

Ideas para promocionar y dinamizar los contenidos digitales en la biblioteca infantil:

las apps de lectura



La biblioteca es una institución capaz de adaptarse a los cambios. Desde hace años los libros conviven con cintas de vídeo, cds, dvds y poco a poco se ha ido pasando del modelo tradicional hacia otro donde el concepto de lectura incluye todo tipo de formatos y en el que se pone especial cuidado en la interacción con los usuarios y su participación activa. Un modelo que aprovecha las oportunidades de espacios webs y contenidos digitales, entre ellas las aplicaciones de lectura. Pero, ¿qué actividades podemos llevar a cabo para promocionar y dinamizar el uso de diferentes aplicaciones en una biblioteca infantil? Veámoslo.

Introducción

Hoy en día las bibliotecas deben aprovechar las posibilidades de la tecnología para ofrecer a sus usuarios actividades y servicios relacionados con todos los tipos de contenidos digitales, incorporando, tal y como recomienda el Arts Council (2013) libros autopublicados, contenidos generados por los usuarios, videojuegos, cine, música y por supuesto aplicaciones para dispositivos móviles.

Es cierto que no todas las bibliotecas tienen los mismos recursos y cualquier cambio siempre es costoso pero es necesario adaptarse a las necesidades de los usuarios y estas, hoy por hoy, requieren de la integración de diferentes soportes y contenidos, así como acciones encaminadas a su difusión, ofreciendo servicios que se adapten a la realidad digital que según el estudio *Perspectivas 2020* (2013) es una de las áreas que más va a cambiar en las bibliotecas.

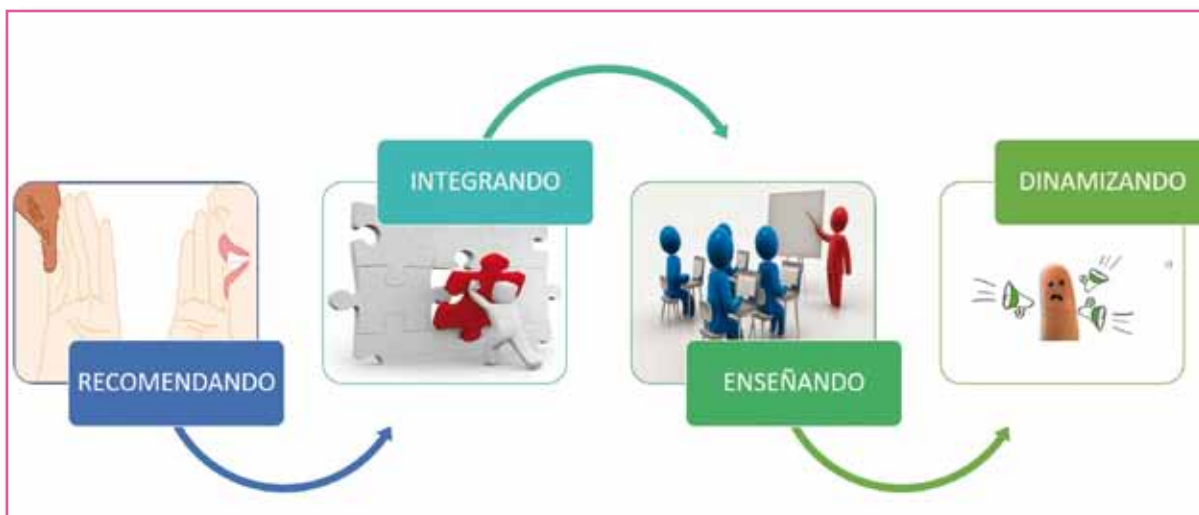
Para conseguir este nuevo modelo de biblioteca *Lectura Lab*, hace una serie de recomendaciones (*Aprovechar las Tic en la biblioteca infantil*, 2010):

- Aumentar la oferta de contenidos dirigidos a niños y jóvenes incluyendo no solo libros electrónicos sino también música, cine y aplicaciones de todo tipo, especialmente de lectura.
- Ofrecer actividades en las que se utilicen diferentes dispositivos que permitan dar a conocer a padres, niños y educadores las posibilidades y funcionalidades de la lectura digital.
- Desarrollar servicios de asesoramiento, tanto virtuales como presenciales, que permitan estar informados de los mejores productos y recursos relacionados con la lectura digital.

