



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Elaboración de tutoriales para el manejo de aplicaciones de lectura infantiles y juveniles

Proyecto de innovación docente: informe final

*Araceli García Rodríguez, Raquel Gómez Díaz, José Antonio Cordón
García y Julio Alonso Arévalo*



Los participantes en este proyecto son miembros del Grupo de Investigación Reconocido de la Universidad de Salamanca E-LECTRA. Edición y Lectura Electrónica, Transferencia y Recuperación Automatizada de la Información



Sumario

ÍNDICE DE FIGURAS	5
ÍNDICE DE TABLAS	6
1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS	9
3. METODOLOGÍA	10
3.1. SELECCIÓN DE DISPOSITIVOS	10
3.2. SELECCIÓN DE APLICACIONES GENERALES CON CONTENIDOS INFANTILES Y JUVENILES.....	13
3.3. SELECCIÓN DE APLICACIONES INFANTILES Y JUVENILES	13
3.4. SELECCIÓN DE ÍTEMS PARA LA ELABORACIÓN DE TUTORIALES	18
3.4.1. <i>SISTEMA OPERATIVO</i>	18
3.4.2. <i>CONTENIDOS</i>	18
3.4.3. <i>ETAPAS LECTORAS</i>	19
3.4.4. <i>MODELO DE NEGOCIO</i>	19
3.4.5. <i>ACCESO A LA TIENDA DE LA APLICACIÓN (compras integradas)</i>	20
3.4.6. <i>ORGANIZACIÓN DE LA COLECCIÓN</i>	20
3.4.7. <i>INTERACCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO</i>	22
3.4.8. <i>PERSONALIZACIÓN DE LOS ASPECTOS FORMALES DE CONTENIDO</i>	22
3.4.9. <i>BÚSQUEDA EN LOS CONTENIDOS</i>	23
3.4.10. <i>NAVEGACIÓN POR LOS CONTENIDOS</i>	24
3.4.11. <i>ANOTACIONES</i>	26
3.4.12. <i>INTERACCIÓN HACIA FUERA</i>	27
3.5. ELABORACIÓN DE TUTORIALES.....	29
4. RESULTADOS DEL PROYECTO	31
5. ACTIVIDADES DE DIFUSIÓN	31
6. PERSPECTIVAS DE FUTURO	34
7. CONCLUSIONES	34
ANEXOS	35
LOS TUTORIALES DE CADA UNA DE LAS APLICACIONES SE INCLUYEN EN FICHEROS INDEPENDIENTES EN EL SIGUIENTE ORDEN.	35
<i>Anexo 1. Tutorial iPad</i>	35
<i>Anexo 2. Tutorial tableta Android</i>	35
<i>Anexo 3. Tutorial Paquito Mini</i>	35
<i>Anexo 4. Tutorial iBook (iOS)</i>	35
<i>Anexo 5. Tutorial Kindle (iOS-Android)</i>	35
<i>Anexo 6. Tutorial Comic Zeal (iOS)</i>	35
<i>Anexo 7. Tutorial Booksy (iOS)</i>	35
<i>Anexo 8. Tutorial Play Tales (iOS)</i>	35
<i>Anexo 9. Tutorial Play Tales (Android)</i>	35
<i>Anexo 10. Tutorial Joy Tales (iOS)</i>	35
<i>Anexo 11. Tutorial Nice Tales (iOS)</i>	35
<i>Anexo 12. Tutorial Mafalda (iOS)</i>	35
<i>Anexo 13. Tutorial Versonajes (iOS)</i>	35

Anexo 14. Tutorial Geronimo Stilton (iOS).....35
Anexo 15.Plantilla de evaluación de aplicaciones de lectura infantil y juvenil35

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Control parental de las tabletas Clan TV y Monster High	11
Figura 2. Dispositivos utilizados para el proyecto	12
Figura 3. Aplicaciones generales con contenidos infantiles y juveniles.....	13
Figura 4. Aspecto de la tienda de una aplicación de lectura.....	20
Figura 5. Aspectos de una estantería de una aplicación de lectura.....	21
Figura 6. Sistemas de eliminación de títulos de una aplicación de lectura.....	22
Figura 7. Selección del modo de lectura de una aplicación	23
Figura 8. Búsqueda de palabras dentro del texto	24
Figura 9. Definición de una palabra del texto	24
Figura 10. Sistemas de pase de páginas.....	25
Figura 11. Selección de escenas de una aplicación.....	25
Figura 12. Destacar con colores	26
Figura 13. Hacer anotaciones.....	26
Figura 14. Visualización de notas en el índice.....	27
Figura 15. Visualización de notas en tarjetas.....	27
Figura 16. Modelo de correo electrónico para la recomendación de títulos o aplicaciones.....	28
Figura 17. Compartir en las redes sociales notas y subrayados.....	28
Figura 18. Sistemas de control para padres.....	28
Figura 19. Sistemas de valoración de un título	29
Figura 20. Plantilla para tutoriales de dispositivos	29
Figura 21. Plantilla para los tutoriales generales con contenido infantil y juvenil	30
Figura 22. Plantilla para los tutoriales de aplicaciones infantiles	30

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Fuentes utilizadas para la selección de aplicaciones de lectura.....	14
Tabla 2. Aplicaciones de lectura infantiles y juveniles seleccionadas.....	17
Tabla 3. Relación de tutoriales de las distintas aplicaciones	31

1. INTRODUCCIÓN

El “boom” de las tabletas y de las aplicaciones diseñadas para este dispositivo es un fenómeno al que la literatura infantil y juvenil no ha sido ajena. Desde el año 2010 en el que Apple comercializó el primer iPad, son muchas las aplicaciones de lectura y libros app que han aparecido en el mercado, tanto para iOS como para Android.

Cualquier búsqueda que realicemos en los proveedores de aplicaciones para tabletas nos dará como resultado un elevado número de productos, que además va en aumento. El sector atraviesa un buen momento, la oferta está creciendo de una forma acelerada y cada vez son más las empresas que, animadas por un sector en alza y por un público que se adapta con rapidez a los nuevos hábitos de lectura, están apostando por este tipo de productos.

Los lectores infantiles son un mercado potencial para las aplicaciones de lectura y libros app por lo que no puede extrañarnos que los desarrolladores se preocupen cada vez más por ampliar la oferta y ofrecer productos de calidad adaptados a los intereses y necesidades de este grupo de lectores. Baste como ejemplo de la creciente importancia del mundo infantil en este campo la creación por parte de Apple de una nueva categoría, **KIDS APP**, que permite el acceso y búsqueda independiente de herramientas desarrolladas para este público, juegos, aplicaciones educativas y cuentos infantiles para menores de 13 años.

Pero, ¿qué son las aplicaciones de lectura? y ¿qué diferencia hay con los llamados libros app?. *Las aplicaciones de lectura son “programas informáticos que permiten la gestión de contenidos (...) y el acceso a los mismos, así como la interacción con el lector, facilitando en la mayor parte de los casos la adaptación del contenido (...) para ser leído en un dispositivo móvil de lectura” y que integran las compras de varios libros en el mismo producto.*¹

Los libros app son también programas informáticos pero ligados a la lectura de un título determinado y que se adquieren de forma independiente en las plataformas de distribución y venta. Es decir, que todas las aplicaciones de lectura pueden incluir libros app, pero no todo los libros app forman parte de una aplicación de lectura.

