



**VNiVERSiDAD  
D SALAMANCA**

**IOS “*versus*” ANDROID EN APLICACIONES DE  
LECTURA INFANTIL:**

**Diferencias y similitudes entre ambos  
sistemas operativos**

**Autora:**

Cristina Gómez Gutiérrez

**Tutoras:**

Araceli García Rodríguez

Raquel Gómez Díaz



**UNIVERSIDAD DE SALAMANCA**  
**FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN**  
**MÁSTER EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN DIGITAL**

**Trabajo Fin de Máster**



**IOS “*versus*” ANDROID EN APLICACIONES DE  
LECTURA INFANTIL:  
Diferencias y similitudes entre ambos  
sistemas operativos**

Autora:

**Cristina Gómez Gutiérrez**

Tutoras:

**Araceli García Rodríguez**

**Raquel Gómez Díaz**

Salamanca, 2016

**A mis tutoras, Araceli y Raquel, por su apoyo incondicional**

**A mi familia y amigos, por su cariño y comprensión**

## ASIENTO CATALOGRÁFICO ADAPTADO AL REPOSITORIO GREDOS

**Título:**

iOS “*versus*” Android en aplicaciones de lectura infantil: diferencias y similitudes entre ambos sistemas operativos.

**Autora:**

Gómez Gutiérrez, Cristina

**Directoras:**

García Rodríguez, Araceli

Gómez Díaz, Raquel

**Fecha:**

2016-03-04

**Resumen:**

[ES] Este trabajo, se centra en el análisis de las diferencias existentes en diferentes aplicaciones de lectura infantil disponibles en los sistemas operativos iOS y Android. El objetivo fundamental es estudiar, comprobar y señalar estas diferencias, estableciendo parámetros para la evaluación de las aplicaciones en dichos entornos, para lo que se han establecido una serie de indicadores referentes a la forma y contenido. Tras el análisis de 25 aplicaciones, se concluye que salvo en determinadas variables que predominan en las aplicaciones de iOS, en el resto de las variables analizadas apenas existen diferencias en los desarrollos creados para iOS y para Android.

**Palabras clave:**

[ES] Aplicaciones de lectura, aplicaciones de lectura infantil, aplicaciones para iOS, aplicaciones para Android, literatura infantil.

**Abstract:**

[EN] This work focuses on the analysis of the differences that exist in diverse reading applications for children available in iOS and Android operating systems. The main aim is to study, test and point out those differences, establishing parameters for the evaluation of the applications in such environments; for which there has been established a series of indicators for shape and content. After the analysis of 25 applications, it is concluded that apart from some variables that predominate in iOS applications, in the rest of them there is hardly any difference in the development created for iOS and Android.

**Keywords:**

[EN] Applications for Android, applications for iOS, children's reading, reading applications, reading applications for children.

**Descripción:**

Trabajo de Fin de Máster en Sistemas de Información Digital, curso 2014-2015

## SUMARIO

SUMARIO .....	VII
ÍNDICE DE TABLAS .....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XI
0. INTRODUCCIÓN.....	1
0.1. OBJETIVO .....	2
0.2. ESTRUCTURA.....	2
1. METODOLOGÍA.....	4
1.1. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA .....	4
1.2. BÚSQUEDA DE APLICACIONES Y SELECCIÓN DE CRITERIOS .....	10
1.3. SELECCIÓN DE PARÁMETROS DE ESTUDIO.....	13
1.4. FUENTES DE ANÁLISIS.....	15
1.5. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y EXTRACCIÓN DE CONCLUSIONES .....	18
1.6. LIMITACIONES.....	19
2. LA INVESTIGACIÓN SOBRE APLICACIONES DE LECTURA INFANTIL: ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	20
3. ANÁLISIS DE APLICACIONES .....	23
3.1. FICHAS DE ANÁLISIS DE LAS APLICACIONES.....	23
3.1.1. BPT – Blue Planet Tales .....	23
3.1.2. Booksy.....	25
3.1.3. Cuentos clásicos infantiles - Susaeta.....	26
3.1.4. Cuentos Clásicos “la Caixa” .....	28
3.1.5. Cuentos de Esopo para niños .....	30
3.1.6. Cuentos para Dormir.....	32
3.1.7. Cuentos y Canciones Animados .....	33
3.1.8. Fairy Tales Book.....	35
3.1.9. iStory Books .....	37
3.1.10. Jakhu Cuentos.....	39
3.1.11. Librería para niños .....	40
3.1.12. Magic Kinder .....	42
3.1.13. Me Books.....	44
3.1.14. Me Comics.....	46

3.1.15. MeeGenius .....	47
3.1.16. My First Books .....	49
3.1.17. Pequeñas historias de las Hadas .....	51
3.1.18. PlayTales Gold .....	53
3.1.19. PlayTales .....	55
3.1.20. Read me Stories – Children’s Book .....	56
3.1.21. Read Me Stories: Learn to Read .....	58
3.1.22. Read N Learn Toddler Book.....	60
3.1.23. Sesame Street eBooks.....	62
3.1.24. Speakaboos Stories.....	64
3.1.25. Story Time for Kids.....	66
3.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	68
3.2.1. DATOS GENERALES DE LAS APLICACIONES.....	68
3.2.2. DIMENSIÓN – FORMA .....	73
3.2.3. DIMENSIÓN – CONTENIDO.....	88
4. REVISIÓN DE OBJETIVOS Y CONCLUSIONES .....	99
5. LÍNEAS DE TRABAJO FUTURO .....	103
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	104
ANEXOS.....	XIII
ANEXO 1. LISTADO DE APLICACIONES EN IOS .....	XIV
ANEXO 2. LISTADO DE APLICACIONES EN ANDROID.....	XV
ANEXO 3. LISTADO DE APLICACIONES EN COMÚN EN IOS Y ANDROID .....	XVI
ANEXO 4. PLANTILLA DE ANALISIS .....	XVII