- Poner en marcha actividades de alfabetización digital con la realización de talleres y cursos relacionados con el manejo de dispositivos, la selección de recursos, aplicaciones, etc. que nos permitan además reducir la brecha digital.
- Planificar actividades relacionadas con la creación de contenidos digitales por parte de los usuarios, a través de talleres de escritura, de cuentos, vídeos, etc.
- Crear un servicio de préstamo de contenidos digitales que no se limite exclusivamente a libros electrónicos, sino también a otros productos como las aplicaciones para dispositivos móviles.

Dentro de los contenidos digitales, las aplicaciones de lectura, pueden convertirse en una herramienta para ofertar servicios desde la biblioteca. Cada vez son más los centros que utilizan tabletas y también los usuarios que llegan a ella con sus teléfonos y dispositivos móviles dispuestos a sacarle rendimiento en este espacio (Gómez-Díaz, R; García-Rodríguez, A. 2015).

También están aumentando las experiencias con tabletas y aplicaciones en las bibliotecas. Así por ejemplo la revista *School Library Journal* (Samtani, H. 2012) menciona el caso de la biblioteca pública de Watertown (Massachusetts), donde trabajan la hora del cuento digital, o la biblioteca de Darien (Connecticut) que dispone de iPads cargados con aplicaciones que pueden ser utilizadas por los niños. En otros casos se están creando espacios para la recomendación de apps, e incorporando iPads con aplicaciones específicas de cada sección de la biblioteca infantil, cursos sobre cómo evaluar y seleccionar aplicaciones, como el que se realiza en el *Lehman College* de Nueva



Tareas para la promoción de los contenidos digitales en la biblioteca.

York e incluso algunas bibliotecas están posibilitando el préstamo externo de tabletas como la Biblioteca Pública de Brooklyn (<http://www.bklynlibrary.org/tablets>). En España destacan las realizadas por la Fundación Germán Sánchez Ruipérez (guías de lectura, Proyecto Dedos...), los talleres “De la tabula a la tableta” de la Biblioteca de Galicia¹ o las recomendaciones de app infantiles del grupo de Investigación GRETEL (<http://literatura.gretel.cat/es/recomanacions-digitals>), por citar algunas.

Por ello, el objetivo fundamental de este artículo es proponer una serie de actividades que nos permitan promocionar y dinamizar el uso de aplicaciones en la biblioteca infantil de cara a la integración en su día a día.

El primer paso debe ser la selección de contenidos, para lo que resulta imprescindible conocer los tipos y sus fuentes (Gómez-Díaz, R; García-Rodríguez, A. 2015), así como tener una serie de criterios que ayuden en la evaluación (García-Rodríguez, A; Gómez-Díaz, R. 2015).

Una vez seleccionados, esta promoción puede realizarse RECOMENDANDO productos, INTEGRANDO los nuevos soportes en la colección, ENSEÑANDO su manejo a fin de conocer sus fun-

ciones y posibilidades y DINAMIZANDO el uso de aplicaciones a través de diferentes actividades.

La recomendación

La recomendación de aplicaciones debe convertirse en un servicio más de la biblioteca al igual que se viene haciendo desde hace años con los libros impresos, de hecho, sería más que deseable la creación de un servicio de selección y referencia digital con la función de no sólo evaluar contenidos, sino también crearlos (Gómez-Díaz, R; García-Rodríguez, A. 2015)²

Ante las numerosas aplicaciones disponibles la función de asesoramiento al lector se está convirtiendo en esencial, no sólo para ayudar a padres y profesores sino también a las propias empresas de desarrollo de contenidos.

La biblioteca puede utilizar varios medios para hacer recomendaciones:

- Guías de lectura de aplicaciones: pueden hacerse de manera independiente o integrar las aplicaciones y libros apps entre las guías generales que se elaboran en la biblioteca.
- Sección específica en la página web de la



Recomendaciones en Bibapps.

biblioteca. Un buen ejemplo es el caso de Bibapps (<http://bibapps.com/>) donde recomiendan y valoran las aplicaciones.

- Presentación de aplicaciones en la propia biblioteca bien de forma esporádica o fijando un día concreto, por ejemplo, al concluir las visitas escolares.

En cualquiera de estas opciones, que por supuesto son complementarias, se deben seguir una serie de pautas.