Aunque aparentemente parece que se está hablando de lo mismo, hay una pequeña diferencia. En el primer caso la misma aplicación permite el acceso a contenidos

¹ Gómez Díaz, Raquel; Cordon García, José Antonio. Aplicaciones de lectura. DINLE: Diccionario Digital de nuevas formas de lectura y escritura. Universidad de Salamanca. Red Internacional de Universidades Lectoras. <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Aplicaciones de lectura>.

distintos, de este modo, para acceder al libro *“Los colores de Violeta”*, es necesario tener tanto la aplicación de Play Tales como la del propio cuento. En el segundo de los casos, la funcionalidades del título se activan directamente desde el propio contenido sin que este se pueda separar de la aplicación.

Este proyecto, se centra precisamente en las primeras, las aplicaciones de lectura, unos productos especialmente interesantes para unos lectores que sienten verdadera atracción por todo lo tecnológico, pero también para los adultos que están comprobando sus posibilidades creativas y de fomento de los hábitos lectores. Las aplicaciones favorecen la atención auditiva, ayudan al reforzar el aprendizaje de idiomas (gracias a la posibilidad de cambiar fácilmente la lengua en la que se quiere oír o leer), permiten personalizar las historia, aprender de forma dinámica, flexible y multimedia y convertir a los niños en parte activa de la historia; todo un mundo de posibilidades a las que pocos niños y adultos se pueden resistir y que hacen que estas se estén convirtiendo en unos títulos atractivos, interesantes y cada vez más demandados.

A diferencia de las aplicaciones de lectura de libros científicos, ensayos o la literatura para adultos, en las que pese a las peculiaridades propias de cada una se puede observar muchos puntos en común en cuanto a las alternativas y posibilidades de lectura, en el caso de las dirigidas a este tipo de público los ejemplos son muy dispares como también lo son los modos de lectura (diferentes para niños y adultos, que también son consumidores de LIJ), la organización de los contenidos, la búsqueda en la tienda, etc. pese a lo cual, podemos determinar algunas características, más o menos comunes, que conviene conocer si queremos disponer de unas orientaciones prácticas de cara a su selección, uso y manejo.

“Los niños nacen rodeados de pantallas. La fascinación que provocan y la ausencia de miedo a manipularlas, contribuyen a que éstos se conviertan en curiosos exploradores tecnológicos que aprenden de forma asombrosa. Pero la capacitación para desenvolverse con éxito en la sociedad de la información, requiere un conjunto de habilidades complejas que van más allá de la destreza maquina y que es necesario enseñar. Para ello es preciso que el adulto, en su labor de acompañante y, en muchos casos, también de aprendiz, proponga acciones que inviten al niño a ser protagonista de este proceso de maduración tecnológica”² y para ello, es necesario desarrollar diferentes estrategias didácticas relacionadas con la lectura digital.

² IGLESIAS, Sara. “Lectores de pantallas. Primeros pasos, primeros vuelos”. EN: 18 Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares. El Ebook y otras pantallas: nuevas formas, posibilidades y espacios para la lectura. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2010. Disponible en: [http://www.cilij.fundaciongsr.com/uploads/contenidos/doc/275-1-Actas%2018%20Jornadas%20de%20bibliotecas%20\(FGSR\).pdf](http://www.cilij.fundaciongsr.com/uploads/contenidos/doc/275-1-Actas%2018%20Jornadas%20de%20bibliotecas%20(FGSR).pdf)

Leer en digital supone nuevas estrategias, nuevas habilidades y destrezas, aprovechar al máximo las posibilidades y funcionalidades de estos nuevos soportes, ser capaces de navegar por las páginas del libro, por el texto, la ilustración, los hipervínculos, los menús, etc. Es un tipo de lectura en la que el proceso de comprensión lectora es más exigente y requiere un esfuerzo añadido para relacionar los componentes que forma cada obra, y para ello, niños y jóvenes deben ser educados. No se trata simplemente de poner la tecnología a su alcance, sino de enseñarles como se usa.

La formación de los estudiantes en competencias digitales en general y de lectura en particular, es una tarea que la universidad va a tener que abordar en los próximos años. Dentro de la oferta formativa universitaria en prácticas lectoras, y ante el creciente aumento de la producción de aplicaciones para niños, todo lo relacionado con utilización y manejo de estos recursos digitales debe ser prioritario, porque tal como afirma Chartier,³ la lectura hay que entenderla en su contexto histórico y en el actual, cualquier análisis que se haga debe tener en cuenta los dispositivos y las aplicaciones que posibilitan las adquisición de estas competencias de lectura digital de una forma diferenciada.

Esto implica un cambio en la formación inicial y permanente de los docentes que permita su capacitación y mejora profesional, una formación, que les permita adquirir nuevas competencias en el manejo de dispositivos y aplicaciones de lectura; una instrucción que pueden recibir desde diferentes ámbitos y a través de distintas estrategias docentes, pero en la que la elaboración de tutoriales puede ser uno de los métodos más interesantes.

2. OBJETIVOS

Desde hace algunos años se está generalizando el término “*nativos digitales*”, para mencionar a aquellas generaciones que han nacido con el uso común de la tecnología, como si ello supusiera que saben todo lo que hay que saber del mundo de las aplicaciones en general y de las de lectura en particular. Muy al contrario, la alfabetización digital es un elemento clave para que los niños y jóvenes utilicen de forma conveniente la tecnología.

En este proceso de alfabetización digital, el desarrollo de tutoriales es imprescindible para una completa formación de los estudiantes y profesionales en el uso de los dispositivos y las aplicaciones. Las prestaciones de cada uno de ellos son diferentes y tanto el estudiante como el profesional han de conocer las opciones de personalización de los contenidos al contexto educativo y laboral, de tal manera que puedan optimizar las posibilidades que se les ofrecen desde el ámbito digital.

³ CHARTIER, R. Las revoluciones de la cultura escrita. Barcelona: Gedisa, 2012.

Por todos estos motivos y como continuación del proyecto de algunos miembros del Grupo de Investigación E-Lectra *“Elaboración de tutoriales para el manejo de dispositivos de lectura electrónica y aplicación en el contexto editorial y educativo”* (2012-2013), nos propusimos centrarnos en este caso en la realización de tutoriales de lectura especializada en niños y jóvenes.

Los objetivos del proyecto se pueden resumir en:

- Fomentar adquisición de competencias de lectura digital en profesores y estudiantes.
- Elaboración de tutoriales de aplicaciones de lectura infantil y juvenil para tabletas, que se pondrán a disposición tanto de la comunidad universitaria como de niños y jóvenes
- Determinar a través de estos tutoriales las características generales, más o menos comunes que se deben conocer de una aplicación de lectura infantil y juvenil
- Disponer de orientaciones prácticas de cara a la selección y compra de este tipo de productos

3. METODOLOGÍA

3.1. Selección de dispositivos

Existen dos categorías principales de dispositivos, aquellos cuya pantalla no emite luz, y aquellos que sí la emiten (tablet). La tecnología de ambos responde a necesidades distintas y si bien los dispositivos de la primera categoría son muy sencillos de utilizar, sus potencialidades para la lectura son bastante limitadas por lo que se decidió centrar exclusivamente el proyecto en aplicaciones para tabletas.

La elección del dispositivo de lectura marca las posibilidades de cualquier aplicación, por lo que se consideró que era necesario el conocimiento previo del este, cuyas prestaciones se desconocen en muchos casos, y la elaboración de los tutoriales correspondientes.

Para el desarrollo del proyecto se seleccionaron inicialmente dos dispositivos, el iPad 2 como ejemplo del sistema operativo iOS y Axus Nexus que utiliza el sistema Android.