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. 25 aplicaciones de lectura infantil objeto de estudio .....	13
Tabla 2. Clasificación de las edades en el entorno iOS.....	16
Tabla 3. Clasificación de aplicaciones en el entorno Android.....	18
Tabla 4. Listado de aplicaciones con diferente nombre .....	68
Tabla 5. Tamaño de las aplicaciones en iOS vs. Android .....	70
Tabla 6. Modalidad de adquisición de las aplicaciones en iOS y Android .....	74
Tabla 7. Modalidad de adquisición de los contenidos en iOS y Android.....	77
Tabla 8. Información sobre la velocidad de las aplicaciones .....	81
Tabla 9. Funcionamiento correcto de las aplicaciones en iOS vs. en Android.....	82
Tabla 10. Campos de búsqueda en las aplicaciones .....	90
Tabla 11. Información sobre la accesibilidad a los contenidos .....	93
Tabla 12. Cambio de idioma de la aplicación en iOS vs. Android.....	98

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Base de datos ISOC.....	4
Figura 2. Base de datos Scopus.....	5
Figura 3. Base de datos ERIC.....	5
Figura 4. Blog Universo Abierto .....	6
Figura 5. Repositorio GREDOS .....	6
Figura 6. Repositorio e-Lis.....	7
Figura 7. Logo del blog Frikids .....	7
Figura 8. Logo del blog Proyecto #Guappis.....	8
Figura 9. Logo de Boolino blog .....	8
Figura 10. Logo del blog Best Apps for Kids.....	8
Figura 11. Logo del blog dosdoce.com.....	8
Figura 12. Logo del blog de ADR.....	9
Figura 13. Logo del blog de Actualidad Editorial .....	9
Figura 14. Logo del blog Lectura Lab.....	9
Figura 15. Logo del blog Appsmama.es .....	9
Figura 16. Logo del blog de Elisa Yuste .....	10
Figura 17. Logo del blog Generación Apps.....	10
Figura 18. Logo del blog de Literaturas exploratorias .....	10
Figura 19. Logo de App Store .....	15
Figura 20. Opciones de búsqueda en la sección Niños de iOS.....	16
Figura 21. Sección de aplicaciones para niños en iOS.....	16
Figura 22. Logo de Google Play .....	17
Figura 23. Categorías en Android.....	17
Figura 24. Categoría familia en Android .....	17
Figura 25. Tipología de aplicaciones más descargadas .....	22
Figura 26. "Cuentos Clásicos 'La Caixa'" en español.....	72
Figura 27. Cambio de idioma en "Cuentos Clásicos 'La Caixa'".....	72
Figura 28. Bloqueo de compras en "Cuentos de Esopo" .....	79
Figura 29. Control parental en "Cuentos Clásicos – Susaeta".....	79
Figura 30. Ejemplo de letra pequeña en "Cuentos para dormir" .....	84
Figura 31. Sección de configuración en "Cuentos de Esopo" .....	85
Figura 32. Ejemplo de texto en mayúsculas en "Story Time for Kids" .....	85
Figura 33. Ejemplo de texto pequeño en "iStoyBooks" en iOS.....	86
Figura 34. Ejemplo de texto pequeño en "iStoryBooks" en Android .....	86
Figura 35. Ejemplo de mal uso del color en "Read N Learn Toddler Book" .....	87
Figura 36. Texto solapando la imagen en "Cuentos y Canciones Animados".....	87

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Versiones en iOS versus Android.....	69
Gráfico 2. Idiomas de las aplicaciones.....	71
Gráfico 3. Modalidad de adquisición de los contenidos en iOS vs. Android.....	78
Gráfico 4. Modelos de seguridad en iOS vs. Android.....	79
Gráfico 5. Aplicaciones según su correcto funcionamiento.....	83
Gráfico 6. Campos de búsqueda en las tiendas de iOS y Android .....	88
Gráfico 7. Campos de búsqueda en las aplicaciones.....	90
Gráfico 8. Información que ofrecen los títulos .....	91
Gráfico 9. Información que ofrecen los títulos (iOS vs. Android) .....	92
Gráfico 10. Tipos de visualización de los contenidos .....	94
Gráfico 11. Tipos de visualización en iOS vs. Android.....	95
Gráfico 12. Eliminación de los títulos .....	96
Gráfico 13. Eliminación de títulos en iOS vs. Android .....	97



## 0. INTRODUCCIÓN

Este trabajo titulado “iOS “versus” Android en aplicaciones de lectura infantil: diferencias y similitudes entre ambos sistemas operativos”, supone la conclusión de un año de estudios en el Máster de Sistemas de Información Digital de la Universidad de Salamanca y se centra en el análisis de las diferencias existentes los sistemas operativos iOS y Android en una misma aplicación de lectura infantil.

A la hora de enfrentarse a la realización de un trabajo de estas características, el primer paso y más importante es la elección del tema, así como la elección del tutor o tutores que llevarán a cabo el seguimiento de dicho trabajo. Para la elección del tema dispusimos de un amplio abanico de posibilidades relacionadas con los libros electrónicos, las plataformas digitales de venta o préstamo de libros digitales o las diferentes versiones de un personaje en libros con formato digital. Sin embargo, dado que habíamos trabajado en el campo de la literatura infantil y juvenil en nuestro Trabajo de Fin de Grado, consideramos que era una buena ocasión para continuar por el mismo camino pero desde el entorno digital.