- Buscar un título llamativo y suficientemente descriptivo por ejemplo: *APPS que no te puedes perder antes de crecer; Donde viven las APPS; El rincón de las apps...*
- Definir y segmentar las actividades en función de los posibles usuarios por ejemplo padres, profesores y niños.
- Organizar y clasificar las recomendaciones siguiendo los intereses de cada grupo. Para los padres y profesores es aconsejable una clasificación temática general (libros, juegos, educativas, audiolibros...) mientras que para los niños es mejor una clasificación temática como aventuras, misterio, animales, etc. Esta puede ser la misma que aplicamos al material impreso.
- Crear una plantilla que ayude a normalizar las recomendaciones y a recoger aquellos aspectos destacables: los educativos en el caso de los padres; los divertidos, lúdicos, la interactividad o la gamificación para los niños...
- Incluir en todos los casos el nombre y logo de la app, precio, sistema operativo, idioma, edad recomendada, desarrollador, autor/ilustrador si se trata de un libro app y un enlace directo a la tienda correspondiente para que el usuario pueda comprarla o descargarla. Es conveniente también añadir un breve comentario en el que el seleccionador destaque aquellos aspectos más importantes: interactividad, valor educativo, valoración de los usuarios, premios recibidos, etc. Recomendamos en este caso seguir las pautas de Nicole Henning (2014).

La formación

Las bibliotecas infantiles no solo tienen que ofrecer el acceso a la tecnología, sino también enseñar a usarla, para lo cual es necesario crear una oferta formativa estable para niños y adultos, una educación no formal que debemos diseñar de forma diferente a la que se hace en la escuela. Solo así cumpliremos el papel educativo y formador implícito en las funciones de cualquier biblioteca. Además, en el caso de la tecnología, y más cuando esta la van a utilizar los me-

nores, hay que enseñar a los padres a crear entornos tecnológicamente seguros para los más pequeños.

La lectura digital implica nuevas habilidades y destrezas para aprovechar al máximo las posibilidades de estos soportes: navegar por las páginas del libro, por el texto, la ilustración, los hipervínculos, los menús, etc. Es un tipo de lectura que supone un esfuerzo añadido para relacionar los componentes que conforman cada obra, y para ello, niños, jóvenes y adultos, deben ser instruidos (García-Rodríguez, A 2014).

Son varias las posibilidades; dependerá del tiempo, el presupuesto y los equipamientos disponibles. Estas son algunas propuestas.

- Elaboración de guías, manuales y tutoriales (presentaciones en PowerPoint o vídeo) sobre el manejo de dispositivos o aplicaciones. En este caso es recomendable disponer de un canal de YouTube o Vimeo para incluir estos tutoriales y un espacio en la web para los archivos en pdf. Como las aplicaciones van variando es necesario mantenerlos actualizados y diseñarlos de forma atractiva y adaptada a los potenciales usuarios.
- Talleres específicos para niños y adultos. Se pueden trabajar tanto aspectos relativos al manejo de dispositivos y los sistemas de control parental, como al uso de aplicaciones, las fuentes para seleccionar las más adecuadas, etc. Si se dispone de tiempo y personal podremos incluso diseñar una plataforma de talleres bajo demanda.
- Encuentros con especialistas: desarrolladores, editores, autores y bibliotecarios siguiendo el esquema de una actividad tan habitual como son los encuentros con autores.



Yo mataré monstruos por ti
SANTI BALMES

Este cuento está dedicado a ti, niño o no, que a veces has tenido miedo de los monstruos. Está dedicado a ti, que quieres investigar, que te gusta que te hablen de sentimientos y que agradeces que te dejen pensar.

Utiliza tu móvil para ver la recomendación

Ejemplo de cartel con una recomendación.



Ejemplo de testigo que indica donde se integra en la colección física el libro app.

La integración

Las apps y los libros apps son parte de la colección y por lo tanto deben estar integrados con el resto del fondo y hacerlos visibles en la biblioteca. Para ello hay distintas alternativas:

- Incluirlos en el catálogo de la biblioteca.
- Crear carteles con las recomendaciones.
- Poner testigos que indiquen donde estarían en la colección física.
- Cuando exista la versión en papel y en digital indicar en el ejemplar impreso la disponibilidad en el otro formato.



Marca en un libro en papel su disponibilidad en app.