Pero es que además de las de uso común, en el mercado existen algunas dirigidas a los más pequeños que han comenzado a popularizarse.⁴ Estos dispositivos no pueden

⁴ Las tabletas infantiles están diseñadas generalmente para niños entre 6 y 12 años, pero encontramos algunas creadas específicamente para los más pequeños, entre 3 y 6 años.

competir con las destinadas al público en general pero ofrecen un producto específico con unas características determinadas y a un precio competitivo. Cuentan con un diseño alegre y colorista (en ocasiones utilizan algún personaje como reclamo Tadeo Jones, Hello Kitty, Monster Higg...), están hechas con carcasas de materiales resistentes, permiten la configuración de diferentes perfiles de usuarios, cuentan, según el modelo, con contenidos exclusivos y permiten la compra desde las tiendas del propio dispositivo, pero sobre todo disponen de una opción característica, diferenciadora y ya precargada, el control parental.

El control parental posibilita regular el acceso a los contenidos e impedir compras indeseadas, controlar la utilización que hacen los niños del dispositivo, limitar el tiempo de uso según unos perfiles previamente establecidos, filtrar el tipo de aplicaciones que se pueden descargar y bloquear los sitios web que los adultos consideren no adecuados.⁵



Figura 1. Control parental de las tabletas Clan TV y Monster High

Por ello, se consideró adecuado incluir un tutorial de una tableta dirigida exclusivamente al público infantil y se adquirió con cargo al proyecto, Paquito Mini, comercializada por la empresa Imaginarium.

Este dispositivo fue seleccionado entre los disponibles en el mercado por tres razones: primero porque presenta un entorno adaptado y exclusivo llamado Magic OS 2 sobre un sistema operativo Android 4.2.2. que la hace más segura, segundo porque las especificaciones técnicas eran mejores que las de otras tablets infantiles y tercero por la apuesta de la empresa Imaginarium por crear contenidos específicos y de calidad.⁶

⁵ Existen aplicaciones gratuitas de control parental diseñadas para cualquier tableta que permiten realizar también este tipo de funciones como Norton Family Parental Control o Control Parental PlayPad ambas disponibles en Google Play. Para configurar el control parental en el iPad, se recomienda la consulta del completo tutorial recogido en el blog Cuentos Infantiles Interactivos <http://www.cuentosinfantilesinteractivos.com/control-parental-deja-a-tus-ninos-el-ipad/>

⁶ Imaginarium ha establecido alianzas con empresas de importancia en el sector educativo, como Dorling Kendersley, editorial de referencia mundial en campo de los libros informativos. Además ha



Figura 2. Dispositivos utilizados para el proyecto

Se elaboró un tutorial por cada uno de los dispositivos teniendo en cuenta que el posible lector debería al menos saber hacer:

- ✓ Encender/apagar el dispositivo
- ✓ Mantenerlo en formato “ahorro de energía”
- ✓ Cargar contenidos
- ✓ Buscar contenidos dentro del dispositivo
- ✓ Conectar el dispositivo a una red wifi siempre que el dispositivo lo permita
- ✓ Ajustar el control parental
- ✓ Crear y configurar diferentes perfiles de usuarios
- ✓ Conocer los proveedores de contenidos (Android Market y Apple Store)
- ✓ Descargar aplicaciones e instalarlas
- ✓ Organizar las aplicaciones
- ✓ Cerrar las aplicaciones
- ✓ Agrupar las aplicaciones en carpetas/escritorios
- ✓ Hacer capturas de pantalla
- ✓ Cambiar la configuración del brillo de pantalla
- ✓ Ser capaz de escribir un texto
- ✓ Establecer los fondos de escritorio
- ✓ Hacer copias de seguridad
- ✓ Hacer distintos gestos multitarea

incorporado la herramienta iCollege que potencia el aprendizaje con apps de idiomas aprobadas por el British Council.

3.2. Selección de aplicaciones generales con contenidos infantiles y juveniles

En el mercado podemos encontrarnos con tres tipos de aplicaciones destinadas a este público, juegos, educativas⁷ y de lectura. Dentro de estas últimas están por un lado las generales, que también incluyen libros infantiles y juveniles, y las especializadas en este campo.

En este caso se realizó una selección en la que estuvieran representadas las dos aplicaciones más utilizadas en cada uno de los sistemas operativos y una centrada en la lectura de cómics por ser un género especialmente demandado por los jóvenes. Las aplicaciones seleccionadas fueron iBook, nativa del sistema operativo iOS, Kindle de Amazon y Comic Zeal.



Figura 3. Aplicaciones generales con contenidos infantiles y juveniles

3.3. Selección de aplicaciones infantiles y juveniles

Debido al elevado número de aplicaciones de estas características, y ante la imposibilidad de realizar tutoriales de todas ellas, se llevó a cabo una primera recopilación y análisis para posteriormente seleccionar aquellas más representativas de los diferentes productos que ofrecen los desarrolladores de contenidos digitales.

Para la recopilación de este primer listado de aplicaciones se utilizaron plataformas, blogs especializados y recomendadores de aplicaciones, entre los cuales destacamos los que aparecen en la tabla siguiente.

⁷ Hay que tener en cuenta que algunas aplicaciones que se venden como educativas no pasan de ser un simple juego pero también, que muchos libros apps tienen un importante componente educativo por lo que no es fácil incluirlos en una u otra categoría.

FUENTES Y RECURSOS SOBRE APLICACIONES INFANTILES Y JUVENILES	
 <p>http://applicaditos.com</p>	 <p>http://www.appsmama.es/</p>
 <p>http://bestappsforkids.com/</p>	 <p>http://cappaces.com</p>
 <p>http://www.cuentosinfantilesinteractivos.com</p>	 <p>http://digital-storytime.com</p>
 <p>http://www.frikids.com</p>	 <p>http://www.gentedigital.es/generacionapps</p>
 <p>http://literaturasexploratorias.tumblr.com</p>	 <p>http://www.tulabooks.com</p>
	

Tabla 1. Fuentes utilizadas para la selección de aplicaciones de lectura

Las inicialmente analizadas se recogen a continuación indicando además del nombre y el logo, el sistema operativo para el que han sido desarrolladas, el tipo de contenido, el género y la edad de los potenciales lectores.

TIPO DE CONTENIDO	TÍTULO	LOGO		
Libros Ficción. Cuentos (5-7 años)	AUCA. Cuentos para soñar y jugar			✓
Libros Ficción. Cuentos (4-10 años) Ficción. Cuentos	El Baúl de los Monstruos			✓
Libros Ficción. Teatro (3-5 años)	Bean Bag Kids			✓
Libros Ficción. Cuentos (3-6 años)	Blue Planet Tales			✓
Libros Informativos (4-9 años)	Booksy		✓	✓
Libros Ficción. Cuentos (0 a 12 años)	Child's Tales			✓
Libros Ficción. Cuentos (2-6 años)	Contoplanet			✓
Libros Ficción. Cuentos (2-6 años)	Cuentos con valores			✓

Libros Ficción. Cuentos	Cuentos para Lucas		✓	
Videorelatos Ficción. Cuentos (2-8 años)	DeCuentos			
Libros Ficción. Cuentos (2-6 años)	Flyingbooks			✓
Libros Ficción. Cuentos (2-6 años)	Genius Books			✓
Libros Ficción. Informativos (3 a 13 años)	Icdl. Biblioteca Digital Internacional Para Niños			✓
Libros Ficción. Cuentos (2-6 años)	Joy Tales			✓
Libros Ficción. Cuentos (1-5 años)	Kids Kioske		✓	✓
Libros Ficción. Novelas (6-12 años)	Gerónimo Stilton			✓
Cómic	Historietas infantiles		✓	

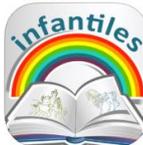
Libros y audiolibros Ficción. Cuentos y novelas (6-18)	LIBRO MÓVIL. Librería para niños		✓	✓
Comic	Mafalda		✓	✓
Libros Ficción. Cuentos (2-10 años)	Me Books			✓
Libros Ficción. Cuentos (0-10 años)	Nice Tales			✓
Libros Ficción (0-8 años)	Play Tales Gold		✓	✓
Comic	Snoopy			✓
Libros y audiolibros (inglés) Ficción. Educativos (3-6 años)	Sesame Ebook		✓	✓
Revista	Timbaktu			✓
Libros Poesía	Versonajes			✓

Tabla 2. Aplicaciones de lectura infantiles y juveniles seleccionadas

De entre todas ellas se seleccionaron aquellas que sirvieran de ejemplo de los diferentes tipos de contenidos dirigidos a niños y jóvenes.