Esta elección, aumentó nuestra motivación a la hora de afrontar la investigación por dos razones fundamentales. En primer lugar, por poder seguir trabajando en un tema que realmente me ha suscitado interés desde siempre y, en segundo lugar, porque es una gran satisfacción poder reunir en un mismo trabajo diferentes aspectos afrontados en el máster cursado.

En los últimos años estamos asistiendo a un enorme crecimiento, no sólo de los libros electrónicos, sino también de las aplicaciones de lectura y los libros aplicación, especialmente en el ámbito infantil y juvenil. Comenzaremos por su definición:

*“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 usuario, 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.*

*Los libros apps 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. En el primer caso la misma aplicación permite el acceso a contenidos distintos, de este modo para acceder al libro “Los colores de Violeta” es necesario tener tanto la aplicación de PlayTales como la del propio cuento. En el segundo de los casos, las funcionalidades del título se activan directamente desde el propio contenido sin que éste se pueda separar de la aplicación como “Por cuatro esquinitas de nada” de Dada Company.” (Sanz Pilar; García Rodríguez, 2014).*

El aumento de la edición de este tipo de productos ha dado lugar también a la aparición de estudios que se centran en ellos, en la mayoría de los casos desde un enfoque pedagógico o educativo, como es el caso de “Apps educativas: nuevas formas de acceso al conocimiento” (Rojas, G.; Celaya, J.; Vázquez, J.A., 2014), “Apps

*educativas para primaria: propuesta de evaluación*” (Jareño Erro; Rubio Navarro, 2014), o “*¿Pueden las aplicaciones educativas de los dispositivos móviles ayudar al desarrollo de las inteligencias múltiples?*” (Santiago Campión; Amo Filvò; Díez Ochoa, 2014). Sin embargo son pocos los trabajos centrados en las aplicaciones de lectura y su evaluación y menos aún los especializados en la literatura infantil y juvenil. No obstante, podemos señalar algunos de ellos como “*Evaluación de las apps móviles de lectura e investigación*” (Alonso Arévalo; Cordón García; Gómez Díaz; García Rodríguez, 2014), “*Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar*” (García Rodríguez, 2014), o “*La evaluación de las aplicaciones de lectura*” (Gómez Díaz, 2012).

A fin de aunar nuestro interés por la literatura infantil y juvenil en general y la digital en particular y teniendo en cuenta el escaso número de estudios sobre el tema, optamos por realizar un análisis comparativo de aplicaciones de lectura infantil en los entornos iOS y Android, facilitando así una aproximación a las diferentes características y funcionalidades existentes en una misma aplicación que esté en los dos sistemas operativos, bien sea en cuanto a contenido como a formato.

## 0.1. OBJETIVO

El objetivo fundamental de nuestro trabajo es estudiar, comprobar y señalar las diferencias entre aplicaciones de lectura infantil desarrolladas por los entornos iOS y Android, en base a diferentes parámetros de evaluación, y teniendo en cuenta tanto los datos generales de la aplicación como indicadores referentes a la forma y contenido.

Para la consecución de este objetivo se llevarán a cabo una serie de acciones.

- Realizar un análisis exhaustivo de diferentes aplicaciones de lectura infantil para conocer sus características.
- Conocer los estudios que se han realizado sobre las aplicaciones de lectura infantil.
- Elaborar un listado de aplicaciones de lectura para niños tanto del sistema operativo iOS como para Android.
- Seleccionar los criterios para la evaluación y comparación del funcionamiento de las aplicaciones en los distintos entornos.
- Evaluar las aplicaciones de lectura infantil.

## 0.2. ESTRUCTURA

Para conseguir los objetivos previamente marcados, el trabajo está estructurado en cuatro capítulos.

Tras la introducción, en la que se hace una breve referencia a lo que supone el Trabajo de Fin de Máster, el motivo de elección del tema, los objetivos y la estructura

del mismo, el primer capítulo está dedicado, como no podía ser de otra forma, a definir la metodología seguida en su desarrollo.

En él, se aborda la revisión bibliográfica de fuentes, bases de datos, etc. consultadas; la delimitación del número de aplicaciones, es decir, la explicación de los criterios para la selección de las aplicaciones de lectura infantil objeto de estudio; las fuentes de análisis; los parámetros e indicadores analizados, un cronograma con las fases; y, por último, las limitaciones surgidas en el proceso de investigación.

Se consideró conveniente, debido al nivel de logros obtenidos anteriormente por investigadores y especialistas de la materia, dedicar el segundo capítulo a un tema que generalmente suele aparecer en la introducción: el estado de la cuestión. En este se ofrece una contextualización de las aplicaciones de lectura en general y las aplicaciones de lectura infantil en particular, además de explicar su diferencia con los libros app.

El capítulo tres, núcleo central de nuestro trabajo, recoge el análisis comparativo de las 25 aplicaciones de lectura seleccionadas, los datos obtenidos en las fuentes consultadas y el marco estructural de las aplicaciones de lectura infantil.

En el cuarto, exponemos las conclusiones obtenidas tras la recopilación, análisis y estudio de todos los datos anteriores.

El quinto y último capítulo, recoge las líneas futuras de trabajo.

En lo que se refiere a la bibliografía, cabe destacar que, a lo largo de todo el trabajo realizado, se ha utilizado el sistema de cita autor/fecha. Las referencias están en la bibliografía final, y la norma seguida para la redacción de las mismas es la UNE-ISO 690:2013 tanto para el caso del material impreso como para los recursos electrónicos.

El trabajo se completa con un apartado de anexos en el que se incluye los listados de las aplicaciones de lectura infantil, desde las recogidas individualmente en los dos sistemas operativos, hasta las comunes a ambos entornos.