La dinamización

El fomento del libro y la lectura debe seguir siendo una de las actividades tradicionales de las bibliotecas infantiles pero también es necesario adaptarnos y entender que se puede leer de diferentes formas y en diferentes formatos, y que para hacer actividades de fomento de la lectura los contenidos digitales dan mucho juego. Nuestras propuestas en este caso son:

La hora del cuento digital: APPS con mucho cuento, App de cuento, Había una vez una APP, CuentAPP... Como la interactividad y la posibilidad de personalización de las aplicaciones permiten amplias modalidades podemos plantearla de varias formas.

Modalidad 1. Solo digital

- **Lo cuenta el bibliotecario.** El profesional cuenta la historia en voz alta y los niños van visualizando las imágenes en la pantalla. Para ello se pueden utilizar libros app (desactivando la locución y el texto) ya existentes; cuentos creados por el bibliotecario a través de aplicaciones de Storytelling como CreappCuentos, BookCreator, Primerbooks, Imagistory o cuentos sin locución ni texto, como Marina y la Luz o la Flauta Mágica de Dada Company.
- **Lo cuenta la tableta.** La locución incorporada en la app se reproduce al mismo tiempo que el texto en la pantalla. Según la aplicación que utilicemos se podrá incluso dejar solo la voz del narrador y las imágenes sin que el texto aparezca en la pantalla. Se pueden usar los cuentos incluidos en las aplicaciones como Joy Tales, Mis cuentitos, Play Tales, los clásicos desarrollados por Chocolapps, Dabycuento, la Colección Emociones, etc.

Modalidad 2. En papel y en digital

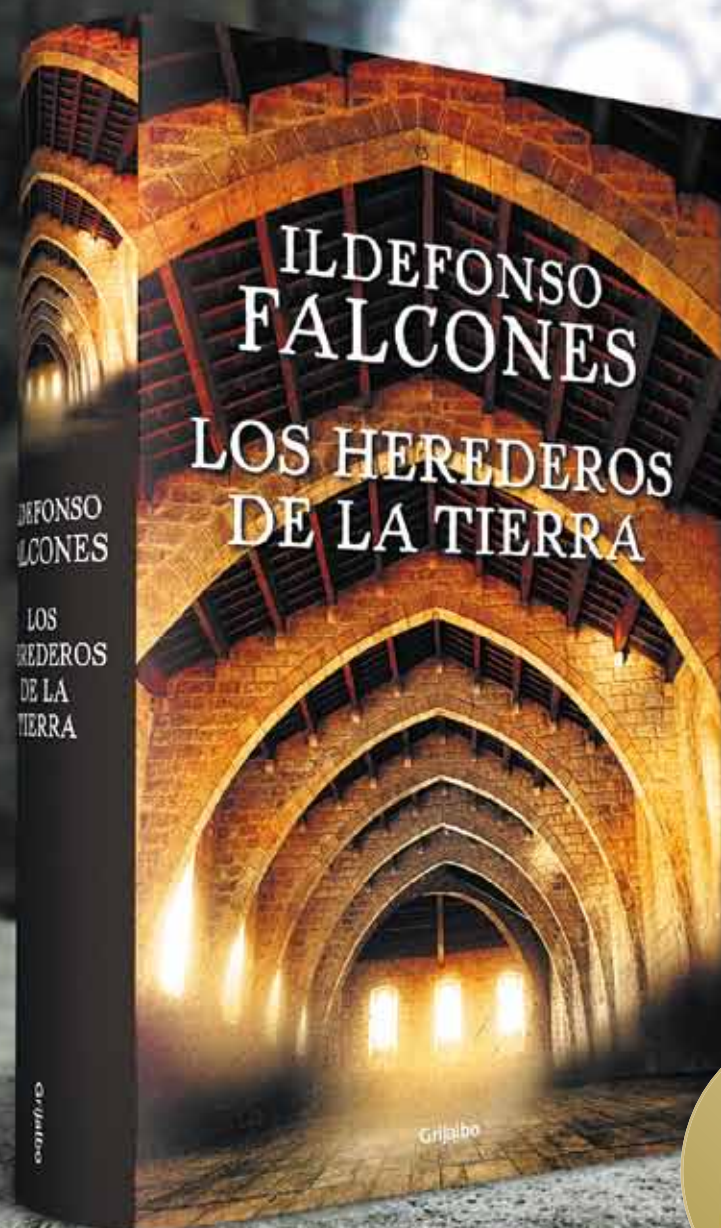
Lo que se pretende en este caso es hacer ver a los niños que se puede contar y disfrutar de la misma historia en los dos formatos. Podemos optar por:

- Libros ya existentes en papel que se han desarrollado en forma de aplicación como Olivia de Ian Falconer, Elmer de David Mckee, La Pequeña oruga glotona de Eric Carle, Yo mataré monstruos por ti de Santi Balmes, o cualquiera de las múltiples versiones de los cuentos populares.
- Libros en papel con realidad aumentada como Los Fantásticos libros voladores de Mr. Morris; Zapatos, zapatitos, zapatones; Platero y yo de Lozano impresores o Hansel y Gretel de BookARalive.
- Combinaciones de formato impreso y digital como los Bridging Book.