Booksy, por estar centrada en libros informativos.

Joy tales, como ejemplo de una aplicación especializada en cuentos para los más pequeños.

Geronimo Stilton, caracterizada por ser una aplicación exclusiva de una colección.

Mafalda, modelo de una aplicación de cómic pero a diferencia de Cómic Zeal de un solo personaje.

Nice Tales, especializada en cuentos para niños hasta 10 años.

Play Tales Gold iOS/Android. Esta aplicación fue seleccionada por ser la que mayor oferta de contenidos ofrece y por que al estar disponible en los dos sistemas operativos, nos permitiría mostrar como aún siendo el mismo producto, las diferencias pueden ser significativas.

Versonajes, en representación de un género tan minoritario como la poesía.

3.4. Selección de ítems para la elaboración de tutoriales

Para una mejor sistematización de los ítems a estudiar y de los aspectos que debían aparecer en cada uno de los tutoriales, se agruparon en diferentes bloques atendiendo a las funcionalidades y características de las aplicaciones.

3.4.1. SISTEMA OPERATIVO

Los desarrolladores se decantan por el sistema iOS que es el que acapara mayor cuota de mercado, si bien en varias ocasiones una misma aplicación está disponible también para Android o, menor medida, para Windows 7/8, en un intento de cubrir toda la demanda y abarcar nuevos y potenciales clientes.

Es necesario señalar que aunque en muchos casos se trate de la misma aplicación, esta puede tener características e incluso precios diferentes, en función del sistema operativo para el que haya sido diseñada.

3.4.2. CONTENIDOS

Por lo que se refiere a los contenidos, durante la primera fase de desarrollo de este tipo de productos, ha sido mayoritaria la adaptación de cuentos tradicionales al nuevo formato (una práctica que sigue siendo habitual aunque con resultados dispares). Sin embargo, y aunque en principio los géneros siguen siendo los mismos que para la edición en papel, se ha ido produciendo una diversificación introduciendo nuevos temas, obras originales creadas específicamente para este formato, poesía, cómics, informativos, obras de misterio, adaptaciones de personajes clásicos como Geronimo Stilton, Mica, Las Tres Mellizas, Bat Pat, Teo o la publicación en forma de aplicación de

obras ganadoras de reconocidos premios como “Mi Vecino de abajo”, ganadora del Premio Barco de Vapor, etc.

Nos encontramos también con algunas aplicaciones (las menos) centradas en libros informativos y sobre todo con las educativas sobre lectoescritura, aprendizaje de idiomas, matemáticas, vocabularios, reconocimiento de objetos y formas... que serán objetivo de otro posible proyecto de innovación docente.

3.4.3. ETAPAS LECTORAS

Directamente relacionado con el contenido está el tema de las etapas lectoras. La atención de los desarrolladores parece centrarse en los más pequeños, hasta 7-8 años, mientras que los productos van disminuyendo a medida que vamos avanzando en la edad con una relativa carencia de desarrollos para jóvenes, aunque hay apps en todos los segmentos y para todas las edades.

3.4.4. MODELO DE NEGOCIO

Si bien la mayoría las aplicaciones con las compras integradas son gratuitas⁸, no ocurre lo mismo con los títulos ofertados dentro de la tienda. Las opciones de adquisición son variadas y normalmente no excluyentes. Las más habituales son:

Compra independiente de cada uno de los libros. En general suelen incluir un libro gratuito con la descarga y el resto a un precio que oscila entre 1 y 3 euros. Los precios son modificados periódicamente, incluso de un día para otro, y pueden variar en función del sistema operativo.

Compra de packs de libros con algún tipo de descuento que puede estar limitado a un periodo de tiempo determinado.

Suscripción mensual, semestral o anual que da derecho a la lectura de todos los libros y que puede renovarse o anularse automáticamente. En función del sistema operativo la misma aplicación puede o no permitir esta posibilidad.

Descarga gratuita con publicidad. Como en el caso anterior, en función del sistema operativo la aplicación puede o no permitir esta opción⁹ aunque siempre es posible la compra de los títulos que nos interesen sin publicidad.

Son frecuentes las ofertas (bien descuentos, descargas gratuitas bonos) durante un tiempo limitado, por lo que es recomendable registrarse como usuario en alguno de los blogs o buscadores que se incluyen en el apartado de anexos (nos avisarán de las

⁸ Algunas aplicaciones como por ejemplo Los Cuentos de los Niños, disponen de una versión gratuita con acceso limitado a un número de títulos o a muestras gratuitas y una versión Premium de pago con el acceso ilimitado a toda la colección.

⁹ Es el caso de Play Tales Gold, disponible por suscripción en iOS y con los títulos gratuitos con publicidad en Android.

ofertas directamente) o seguir los perfiles en las redes sociales de las propias aplicaciones o de sus desarrolladores.¹⁰

3.4.5. ACCESO A LA TIENDA DE LA APLICACIÓN (compras integradas)

La opción más frecuente, es que la propia aplicación esté vinculada a una tienda o librería en la que se pueden adquirir los contenidos. Las opciones más corrientes son:

- ✓ Control parental en las compras a través preguntas, códigos de acceso u otros sistemas del dispositivo o de la propia aplicación
- ✓ Búsqueda por diferentes campos adaptados al lector infantil y juvenil (edades, materias, valoración, categorías, lengua...)
- ✓ Información adicional sobre los títulos (resumen, datos del autor, ilustrador, valoraciones, etc.)
- ✓ Previsualización de capítulos o partes de los libros
- ✓ Descarga directa en la estantería o librería personal
- ✓ Descarga del mismo título en varios idiomas. Algunas aplicaciones permiten cambiar la lengua de lectura dentro del propio título
- ✓ Sincronización con otros dispositivos con el mismo sistema operativo

