

BOOKY PETS

Leer también es un juego





“Para los niños que leen a diario hay un secreto celosamente guardado durante siglos: una frase mágica que permite la entrada a ‘Imaginations’.
Este reino, situado al otro lado del universo, está habitado por todos los personajes de los cuentos y protegido por unos guardianes muy especiales con alas en forma de libro: ¡los BookyPets!

Cumpliendo con una antigua profecía, los niños llegarán hasta allí a través de un viejo faro, para descubrir que el reino y el universo entero corren un grave peligro.

Los niños vivirán una aventura única recorriendo Imaginatio con sus increíbles islas flotantes y sus extraordinarias criaturas: el Gran Pájaro, la Sequoia de las Dos Cabezas, el Maestro Libris y famosos personajes de cuento. Todos lucharán juntos contra el perverso Dark-U para liberar a los BookyPets a través de la lectura.

Esta maravillosa historia se desarrolla a través de un proyecto transmedia, formado actualmente por un videojuego y un libro, que integra dos mundos aparentemente irreconciliables –el digital y el analógico– con un objetivo común: fomentar el hábito de la lectura en los más pequeños, en pleno siglo XXI’.



El origen de BookyPets... Y su destino, como proyecto transmedia

Tras una larga trayectoria como empresarios especializados en los cambios de comportamiento, la generación de hábitos y la mejora del rendimiento, los hermanos Alex y Rafa Mahave, inmersos en plena pandemia, intuyeron que se acercaban nuevos tiempos para el sector de la educación.

La nueva realidad social que ha traído la pandemia Covid-19 ha afectado a todos los ámbitos, cambiando la manera en la que vemos la realidad, así como nuestra capacidad para afrontarla. En relación con los más pequeños, la forma en que estos aprenden, comunican y se relacionan. Así, durante las largas sesiones de estudio con sus hijos en el confinamiento, Alex Mahave, CEO y fundador de BookyPets, observó muy de cerca cómo apenas sentían interés hacia las aplicaciones escolares que usaban en los programas de lectura y que en ningún caso podían competir con los videojuegos existentes en el mercado: ni en narrativa, ni en mecánicas de juego, ni en dinámicas audiovisuales, ni en sistemas de motivación y recompensa continua.

“¡Papá, esto es muy aburrido... y encima después hay que leer!” Aquella frase se le quedó grabada y, después de comprobar que esas herramientas educativas de escaso impacto en los niños estaban presentes en todos los mercados internacionales como solución única, decidió asumir un ambicioso reto: desarrollar una herramienta revolucionaria que apasionara a los niños, impulsando la lectura infantil -tanto dentro, como fuera de las aulas- hasta convertirla en un hábito. Con este objetivo puso a trabajar a un equipo multidisciplinar de psicólogos, pedagogos, autores infantiles, editores, expertos en inteligencia emocional y diseño de juegos para crear una App revolucionaria con una metodología propia, denominada *GameReading*.

Desde entonces, BookyPets se ha ido transformando en un ambicioso proyecto transmedia con la integración de un cuento físico escrito por los propios hermanos Mahave, *'Relatos de Imaginatios: el rescate de los BookyPets'*, que alimenta y enriquece narrativamente el universo creado en el propio videojuego. Ambos pueden funcionar de forma independiente, pero están conectados. el universo de los videojuegos. Además, en paralelo, se ha puesto en marcha un programa de desarrollo competencial a través de los BookyPets, que transfieren sus superpoderes (empatía, autoconfianza, trabajo en equipo, perseverancia, pensamiento crítico) a los más pequeños. ¡La revolución ya está en marcha!



Leer también es un juego

El juego es la esencia de la infancia: para los niños, vivir es jugar. Y en ese “juego de la vida”, en esa capacidad natural para divertirse, desarrollan sus emociones, su creatividad, su imaginación, sus estrategias..., pero también crece su capacidad para tomar decisiones, para perseverar, arriesgar y asociarse con otros para lograr objetivos comunes. Cuando un niño se divierte, se interesa, se implica, aprende y reproduce aprendizajes adquiridos.

Y leer también es un juego... Siempre lo ha sido, Lo que ocurre es que ahora compete con fórmulas de juego más sofisticadas y en apariencia más atractivas. ¿Significa entonces que la batalla está perdida de antemano? ¡Nooo! Es solo un tema de adaptación, como siempre: cuando llegan cambios importantes solo sobreviven los más fuertes, y esos son los que mejor se adaptan.

El universo digital y el analógico se necesitan más que nunca para trabajar por un enorme objetivo común: lograr que los niños se apasionen por la lectura y lo hagan un hábito cotidiano en su tiempo de ocio. Solo eso construirá ciudadanos lectores, con pensamiento crítico e independencia plena. Y esa es la base principal de nuestra civilización instalada en la democracia.

‘BookyPets’ propone esta nueva “partida” basada en más de 3.000 lecturas de todos los géneros: cuentos, fábulas, leyendas, refranes, novelas, lecturas de no ficción, plenamente integradas en una aventura digital.