Durante el desarrollo de la sesión o al finalizarla, dependiendo de la aplicación que se utilice, se podrán realizar diferentes acciones para que el niño participe de forma activa e interactúe, no solo con la aplica-

VUELVE A DISFRUTAR LA HISTORIA

Diez años después, llega la esperada
continuación de *La catedral del mar*



A LA
VENTA EL
**31 DE
AGOSTO**

ción y su historia, sino también con el propio bibliotecario. Algunos ejemplos pueden ser:

- Activación del movimiento de objetos y personajes, sonido, banda sonora, etc.
- Grabación personalizada de la historia por uno o varios niños.
- Juegos con personajes de los libros a través de aplicaciones basadas en ellos o que están incorporados en la misma app: *Los Cretinos*; *El juego de Rita la Lagartija*; *La Pequeña Oruga Glotona*.
- Lo virtual se vuelve real. Consiste en utilizar impresoras en 3D para imprimir la figura los personajes del cuento. Esto puede dar lugar a una colección de figuras con la que podemos crear una exposición e incluso utilizarlos para niños con dificultades visuales como se está haciendo en un equipo de investigación de la Universidad de Colorado (www.tactilepicturebooks.org).
- Cuentos por todo el mundo: lectura de la historia en otras lenguas aprovechando la posibilidad de cambio de idioma en la misma app.
- Talleres de escritura e ilustración. En formato digital disponemos de aplicaciones denominadas *storyteller* con las que los niños pueden crear sus propias historias ilustradas, en forma de cómic o vídeo y compartirlas con otros lectores como *Comic Start*; *Comic Maker*; *Esasy Studio*; *Toontastic*...

Las posibilidades de las apps son muchas y nos permiten llegar a niños con dificultades auditivas ya que no es frecuente que se cuente con un cuentacuentos que interprete el lenguaje de signos. Así por ejemplo se puede utilizar la app *Te-Cuento* que permite la visualización de vídeos en lengua de signos.³

El préstamo

El préstamo de libros electrónicos es ya una realidad en las bibliotecas y son muchas las plataformas puestas en marcha, el siguiente paso podría ser poner el préstamo de aplicaciones de pago. En la actualidad son varias las bibliotecas que han adquirido tabletas que utilizan para el préstamo con aplicaciones precargadas, un servicio interesante siempre que se seleccionen bien las aplicaciones y que se vayan actualizando periódicamente.

Sin embargo, esta opción acarrea problemas porque siempre puede haber roturas o pérdidas de dispositivos, además del tiempo que hay que emplear para la actualización de las aplicaciones.

Además, es necesario que los dispositivos tengan la protección física adecuada (fundas y carcasas resistentes); que tengan instalado el control parental para bloquear la función de instalación y desinstalación y el cambio en la organización de los iconos. A esto hay que añadir que los dispositivos deben de contar con un seguro adecuado



El Préstamo de apps

y por supuesto tener activado el localizador del mismo.

En cuanto al préstamo sería más interesante prestar solo las aplicaciones, de modo que cada usuario se las pudiera descargar durante un tiempo limitado como se hace con los libros electrónicos, el problema radica en que es necesario desarrollar soluciones legales y llegar a acuerdos con las tiendas que distribuyen las aplicaciones. Para educación existen distintas soluciones, simplemente habrá que ver si las bibliotecas pueden adscribirse a estas.⁴

Conclusión

Tal como afirma Julián Marquina (2013), las bibliotecas son supervivientes al paso del tiempo como lo demuestra su capacidad de adaptación a los

cambios y aunque no todo va a pasar por los avances tecnológicos, gran parte de su trabajo se va a centrar en ellos.

Las bibliotecas se enfrentan a nuevos usuarios, nuevos formatos y soportes que debemos ir sumando a nuestras colecciones más tradicionales. En este mundo digital las aplicaciones móviles pueden añadir valor a nuestras actividades habituales y ser una motivación extra para nuestros usuarios.