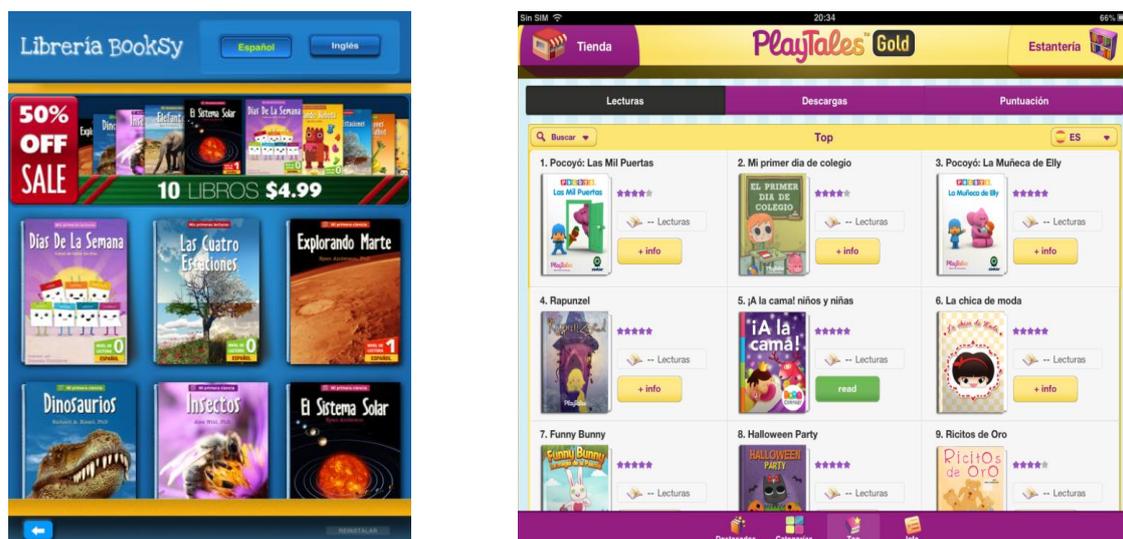


Figura 4. Aspecto de la tienda de una aplicación de lectura

3.4.6. ORGANIZACIÓN DE LA COLECCIÓN

En general en las apps para niños el modo de visualización es una estantería, “mis libros”, “mis cuentos”, “mi biblioteca”, a modo de expositor de novedades de una

¹⁰ Este tipo de herramientas se están haciendo cada vez más necesarias para estar al día de lo que se publica, pero sobre todo, para realizar una correcta selección a través de las valoraciones realizadas por expertos en psicología, pedagogía, educación, bibliotecas, etc.

biblioteca en la que se localizan los títulos a través de las cubiertas o buscando un título concreto (en pocos casos se ofrece la visualización en forma de listado).

En la estantería, los libros aparecen ordenados por fecha de descarga y en determinados casos se permite cambiar el orden manteniendo pulsada la imagen y arrastrándola hasta el lugar elegido. Es poco habitual que se ofrezcan otras opciones de ordenación (títulos, autores, los más leídos, etc.)

En determinados casos se ofrece información complementaria sobre los títulos, si están descargados pero no leídos, si están descargados y leídos, la lengua de descarga...

Además puede es posible organizar la colección en estanterías, ordenar los libros por fecha de descarga y obtener información sobre los títulos, por ejemplo, si están descargados pero no leídos, descargados y leídos, la lengua de descarga, etc.

Se pueden eliminar los diferentes títulos, bien a través del apartado ajustes o bien directamente desde la estantería personal y por supuesto, también restaurar o recuperar los libros eliminados.



Figura 5. Aspectos de una estantería de una aplicación de lectura

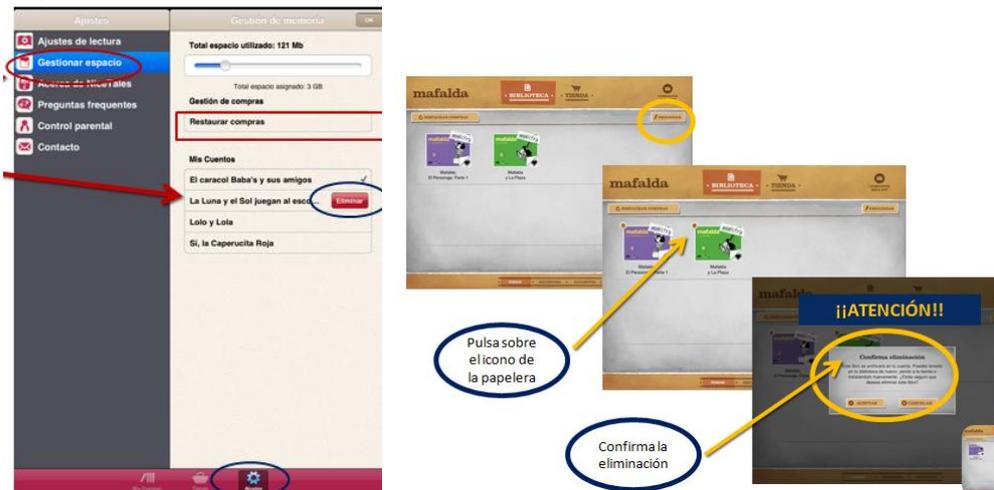


Figura 6. Sistemas de eliminación de títulos de una aplicación de lectura

3.4.7. INTERACCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO

Una de las posibilidades más interesantes que ofrecen los dispositivos de lectura es la interacción con los contenidos y la posibilidad de que el lector sea el que seleccione sus preferencias en la apariencia de los contenidos. Esta interacción se realiza en un doble sentido, en lo que se refiere a al propio texto, el audio o el vídeo, y en lo que se refiere a su proyección social en la que se contempla las acciones realizadas a través de las redes sociales.

3.4.8. PERSONALIZACIÓN DE LOS ASPECTOS FORMALES DE CONTENIDO

Las aplicaciones para niños, como las de los adultos, integran una serie de funcionalidades imposibles en la literatura impresa y permiten adaptar el formato de contenido a las preferencias de los lectores que, en este caso, no son solo los niños sino también los maestros, los bibliotecarios, los padres, etc. Es por este motivo por el que en la mayoría de ellas podemos encontrarnos con dos modos de lectura, el modo niño, en el que la aplicación se activa automáticamente con todos los efectos de audio, vídeo, etc. y el modo adulto o familia pensado para una lectura más tradicional de texto con la opción o no de activar el audio y/o el vídeo.

La gama de opciones es bastante amplia pero no es la misma en todos los contenidos, ni en todas las aplicaciones, ni en los diferentes modos de lectura e incluso ni siquiera en la misma aplicación desarrollada para diferente sistema operativo, pero a modo de resumen podemos destacar las siguientes:

- ✓ Cambiar el tamaño y tipo de letra
- ✓ Ajustar de brillo y de fondo de pantalla

- ✓ Aumentar el tamaño de la de la página
- ✓ Audición de la historia leída por un narrador
- ✓ Reproducción de la historia sin la voz del narrador
- ✓ Selección de la lengua de la narración y/o el texto
- ✓ Activación/desactivación de los efectos de audio y vídeo
- ✓ Activación del movimiento de objetos o personajes deslizando el dedo por la pantalla
- ✓ Activación del movimiento de objetos o personajes moviendo el dispositivo
- ✓ Grabación personalizada de la historia
- ✓ Guardar/borrar las grabaciones realizadas
- ✓ Lectura a una o doble página cambiando la dirección del dispositivo
- ✓ Indicación del progreso de lectura
- ✓ Juegos y actividades basadas en el libro (gamificación)

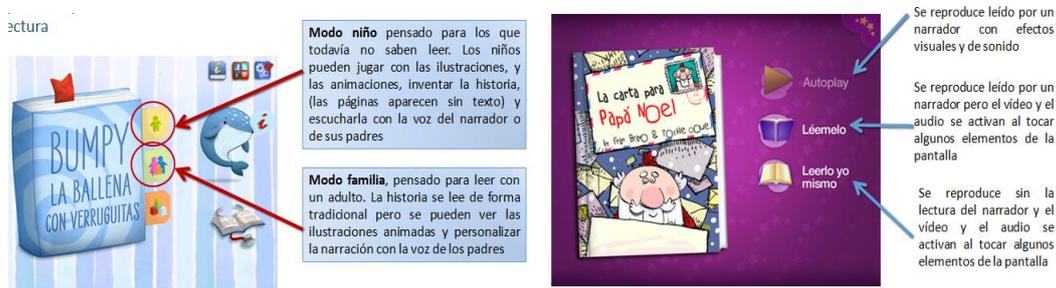


Figura 7. Selección del modo de lectura de una aplicación

3.4.9. BÚSQUEDA EN LOS CONTENIDOS

Al igual que el resto de las aplicaciones de lectura, muchas de las infantiles y juveniles nos ofrecen la posibilidad de buscar palabras o fragmentos, tanto dentro de la obra como en una fuente externa a través del acceso directo a la Wikipedia o a Internet.¹¹

La búsqueda se puede realizar utilizando el icono de la lupa, por ejemplo cuando se quiere localizar en qué páginas aparece una determinada palabra dentro del texto, o bien seleccionando el término y marcando la opción definir.