## 1. METODOLOGÍA

Esta investigación se ha desarrollado en una serie de etapas que han ido desde el planteamiento y definición de los objetivos previos, pasando por la revisión bibliográfica, hasta la elaboración de una metodología clara a seguir en las diferentes partes que componen este estudio. Igualmente, debemos matizar que es una investigación descriptiva consistente en comparar las diferencias entre aplicaciones de lectura infantil desarrolladas por el entorno iOS y el entorno Android, donde el tratamiento de los datos ha sido tanto cuantitativo, por utilizar las cifras estadísticas y crear nuestros gráficos, como cualitativo, al aportar ideas que consideramos oportunas a la hora de facilitar un esclarecimiento de los resultados obtenidos.

### 1.1. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

En primer lugar, nos planteamos la realización de una revisión bibliográfica, lo más completa posible, con el fin de conocer el panorama de las aplicaciones de lectura en general, y las aplicaciones de lectura infantil en particular. Para ello, recurrimos a diversas bibliotecas, centros de documentación, bien fuera de forma presencial o a través de la red, como las Biblioteca de las facultades de Traducción y Documentación, Educación y Filología de la Universidad de Salamanca. Asimismo, realizamos consultas en bases de datos bibliográficas y en diferentes blogs, entre los que destacaremos algunos de los que más información nos proporcionaron. Además, los términos empleados en las consultas han sido algunos tales como “aplicaciones de lectura”, “aplicaciones de lectura infantil”, “aplicaciones iOS” o “aplicaciones Android”, tanto en inglés como en español.

- **Base de datos de ISOC Biblioteconomía y Documentación** (<http://bddoc.csic.es:8080/isoc.do>) recoge la producción científica sobre el tema desde la década de los 70 en España, principalmente son artículos de revistas, pero también recoge actas de congresos, informes y biografías.



Figura 1. Base de datos ISOC

- **Scopus** (<http://www.scopus.com/>), base de datos de literatura científica a nivel mundial que recoge resúmenes desde 1960, referencias bibliográficas en los artículos desde 1996 e índices de literatura científica, médica, técnica y ciencias sociales.

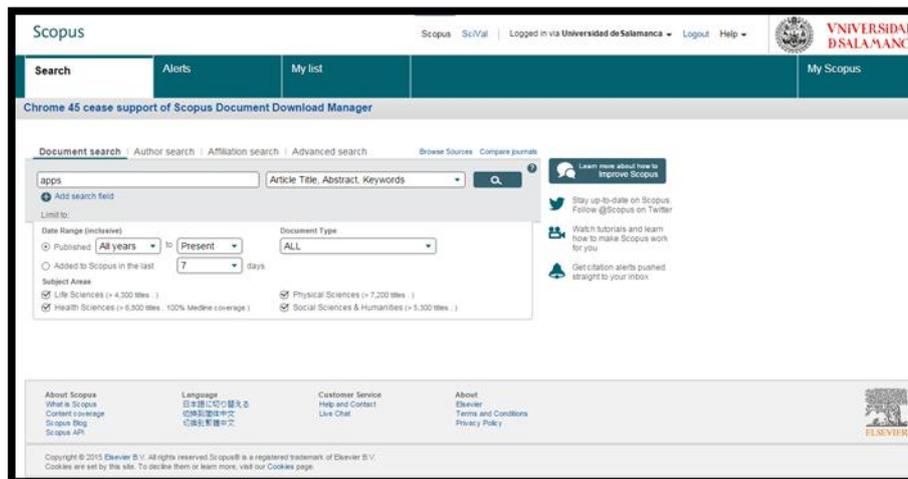


Figura 2. Base de datos Scopus

- **ERIC. Educational Resources Information Center** (<http://eric.ed.gov/>), base de datos que proporciona acceso completo a la documentación relacionada con la educación.

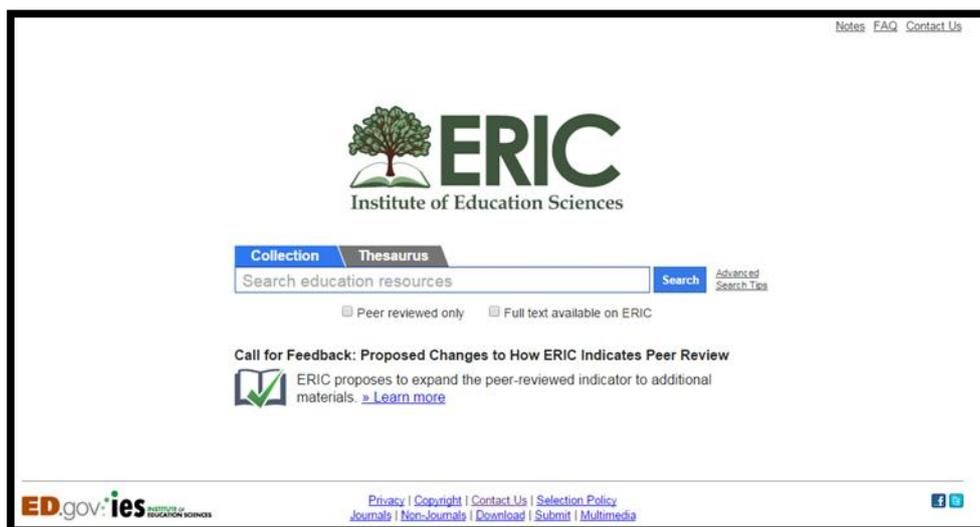


Figura 3. Base de datos ERIC

- **Universo Abierto** (<http://www.universoabierto.com/>), proyecto de weblog de la Biblioteca de la Facultad de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca.