Seleccionar las mejores, recomendarlas, difundirlas, utilizarlas en las actividades habituales de la biblioteca y formar a los usuarios para que sepan manejar dispositivos y contenidos, son retos que los bibliotecarios infantiles del siglo XXI deben asumir. No se trata de que las actividades tradicionales desaparezcan, simplemente introducir otras nuevas adaptadas al mundo digital. ▶

Notas	<ol style="list-style-type: none"> 1. http://www.cidadedacultura.gal/es/blog/de-la-tabula-la-tablet-el-libro-y-las-bibliotecas-traves-del-tiempo 2. En este artículo puede encontrarse información bastante completa sobre contenidos y fuentes. 3. A través de los audiolibros se puede trabajar también con niños que tengan dificultades de visión. 4. En el caso de Apple existe un modelo PCV (Compras por Volumen) a través del cual es posible adquirir apps a menor precio. Los desarrolladores pueden activar precios especiales dentro del programa y los centros recibir un descuento del 50 % cuando compran 20 o más unidades. Con este sistema los centros educativos tienen la propiedad y el control del contenido a través de soluciones de gestión de dispositivos móviles (MDM) o mediante códigos canjeables y los usuarios pueden disfrutar del acceso inalámbrico a las apps.
-------	--

Referencias	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovechar las Tic en la biblioteca infantil, (2010) Post Lectura Lab http://www.lecturalab.org/print.php?id=2792. • García-Rodríguez, A., & Gómez-Díaz, R. (2015). Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores las topapp de lectura para niños. <i>Anales de Documentación</i>, 18(2). doi: http://dx.doi.org/10.6018/analesdoc.18.2.227071. • García-Rodríguez, A. (2014). Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar. <i>Vegajournal.org</i>, 10(1), 21-39. http://www.vegajournal.org/content/archivo/66-2014-04-anno-x-numero-1/317-aplicaciones-de-lectura-infantil-y-competencias-digitales-evaluar-antes-de-ensenar. • Gómez-Díaz, R, García-Rodríguez, A. (2015). La biblioteca infantil en el siglo XXI o como integrar las apps en la biblioteca. <i>Prólogos. Revista de Ciencias Sociales</i>. nº 7 – 2015. • Hennig, N. (2014). <i>Selecting and Evaluating the Best Mobile Apps for Library Services</i>. <i>Library Technology Reports</i>, 50 (8), 1. • Marquina, J. (2013). Informe APEI sobre Bibliotecas ante el siglo XXI: nuevos medios y caminos. <i>Informe Apei</i>, 8. http://www.apei.es/informes/InformeAPEI-BibliotecasSigloXXI.pdf. • Prospectiva 2020: Las diez áreas que más van a cambiar en nuestras bibliotecas en los próximos años (2013). Madrid: Consejo de Cooperación Bibliotecaria http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/bibliotecas/mc/consejocb/proyectos-2013/estudio-prospectiva2020.pdf. • Samtani, H. (2012). <i>Libraries use iPads and apps to ramp up storytime, but concerns remain</i>. <i>School Library Journal</i>. Retrieved from http://www.thedigitalshift.com/2012/12/k-12/librariesapp-up-storytimelibrariesuse-ipads-and-apps-to-engage-kids-and-parents-but-concerns-remain. • <i>The Library of the future</i> (2013). London: Arts Council England. http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/pdf/The_library_of_the_future_May_2013.pdf.
-------------	--

Ficha técnica	<p>AUTORAS: García-Rodríguez, Araceli (araceli@usal.es) y Gómez-Díaz, Raquel (rgomez@usal.es).</p> <p>FOTOGRAFÍAS: Grupo de Investigación E-Lectra. Universidad de Salamanca.</p> <p>TÍTULO: Ideas para promocionar y dinamizar los contenidos digitales en la biblioteca infantil: las apps de lectura.</p> <p>RESUMEN: En el artículo se hace una propuesta de actividades para la promoción y dinamización de aplicaciones de lectura y libros app infantiles en la biblioteca. Para ello será necesario realizar recomendaciones, integrar los nuevos soportes en la colección, enseñar el uso, funcionalidades y posibilidades y finalmente realizar la animación a través de diferentes actividades.</p> <p>MATERIAS: Bibliotecas Infantiles / Tecnologías / Castilla y León.</p>
---------------	---