¹¹ Es importante recordar que si el niño tiene limitado el acceso a Internet, esta opción solo sería válida si la aplicación dispone de un diccionario precargado o si en el apartado de control parental la Wikipedia y las páginas que el adulto considere oportunas para buscar información, están incluidas como webs de navegación segura.

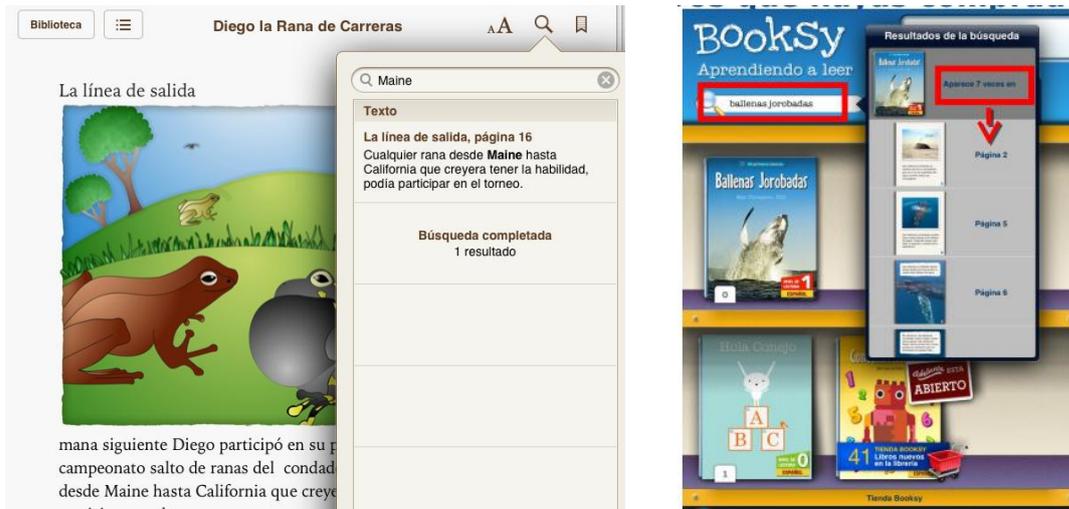


Figura 8. Búsqueda de palabras dentro del texto

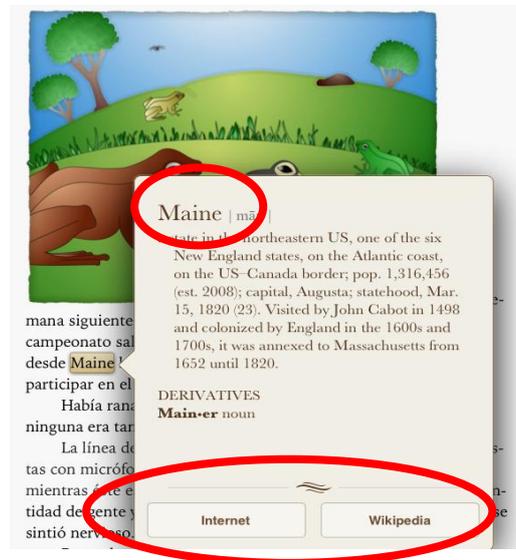


Figura 9. Definición de una palabra del texto

3.4.10. NAVEGACIÓN POR LOS CONTENIDOS

A través del sistema de navegación, los diferentes programas nos permiten incluir marcadores, elegir el pase de página, buscar páginas concretas etc. Las opciones más frecuentes son:

- ✓ Mostrar/ocultar la barra del progreso de lectura
- ✓ Ir a una página concreta (a través de la barra de progreso de lectura o en el caso de los más pequeños a través de la selección de escenas)
- ✓ Ir a al índice (si lo tiene) y seleccionar capítulos
- ✓ Volver directamente al inicio desde la página que se está leyendo

3.4.11. ANOTACIONES

Realizar anotaciones durante el proceso de lectura es una actividad más propia del ámbito científico y académico y aunque no es muy habitual que los niños, sobre todo los más pequeños realicen algún tipo de anotación, a medida que vamos avanzando en la etapa lectora hay más ejemplos de apps que permiten esta posibilidad. Las acciones más habituales son:

- ✓ Subrayar con colores
- ✓ Destacar o marcar con colores
- ✓ Incluir anotaciones
- ✓ Indicar la existencia de una nota en la página
- ✓ Borrar notas y comentarios
- ✓ Generar índices de notas
- ✓ Ver las notas en forma de fichas o tarjetas numeradas

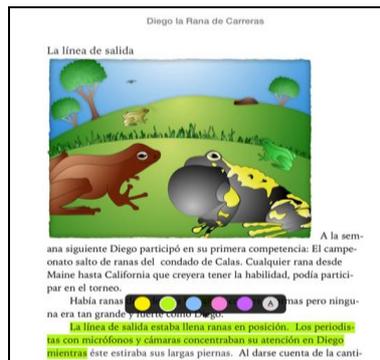


Figura 12. Destacar con colores



Figura 13. Hacer anotaciones



Figura 14. Visualización de notas en el índice

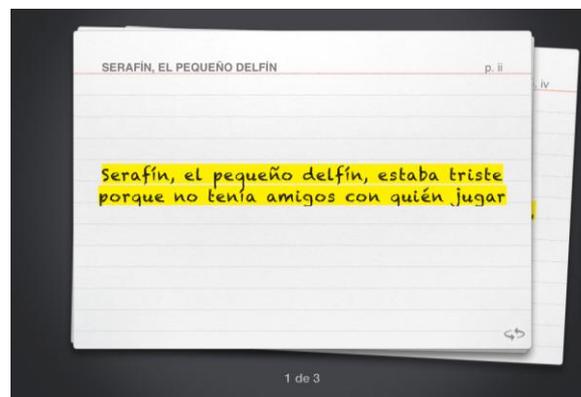


Figura 15. Visualización de notas en tarjetas

3.4.12. INTERACCIÓN HACIA FUERA

Al igual que en el caso de los adultos, cada vez son más los programas que permiten recomendar la aplicación propiamente dicha, cada uno de los títulos e incluso las notas y subrayados del propio lector bien en las redes sociales, o a través del correo electrónico con un mensaje tipo ya diseñado en el que solo hay que incluir la dirección del destinatario.