Figura 4. Blog Universo Abierto

- **GEDOS** (<http://gedos.usal.es/jspui/>), repositorio que ofrece la consulta en línea de documentos digitales con contenidos históricos, científicos, didácticos e institucionales de la Universidad de Salamanca.



Figura 5. Repositorio GEDOS

- **e-Lis. e-prints in library & information science** (<http://eprints.rclis.org/>), un repositorio temático de acceso abierto y especializado en Ciencias de la Información, Bibliotecología, y disciplinas afines.



Figura 6. Repositorio e-Lis

Localizados los títulos que consideramos más representativos, se procedió a su lectura. Una vez leídos, pudimos esclarecer tanto la evolución como las características que presenta la investigación de este tema.

Finalmente, consultamos diferentes artículos en blogs especializados, mediante los cuales pudimos extraer la información necesaria para completar tanto el marco teórico como el marco analítico. En ellos, encontramos datos referentes tanto a las aplicaciones de lectura infantil objeto de análisis como a los criterios de selección y evaluación de las mismos, con el fin de poder hacer una comparación completa. Algunos de los que podemos destacar son:

**FRIKIDS** (<http://www.frikids.com/>). Creado por Jessica Robles, es un blog en el que se dan a conocer aplicaciones educativas para dispositivos con sistema operativo iOS. Se creó con el fin de servir, a educadores y padres fundamentalmente, como herramienta de gran utilidad a la hora de seleccionar aplicaciones de calidad.

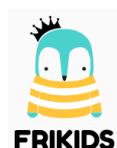


Figura 7. Logo del blog Frikids

**Proyecto #Guappis** (<http://proyectoquappis.blogspot.com.es/>). “Proyecto colaborativo en el que se comparten experiencias didácticas utilizando distintas aplicaciones de dispositivos móviles y tablets. Están clasificadas por distintos aspectos de manera que cualquiera podrá encontrar alguna aplicación que se adapte a las necesidades que busca” (PROYECTO, [s.f.]).



Figura 8. Logo del blog Proyecto #Guappis

**BOOLINO Blog** (<http://www.boolino.es/es/blogboolino/>). Lanzado en noviembre del 2011, este blog interactivo y participativo tiene como principal función compartir ideas y opiniones sobre animación a la lectura y literatura infantil.



Figura 9. Logo de Boolino blog

**Best APPS for KIDS** (<http://www.bestappsforkids.com/>). Al igual que los blogs anteriores, éste ofrece una amplia información sobre numerosas aplicaciones.



Figura 10. Logo del blog Best Apps for Kids

**Dosdoce.com** (<http://www.dosdoce.com/category/blog/>). Tiene como principal objetivo facilitar el entendimiento de las implicaciones y beneficios resultantes del manejo de las nuevas tecnologías a entidades como museos, librerías, editoriales, bibliotecas, etc.



Figura 11. Logo del blog dosdoce.com

**Anatomía de la Edición** (<http://www.anatomiadelaedicion.com/>). Anatomía de red, ofrece su experiencia en proyectos donde la edición y la tecnología sean sus principales componentes.



Figura 12. Logo del blog de ADR

**Actualidad Editorial. Observatorio de tendencias y noticias sobre edición** (<http://www.actualidadeditorial.com/acerca-de/>). Nace como un espacio dedicado a observar, informar y analizar las tendencias y noticias del sector editorial.



Figura 13. Logo del blog de Actualidad Editorial

**Lectura Lab. El laboratorio de la lectura de la FGSR** ([http://www.lecturalab.org/section/\\_28](http://www.lecturalab.org/section/_28)). Es el laboratorio de lectura de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, fundación que se dedica a la actividad educativa y cultural, y centra la mayor parte de sus programas en la difusión y extensión de la cultura del libro y de la lectura.



Figura 14. Logo del blog Lectura Lab

**Appsmama.es** (<http://www.appsmama.es/>). Una web de referencia es appsmama.es, con una información muy precisa y sectorializada por edades, ya que según su impulsora, Sonia Fernández, también hay que tener cierto cuidado con este boom.



Figura 15. Logo del blog Appsmama.es

**Elisa Yuste. Consultoría en Cultura y Lectura** (<http://www.elisayuste.com/blog/>). Este blog, pretende ser el punto de encuentro y espacio de colaboración entre personas interesadas en el mundo de la lectura y en el impacto de las nuevas tecnologías en los sectores cultural y educativo.



Figura 16. Logo del blog de Elisa Yuste

**Generación APPS** (<http://generacionapps.com/>). Generación Apps es un blog sobre aplicaciones infantiles tanto para niños como padres, donde pueden encontrar información y conocer más sobre las aplicaciones.



Figura 17. Logo del blog Generación Apps

**Literaturas exploratorias: la expansión de la literatura infantil y juvenil** (<http://literaturasexploratorias.com/>). Nació, a partir de las investigaciones de Celia Turrión para su tesis doctoral, como un blog personal sobre literatura infantil y juvenil digital en octubre de 2011. El blog, pretende ser una fuente de conocimiento informal.



Figura 18. Logo del blog de Literaturas exploratorias

De esta forma, es como hemos podido mostrar una visión aproximada del panorama actual de los estudios sobre aplicaciones de lectura en general y aplicaciones de lectura infantil en particular.

## 1.2. BÚSQUEDA DE APLICACIONES Y SELECCIÓN DE CRITERIOS

El siguiente paso consistió en la recopilación de todas las aplicaciones de lectura infantil<sup>1</sup>, tanto del entorno iOS como del entorno Android. Para ello, se realizaron diversas búsquedas en las correspondientes tiendas App Store y Google Play empleando diferentes descriptores como aplicaciones de lectura, lectura para niños y lectura infantil, además de en las diferentes categorías establecidas por las propias tiendas, sobre todo en las de educación y libros.