Actualmente BookyPets está cerrando importantes acuerdos para acceder al canal escolar, a través de partners especializados. En paralelo, el mercado B2C crece día a día.

Esta partida no se nos puede escapar. Nos jugamos mucho; nos jugamos todo.



Game Reading: una metodología educativa única para generar hábitos

GameReading es una metodología disruptiva, generada por el equipo multidisciplinar de psicólogos, pedagogos, editores, autores infantiles y diseñadores de juegos de BookyPets, que impulsa la lectura a través de la generación de impactos audiovisuales repetidos, así como de un sistema de lecturas fragmentadas y plenamente integradas en la narrativa.

Una de las grandes diferencias con respecto a otras soluciones es que BookyPets es un verdadero videojuego y no solo una aplicación gamificada. Esto quiere decir que la experiencia de usuario está apoyada en una enorme riqueza narrativa y tecnológica, que fomenta la imaginación del lector con la búsqueda constante de soluciones, reduciendo el temor a equivocarse y reforzando su autoconfianza. Motiva a la lectura diaria a través de incentivos individuales y sociales (misiones conjuntas de cooperación y competencia): llaves, hechizos, objetos mágicos... que se encuentran en el videojuego. La progresión en el juego se logra demostrando el aprovechamiento de la lectura, gracias a cuestionarios cuidadosamente elaborados, con preguntas que detectan el nivel de comprensión lectora, el vocabulario adquirido, así como el correcto uso de la inteligencia emocional.

Este método permite, en paralelo, el desarrollo en los niños de ciertas capacidades y competencias de inteligencia emocional: autoconfianza, perseverancia, empatía, asertividad, pensamiento crítico, colaboración, creatividad, concentración y desarrollo emocional, entre otras habilidades.

El enorme éxito cosechado por BookyPets en cadenas de colegios nacionales e internacionales se debe también a una propuesta audiovisual inmersiva, vital para que los niños vivan el juego, dentro y fuera de las aulas. Si su mente “admite” la ficción, lograremos que se sumerjan de lleno en la experiencia, en una aventura lectora que transforma vidas.



La lectura infantil se mantiene en valores muy elevados, pero se resiente durante la adolescencia



Dicen los estudios que los **niños de 6 a 9 años dedican unas 3 horas de lectura a la semana**, disfrutando de libros no de texto, lo que supone una baja respecto al año anterior (del 88% en 2020 , al 83% de 2021).

Además de esa tendencia en los más pequeños, **sigue existiendo una asignatura pendiente en relación con la adolescencia**. Así, el reciente informe Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2021, del Ministerio de Educación, revela que el hábito de lectura “tradicional” decae a partir de esa edad, ya que ya que el 70,8% de los niños de 10 a 14 años sólo lee por obligación escolar y sólo el 44,7% de los adolescentes de entre 15 y 18 años es lector habitual.

Para impulsar la lectura en los más pequeños y mantener su interés durante la adolescencia, la clave es lograr que ésta se convierta en una verdadera alternativa de ocio infantil, apoyándonos en las tecnologías que forman parte de su día a día, como los videojuegos.

**Según el último estudio sobre hábitos de Lectura y Compra de Libros en España en 2021 del Ministerio de Cultura y Deporte*



BookyPets en cifras

Más de 20 expertos en educación: psicólogos, pedagogos, editores, autores infantiles y expertos en diseño de juegos han participado en el desarrollo del proyecto

Más de 3.500 lecturas infantiles bilingües. Libros clásicos y actuales, cómics, fábulas y novelas infantiles

Un viaje a **175 países** a través de cuentos multiculturales

Más de 293.760.142 palabras leídas por niños en todo el mundo

Más de 50 BookyPets creados para acompañar a los pequeños



Equipo



ALEX MAHAVE
CEO

BEYOURBEST (2020-ACTUALIDAD)

Desarrollo de BookyPets, un proyecto transmedia, de Edtech, que promueve la lectura infantil a través de los videojuegos.

YUMP (2011-2020)

Desarrollo de plataformas online para el desarrollo de hábitos y competencias profesionales

Clientes principales: Indra, GoFit, Willis Towers Watson.

THINKSMART (1996-2009)

Consultora líder en mejora del rendimiento profesional

Clientes principales: Vodafone, Mercedes Benz, Zara



MONTAÑA PADILLA
SOCIA DIRECTORA

Emprendedora con más de 25 años de experiencia en transformación digital, BPO y Contact center. Clientes líderes en los sectores de Banca, Seguros, Telecomunicaciones y Retail



CARMEN GARCÍA DE LEÁNIZ
EXPERTA EN ED. EMOCIONAL



GUSTAVO BERTOLOTTI
MASTER TRAINER EN PNL



TECHU ARRANZ
COACH EJECUTIVO



BORJA BAISAGOTI
EDITOR INTERNACIONAL



PALOMA JOVER
EXPERTA EN LIJ



DAVID FERRIZ
DESARROLLO TECNOLOGÍA



MABEL COTERA
DIR. CUENTAS



Contacto prensa

PR Garage

Nuria Teijeiro | 648 131 194

nuria@prgarage.es