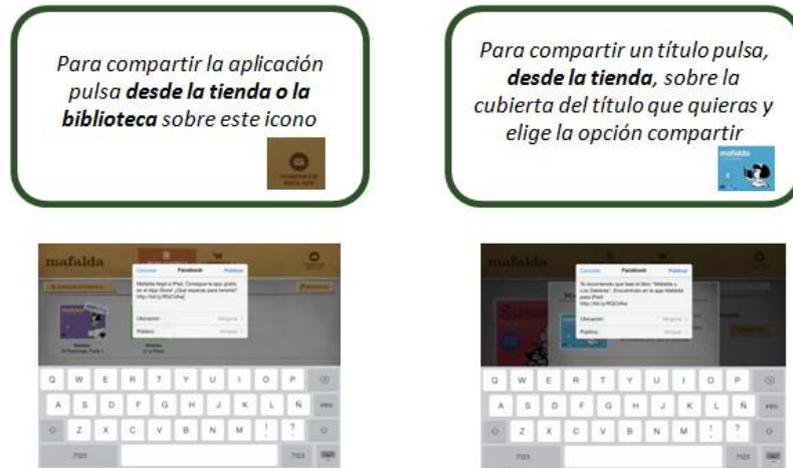


Figura 16. Modelo de correo electrónico para la recomendación de títulos o aplicaciones



Figura 17. Compartir en las redes sociales notas y subrayados

En el caso de aquellas destinadas a los más pequeños, la opción compartir en las redes sociales está limitada a los adultos a través de algún mecanismo de control, clave de acceso, resolución de pregunta, etc.

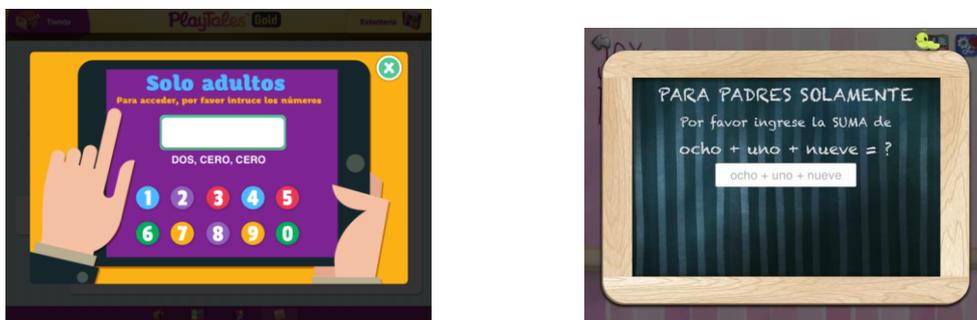


Figura 18. Sistemas de control para padres

También es posible valorar cada uno de los títulos o la aplicación a través de la asignación de estrellas



Figura 19. Sistemas de valoración de un título

3.5. Elaboración de tutoriales

Una vez definidas las características de las aplicaciones para niños y jóvenes y los aspectos que los usuarios deben conocer se seleccionaron un conjunto de aplicaciones y se elaboraron los materiales pertinentes para facilitar el aprendizaje.

Para la presentación de los tutoriales se diseñó una estructura común y una plantilla de presentación en Power Point diferente para cada uno de los tipos: dispositivos, aplicaciones generales con contenidos infantiles y juveniles y aplicaciones específicamente infantiles.



Figura 20. Plantilla para tutoriales de dispositivos

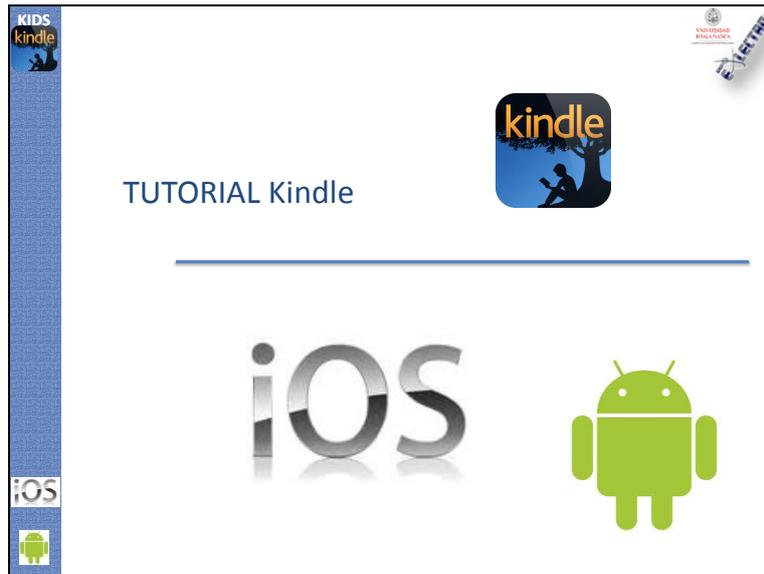


Figura 21. Plantilla para los tutoriales generales con contenido infantil y juvenil

En el caso de las aplicaciones infantiles al estar dirigidas no solo a adultos, sino también a los niños, se optó por un diseño, un lenguaje y una terminología adaptada a este público con la inclusión de un personaje “*Electra*” que, a modo de mascota, va guiando a los posibles usuarios del tutorial. De esta forma, se facilita su utilización en colegios y bibliotecas y no solo en el ámbito universitario.



Figura 22. Plantilla para los tutoriales de aplicaciones infantiles

Es necesario señalar que cuando la misma aplicación está desarrollada tanto para Android como para IOS con diferencias significativas, se elaboró un tutorial por sistema operativo, y el mismo tutorial si las diferencias no eran significativas.

4. RESULTADOS DEL PROYECTO

Como resultados del proyecto se presentan la siguiente relación de tutoriales de las aplicaciones, que se adjuntan en los anexos correspondientes.

CONTENIDO	TUTORIAL
Ipad	Anexo 1
Dispositivo Android	Anexo 2
Paquito Mini	Anexo 3
Ibook	Anexo 4
Kindle	Anexo 5
Comic Zeal	Anexo 6
Booksy	Anexo 7
Play Tales (iOS)	Anexo 8
Play Tales (Android)	Anexo 9
Joy Tales	Anexo 10
Nice Tales	Anexo 11
Mafalda	Anexo 12
Versonajes	Anexo 13
Geronimo Stilton	Anexo 14

Tabla 3. Relación de tutoriales de las distintas aplicaciones

5. ACTIVIDADES DE DIFUSIÓN

Aunque no se han podido hacer todas las actividades de difusión inicialmente programadas porque la tarea de revisión de los tutoriales ha llevado mayor tiempo y carga de trabajo del estimado, se han llevado a cabo una serie de acciones que han permitido difundir el proyecto y evaluar si los tutoriales son de utilidad.

Taller de evaluación de tutoriales con los alumnos de la asignatura Edición y Producción Digital del Máster en Sistemas de Información Digital.

En este taller se pusieron a disposición de los alumnos los diferentes tutoriales elaborados para el proyecto a fin de comprobar, a través de una serie de supuestos prácticos, la utilidad y capacidad pedagógica de los mismos y así poder de modificar todos aquellos aspectos poco claros o confusos.

Para completar el taller, se diseñó un formulario a través del cual, y utilizando los tutoriales ofrecidos, evaluar alguna de las aplicaciones, formulario recogido en el anexo 15.

Esta plantilla nos proporcionó un instrumento de trabajo para la recogida de información sobre aplicaciones de lectura y libros apps de cara a su selección y será la base de un nuevo proyecto de innovación centrado en la definición de indicadores sistematizados para la selección de aplicaciones de lectura y libros apps infantiles y juveniles y en la comparación y evaluación de todas ellas.

Sesiones formativas con los alumnos del Grado en Información y Documentación, en concreto en las asignaturas Colecciones y Servicios para usuarios infantiles y juveniles y Necesidades y usos de la información. Antes de los mismos se han pasado test de conocimiento de los dispositivos y las aplicaciones para valorar la formación previa. Los alumnos han valorado positivamente la disponibilidad de los tutoriales a través de la plataforma Moodle y la posibilidad de poder emplearlos para la resolución de dudas.