---

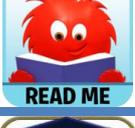
<sup>1</sup> Véase anexos 1, 2 y 3

Una vez realizada la búsqueda, tanto las gratuitas como las de pago, se seleccionaron únicamente las que cumplieran con los siguientes criterios:

- Ser la misma aunque pudiera tener diferente nombre o incluir algún título distinto.
- Estar en los dos entornos digitales.

De las 30 aplicaciones inicialmente localizadas solo cumplían los criterios 25, tal y como se recoge en la siguiente tabla y que se convirtieron en nuestro universo de estudio.

LOGO	iOS	TÍTULO	ANDROID	DESARROLLADOR
	✓	BPT - Blue Planet Tales	✓	Blue Planet Productions SL
	✓	Booksy: Learn to Read Platform	✓	Tipitap Inc.
	✓	Cuentos clásicos infantiles - Susaeta	✓	Itbook
	✓	Cuentos clásicos "la Caixa"	✓	La Caixa
	✓	Cuentos de Esopo para niños	✓	Pratik Machchar
	✓	Cuentos para dormir	✓	Lisbon Labs
	✓	Cuentos y Canciones Animados	✓	Lite Fox Inc.
	✓	Fairy Tales Book	✓	Media Matrix DOO Beograd
	✓	iStoryBooks	✓	iMarvel

	✓	Jakhu Cuentos	✓	Cuentopia Educativa SL
	✓	Librería para niños	✓	Libro Movil
	✓	Magic Kinder	✓	Magic Production Group
	✓	Me Books	✓	Me Books Ltd
	✓	Me Comics	✓	Me Books Ltd
	✓	MeeGenius	✓	MeeGenius Inc.
	✓	My First Books	✓	BabyFirst
	✓	Pequeñas historias de hadas	✓	Paidotribo SL
	✓	PlayTales Gold	✓	PlayTales
	✓	PlayTales	✓	PlayTales
	✓	Read me Stories – Children’s books	✓	8interactive
	✓	Read me Stories: Learnd to Read	✓	8interactive

	✓	Read N Learn Toddler Book	✓	BodhaGuru Learning Private Limited
	✓	Sesame Street eBooks	✓	Sesame Workshop Apps
	✓	Speakaboos: Stories for Kids	✓	Conscious Content Media LLC / Speakaboos
	✓	Story Time for Kids	✓	Teknowledge Software

Tabla 1. 25 aplicaciones de lectura infantil objeto de estudio

### 1.3. SELECCIÓN DE PARÁMETROS DE ESTUDIO

Una vez seleccionadas las aplicaciones, el paso siguiente fue determinar cuáles eran los parámetros que deberíamos estudiar para poder hacer una comparación lo más completa posible.

Para la delimitación de estos parámetros se utilizaron los siguientes artículos: “Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar” (García Rodríguez, 2014), “Evaluación de calidad en sitios web: Metodología de proyectos de análisis sectoriales y de realización de auditorías” (Codina, 2006), “Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos” (Codina, 2000), “La evaluación de las aplicaciones de lectura”, (Codina, 2000), y “Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las TopApp de lectura para niños” (García Rodríguez; Gómez Díaz, 2015).

Con el objetivo de poder sistematizar la información, ésta se ha estructurado combinando datos meramente formales con las cuestiones de contenido, estableciéndose dos dimensiones, forma y contenido, para las cuales se han especificado los parámetros y sus características, y los indicadores. Por tanto, los seleccionados fueron:

- **Datos generales de la app.** Logo, fecha de recogida de datos, nombre de la aplicación, versión de análisis, desarrollador, sistema operativo, tamaño, idioma o idiomas, fecha de actualización y fecha de creación.
- **Datos sobre la forma.** Donde diferenciamos los siguientes parámetros e indicadores:

- Precio, si lo indica o no lo indica.
- Modalidad de adquisición de los contenidos, esto es, si las aplicaciones son gratuitas con publicidad, gratuitas sin publicidad, gratuitas por tiempo limitado, gratis con compras integradas, si se realizan suscripciones, si forman parte de bundles, o si son de pago.
- Seguridad, donde diferenciamos si cuenta con bloqueo de compras o control parental en la propia aplicación.
- Usabilidad, distinguiendo por un lado la velocidad, es decir, si la descarga de los contenidos es rápida o no lo es, y si ofrece información del proceso de descarga durante los tiempos muertos; y por otro, la navegación, es decir, si el funcionamiento es correcto y si dispone o no de ayudas o tutoriales.
- Ergonomía, donde hemos incluido la legibilidad, indicando si el tamaño y el tipo de la letra son los adecuados; la claridad, es decir, si hay un buen contraste entre el texto y el fondo; si hay una buena distribución de los elementos en la página; y si el uso del color en los contenidos es el correcto.

No obstante, debemos señalar que se ha utilizado un título concreto como elemento de análisis aunque se pueden dar casos en los que dentro de una misma aplicación haya títulos con tipos y tamaños de letras distintos.

- **Datos sobre el contenido.** En esta ocasión, hemos diferenciado los parámetros e indicadores siguientes:
  - Accesibilidad, comprobando si las tiendas permiten realizar búsquedas por autor, por edad, por el precio, por relevancia, por popularidad, por valoración o por fecha; así como qué información sobre los títulos ofrece, como el nombre del autor, del desarrollador, del ilustrador, del traductor, el título de los contenidos, el precio de los contenidos que son de pago, un resumen, los idiomas en los que se encuentra disponible, o la puntuación de los mismos; y por último si la lectura de los libros que contiene cada aplicación puede realizarse con o sin conexión a Internet, o bien únicamente con conexión a Internet.
  - Organización de los contenidos, en el que hacemos referencia a los tipos de visualización, a la posibilidad de cambiar el modo de visualización o la ordenación del listado, a la opción de organizar el contenido en carpetas, y si hay posibilidad de eliminar y restaurar los títulos.
  - Cambio de idioma de la aplicación, en este caso, nos referimos al cambio de idioma de la aplicación en general y no del idioma de los contenidos.

