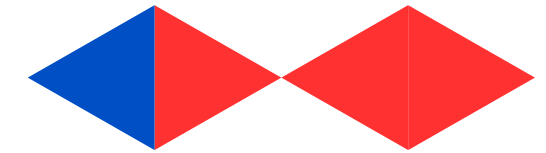
- Autoridades de bibliotecas según jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de innovación, desarrollo y cultura.
- Especialistas en diseño de entornos digitales y del metaverso.
- Investigadores en lecturas y prácticas digitales.

Validación

Hackathon “Estantería abierta”.

Destinado a equipos de bibliotecas y universidades o institutos.

Diseñar soluciones para problemas actuales de las bibliotecas.

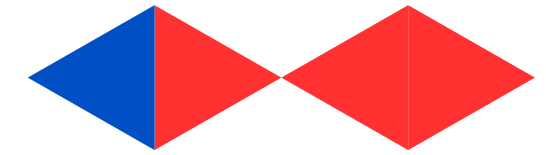


- Autoridades de áreas de bibliotecas según jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de innovación, desarrollo y cultura.
- Autoridades de Universidades
- Institutos superiores y universidades de formación en bibliotecología.
- Directores de bibliotecas / bibliotecarios.

Validación

Editoriales desarrollan proyectos de RV a partir de un título de sus colecciones.

Desafío enfocado en la experiencia inmersiva interactiva que no sea un videojuego.

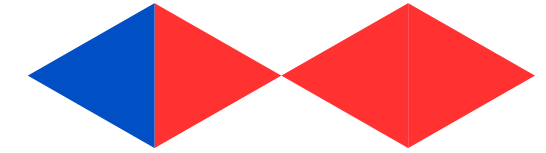


- Editoriales
- Especialistas y técnicos en lo lúdico. Posgrado de UNCUIYO y UPC; Instituto Superior Tiempo Libre y Recreación CABA y PBA.
- Artistas multimediales.
- Carreras de artes electrónicas o afines.
- Empresas que desarrollan el servicio en Argentina: SINI // Delta3 simuladores.

Validación

Programa interzonas: Bibliotecas y universidades.

La biblioteca propone una lectura a una dos facultades de disciplinas distintas.

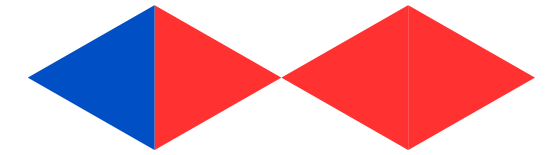


- Autoridades de áreas de bibliotecas según jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de innovación, desarrollo y cultura.
- Autoridades de Universidades
- Directores de bibliotecas / bibliotecarios.

Validación

1 día de biblioteca

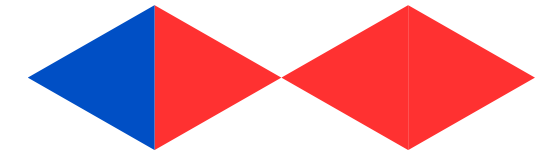
Con algún tipo de periodicidad, los cursos de las escuelas secundarias públicas asisten a la biblioteca más cercana.



- Autoridad de un organismo público como Ministerio de Educación y Cultura dependiendo la jurisdicción.
- Autoridades de las áreas de bibliotecas dependiendo la jurisdicción.
- Directivos de escuelas.
- Mediadores culturales e institutos de formación docente y educación.

Validación

Mapeo federal de infraestructura para innovación en bibliotecas.



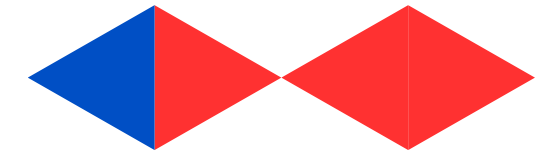
- Autoridades de las áreas de bibliotecas.
- Autoridades y referentes de innovación.
- Fundación Telefónica.
- Directores de bibliotecas de todo el país.
- Autoridades de carreras de logística, geografía, arquitectura, visualización de datos, diseño y bibliotecología.

Validación

Programa REMILA

Residencia de Mediación e Imaginación Literaria y Artística

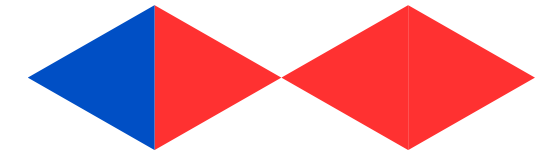
para profesionales de distintas disciplinas a desarrollarse en bibliotecas.



- Autoridades de las áreas de bibliotecas según jurisdicción.
- Equipos y cátedras de distintas disciplinas para conformar el equipo del programa REMILA
- Autoridades y referentes de innovación.
- Fundación Williams.
- Secretaría de Educación o según jurisdicción

Validación

APP de activación de lectura para adolescentes y jóvenes.



- Editoriales.
- Especialistas en UX/UI para adolescentes y jóvenes.
- Mediadores culturales.
- Educadores y docentes.
- Referentes de familias de los usuarios destinatarios.
- Usuarios adolescentes y jóvenes.

Cierre

¿Dónde está la verdadera innovación?

Generación de lazos institucionales con un propósito común:

- ▶ Desde lo interdisciplinario.
- ▶ En la activación de experiencias y antecedentes.
- ▶ Poner la imaginación como un motor más del desarrollo.

*“La literatura seguirá teniendo una función únicamente si
poetas y escritores se proponen empresas que ningún
otro osa imaginar”*

Seis propuestas para el nuevo milenio (1988)

Ítalo Calvino