Conferencias y charlas impartidas por miembros del grupo de Investigación

Entrevista a la coordinadora del proyecto Araceli García Rodríguez en el programa Planeta Biblioteca de la Universidad de Salamanca
<http://radiouniversidad.usal.es/sites/default/files/plameta%20biblioteca%2013%20marzo.mp3>. 14 de marzo de 2014.

Araceli García Rodríguez. Seminario de Psicología Educativa. Livros digitais infantis: aplicativos de Lectura. Seminario impartido en el ISPA. Instituto Universitario de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida (Lisboa) a alumnos de la Facultad de Educación (13-05-2014).

Araceli García Rodríguez. Workshop sobre "Livros electrónicos infantis" impartido en el ISPA. Instituto Universitario de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida (Lisboa) (14-05-2014), dirigido a profesionales de las bibliotecas.

Araceli García Rodríguez. Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar. I Congreso virtual de la lectura universitaria. VIII Plenario de

la Red Internacional de Universidades Lectoras. International day of Universities for reading (20-04-2014) (Se publicará próximamente en la Revista Vegajournal)

Javier Valbuena, Emilio Sánchez, Ricardo García Pérez, José Antonio Cordón García y Raquel Gómez Díaz, Mesa redonda . Nube de lágrimas: construyendo la biblioteca digital. Reflexiones en torno a la apropiación, dinamización y comprensión de la lectura digital Jornada Biblioteca Digital y II Seminario de investigación e-lectra, 24 y 25 de abril en Salamanca

José Antonio Cordón García, Raquel Gómez Díaz, Julio Alonso Arévalo y Araceli García Rodríguez: Edición y lectura digital: tendencias actuales. Jornada Biblioteca Digital y II Seminario de investigación E-lectra, 24 y 25 de abril en Salamanca

Cordón García, José Antonio. La formación del lector digital y la literatura transmedia. Ponencia invitada en el I Salón de Literatura Transmedia, celebrado los días 8 y 9 de noviembre de 2013 en Zaragoza, organizado por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento.

Cordón García, José Antonio. El lector digital: Territorio Ebook y Nube de Lagrimas como experiencia. Ponencia invitada para la mesa **El Lector digital** en el I Salón de Literatura Transmedia, celebrado los días 8 y 9 de noviembre de 2013 en Zaragoza, organizado por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento.

Cordón García, José Antonio. Sistemas de lectura y escritura digital: dispositivos, aplicaciones y modelos, impartida en la Universidad de Cadiz los días 4 y 5 de Febrero de 2014 en el módulo "Literatura española actual, nuevas tecnologías y medios de comunicación" del Master Universitario en Estudios Hispánicos.

Cordón García, José Antonio. Leituras em intercâmbio: desafios para as práticas educativas num mundo digital, impartida el día 26 de Febrero de 2014, dentro del ciclo de colóquios "Políticas e práticas educativas no séc.XXI", organizado por el Instituto Politecnico de Castelo Branco; Escola Superior de Educação.

Cordón García, José Antonio. La lectura digital como derecho y oportunidad: recepción y descubribilidad en entornos polivalentes, impartida en la Giornata Internazionale della Lettura Universitaria, celebrada en Milan el día 29 de abril de 2014, organizada por la Università E-Campus y la Red Internacional de Universidades Lectoras (RIUL)

José Antonio Cordón García, Raquel Gómez Díaz, Julio Alonso Arévalo y Araceli García Rodríguez. La lectura digital: aplicaciones para la lectura electrónica y la lectura social. Curso en línea organizado por la Universidad Europea Miguel de Cervantes y el Centro de Tecnologías Avanzadas de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez. **Primera edición del 13 de noviembre de 2013 al 12 de diciembre de 2013. Segunda edición del 5 de mayo de 2014 al 5 de junio de 2014.**

Raquel Gómez Díaz. Curso Libros electrónicos. Curso presencial organizado por ANABAD-ARAGÓN. 10-18 de mayo. Zaragoza.

6. PERSPECTIVAS DE FUTURO

A pesar de que el proyecto ha finalizado una vez que se lleven a cabo las tareas pendientes se continuará el proyecto con las siguientes acciones:

- Actualización de los tutoriales
- Desarrollo de los tutoriales en formato vídeo a través de la colaboración con el Servicio de Innovación y Producción Digital de la Universidad de Salamanca
- Seguimiento del desarrollo de las aplicaciones
- Elaboración de tutoriales de todas las aplicaciones seleccionadas previamente en el proyecto
- Trabajo y profundización en las competencias de lectura digital
- Solicitud de un nuevo proyecto de innovación docente centrado en la evaluación y comparación de aplicaciones de lectura para niños y jóvenes
- Talleres sobre el uso de dispositivos y aplicaciones de lectura dirigidos a padres, profesores y niños dentro de las actividades de la Biblioteca Municipal Torrente Ballester
- Preparación de la tercera edición del curso “la lectura digital: aplicaciones para la lectura electrónica y la lectura social” previsto para el octubre de 2014.
- Proponer la impartición de cursos de adquisición de competencias de lectura digital a estudiantes de los Grados de Magisterio, para que en un futuro sepan enseñar dichas competencias a sus alumnos.

7. CONCLUSIONES

Las distintas investigaciones llevadas a cabo por los miembros del Grupo de Investigación E-Lectra, expuestas en diferentes foros, jornadas y seminarios, han demostrado que el conocimiento de la tecnología no es suficiente para la adquisición de competencias en el manejo de los dispositivos móviles para la lectura y en el empleo de las aplicaciones que, tanto en el entorno iOS como en Android, existen para ello.

Es necesaria la alfabetización digital, la formación de carácter instrumental que permita las tareas de apropiación del dispositivo y de eficacia en el uso de las prestaciones inherentes a las aplicaciones de lectura infantiles y juveniles.

El proyecto permite ir elaborando un elenco de tutoriales, que se irán incrementando en próximos proyectos, y que permitirá disponer de una biblioteca en abierto disponible para todos los usuarios de la Universidad de Salamanca.

La incorporación de estas herramientas constituye un paso imprescindible para que la migración que se está produciendo de lo analógico a lo digital, de la que es un buen exponente la plataforma de préstamo de libros electrónicos CIELO, se pueda desarrollar de una manera pautada y eficiente, salvando la brecha digital subyacente en muchos de los integrantes en la comunidad universitaria.

ANEXOS

Los tutoriales de cada una de las aplicaciones se incluyen en ficheros independientes en el siguiente orden.

Anexo 1. Tutorial iPad

Anexo 2. Tutorial tableta Android

Anexo 3. Tutorial Paquito Mini

Anexo 4. Tutorial iBook (iOS)

Anexo 5. Tutorial Kindle (iOS-Android)

Anexo 6. Tutorial Comic Zeal (iOS)

Anexo 7. Tutorial Booksy (iOS)

Anexo 8. Tutorial Play Tales (iOS)

Anexo 9. Tutorial Play Tales (Android)

Anexo 10. Tutorial Joy Tales (iOS)

Anexo 11. Tutorial Nice Tales (iOS)

Anexo 12. Tutorial Mafalda (iOS)

Anexo 13. Tutorial Versonajes (iOS)

Anexo 14. Tutorial Geronimo Stilton (iOS)

Anexo 15. Plantilla de evaluación de aplicaciones de lectura infantil y juvenil