Estos parámetros se encuentran recogidos en una plantilla<sup>2</sup> que nos servirá de guía para la evaluación de las aplicaciones de lectura infantil. La plantilla se encuentra dividida, por tanto, en tres apartados. En el primero, se recoge la información general

---

<sup>2</sup> Véase Anexo 4

de las aplicaciones de lectura y, en los dos siguientes, los datos correspondientes a las dos dimensiones, contenido y forma, donde además de seleccionar los parámetros y los indicadores, indicamos una serie de observaciones cuando es necesario o recomendable.

Cabe destacar, que tanto en las tablas de forma como en las de contenido únicamente se han marcado los indicadores con los que cuenta la aplicación y en el apartado de observaciones, así como en el capítulo dedicado al análisis propiamente de las mismas, hemos procedido a explicar además los aspectos negativos.

## 1.4. FUENTES DE ANÁLISIS

Este apartado lo dedicamos a la descripción de los recursos centrados en el ámbito de las aplicaciones de lectura infantil que han sido fundamentales a la hora de elaborar este estudio: las tiendas de los entornos iOS y Android, y los blog especializados.

### App Store



Figura 19. Logo de App Store

La primera fuente consultada fue App Store (<http://www.app-store.es/>), tienda online para usuarios de Apple, cuyo lanzamiento inicial fue el 10 de julio del 2008, que permite realizar búsquedas y descargas de aplicaciones, las cuales bien pueden ser gratuitas o bien de pago.

La tienda se estructura en diferentes secciones. Así, podemos encontrar lo más “Destacado”, como las mejores aplicaciones nuevas, los mejores juegos nuevos, las aplicaciones populares o destacadas o las actualizaciones de los mejores juegos; “Éxitos”, los cuales se encuentran divididos en dos columnas, los de pago y los gratuitos; la sección “Explora”, donde además de poder realizar búsquedas en función de diferentes categorías, la tienda nos ofrece ocho ventanas nuevas con los populares más cerca; otras de las secciones es “Comprado”, donde a pesar del nombre, incluye tanto las aplicaciones gratuitas como las de pago, bien del propio dispositivo o de otro diferente, así como la opción de distinguir esas mismas aplicaciones ya descargadas entre las que son sólo para iPad o sólo para iPhone; por último, la sección “Actualizaciones”, donde se encuentran las actualizaciones de las aplicaciones descargadas en el dispositivo, con la posibilidad de actualizarlas todas a la vez o individualmente.

Además, a partir de la llegada de iOS 7 y posteriores versiones, se ha creado una nueva sección de aplicaciones para niños, donde se encuentran las mismas aplicaciones pero la forma de ordenarlas ha cambiado. Así, pueden realizarse búsquedas en esta sección en función de diferentes parámetros como puede verse a continuación:

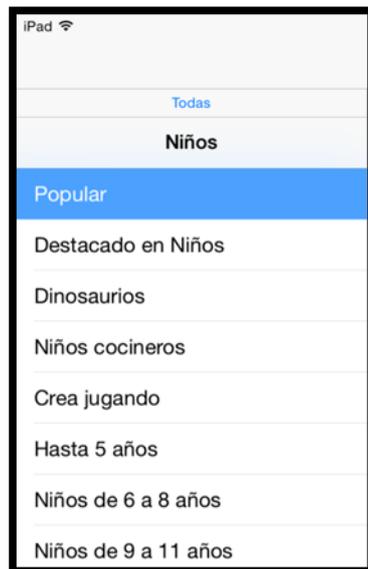


Figura 20. Opciones de búsqueda en la sección Niños de iOS



Figura 21. Sección de aplicaciones para niños en iOS

En cuanto a la edad, App Store las clasifica según el contenido determinando de esta forma para qué etapa son adecuadas. Atendiendo a los siguientes criterios:

<b>4+</b>	Apto para todos los lectores. No contiene ningún tipo de material inapropiado.
<b>9+</b>	Puede contener violencia en dibujos animados o en imágenes fantásticas, así como temas para adultos o provocativos.
<b>12+</b>	Puede contener contenido de tipo sexual o desnudez, blasfemias o humor vulgar, consumo de alcohol, tabaco, drogas o referencias al mismo, temas de horror y miedo, o temas para adultos y provocativos. Todo este contenido de forma poco frecuente u ocasional.
<b>17+</b>	Puede incluir el mismo tipo de contenido que las aplicaciones clasificadas para mayores de 12 años, pero de forma más frecuente.

Tabla 2. Clasificación de las edades en el entorno iOS

## Google Play



La segunda fuente consultada fue Google Play (<https://play.google.com/store>), anteriormente Android Market, tienda online desarrollada por Google para usuarios de Android, cuyo lanzamiento inicial fue el 28 de agosto del 2008. Asimismo, al igual que App Store, permite realizar búsquedas y descargas de aplicaciones, bien sean gratuitas o de pago.

Figura 22. Logo de Google Play

La tienda se encuentra estructurada en seis categorías principales: “Aplicaciones”, “Libros”, “Juegos”, “Música”, “Películas” y “Kiosko”. No obstante, dispone en forma de accesos directos de otras secciones como por ejemplo: “Juegos nuevos y actualizados”, “Juegos y apps”, “Recomendado para ti”, “Apps nuevas y actualizadas”, “¿Quieres ver más sugerencias?”, “Diversión en familia”, “Música nueva”, “Juegos de puzzles”, “Películas más vendidas”, “Ficción y literatura”, “Libros populares”, “Acción y aventura”, “Sin wifi” y “Juegos multijugador”, entre otros.

Cabe señalar que aunque no tiene un apartado infantil específico como ocurre en App Store, tras las nuevas actualizadas del sistema en lo que va de año, sí dispone de un apartado equivalente (“Familias”) donde pueden encontrarse aplicaciones adaptadas a los niños.



Figura 23. Categorías en Android

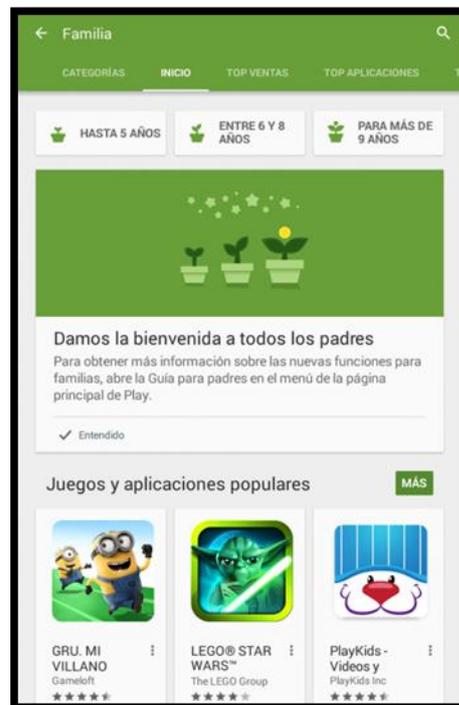


Figura 24. Categoría familia en Android

Respecto a las aplicaciones, Google Play las clasifica al igual que App Store según su contenido. De esta forma, la clasificación es la siguiente:

<b>Sin restricciones</b>	Equivale a 4+ en App Store
<b>Recomendado para mayores de 6 o 7 años</b>	Equivale a 9+ en App Store
<b>Recomendado para mayores de 12 años</b>	Equivale a 12+ en App Store
<b>Recomendado para mayores de 17 años</b>	Equivale a 17+ en App Store

Tabla 3. Clasificación de aplicaciones en el entorno Android

Por otra parte, creemos preciso señalar, al margen de centrarnos en nuestro trabajo únicamente en las tiendas online App Store y Google Play de iOS y Android respectivamente, la tienda de Kindle de Amazon, que cada día está más presente. Tanto es así que “Amazon ha creado una tienda Kindle especial para dispositivos Samsung” (CNET, 2014).

## 1.5. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y EXTRACCIÓN DE CONCLUSIONES

El siguiente paso consistió en la descarga de las aplicaciones en la revisión y análisis de las mismas a través de la plantilla previamente diseñada.

Para el análisis de la información y la correspondiente redacción de conclusiones, hemos ido siguiendo el orden de los parámetros e indicadores seleccionados, desde los más generales hasta los más específicos, recogidos en la plantilla que hemos empleado para la recopilación de la información.

Asimismo, para una mejor visualización e interpretación de los datos, por un lado, hemos creado diferentes tipos de tablas, desde las que contienen las 25 aplicaciones seleccionadas, con el logo, el nombre de la aplicación y el nombre del desarrollador, hasta las que hacen referencia a las diferencias entre los nombres de las aplicaciones, el tamaño que ocupan en los dispositivos o entre las diversas modalidades de adquisición de los contenidos. Por otro lado, hemos creado gráficos con los porcentajes de los idiomas en los que se encuentra cada aplicación, los campos de búsqueda de las tiendas, la información que ofrecen sobre los títulos, los tipos de visualización de los contenidos y los porcentajes de aplicaciones que tienen un correcto funcionamiento.

## 1.6 LIMITACIONES

La investigación que presentamos ha estado limitada por varias cuestiones:

- La existencia de pocas aplicaciones de lectura infantil comunes en los entornos iOS y Android.
- De igual manera, el número de ítem a analizar también ha estado condicionado al haber aplicaciones que coinciden en títulos pero no en contenidos, como “*Cuentos para niños*”, o por tener que descartar otras aplicaciones categorizadas como aplicaciones de lectura pero que no lo son, simplemente son aplicaciones de consulta de títulos y/o resúmenes, como ocurre en este caso con la aplicación “*Fundación Leer*”.
- Las diferentes categorías bajo las que se encuentran las aplicaciones en las dos tiendas de estos entornos digitales, así como los diferentes descriptores empleados los cuales no devuelven los mismos resultados, nos han dificultado en gran medida la localización de estas aplicaciones.
- Respecto a las aplicaciones de pago, hemos tenido una serie de problemas. En primer lugar, algunas como “*Cuentitos españoles*”, una vez pagadas y descargadas, al iniciarlas estaban completamente en blanco. Otras a su vez, daban errores al intentar hacer el pago, de forma que una vez conseguido finalizar el proceso han cobrado hasta cuatro pagos por la misma aplicación, como ha sucedido con “*Pequeñas historias de las hadas*”. Es así que, principalmente, se han analizado aplicaciones de lectura infantil gratuitas.
- Por último, debido a las grandes diferencias que existen entre las aplicaciones de lectura seleccionadas, hemos tenido que realizar varios cambios antes de elaborar una plantilla definitiva para poder recoger todos los datos necesarios para llevar a cabo un análisis comparativo lo más completo posible.

## 2. LA INVESTIGACIÓN SOBRE APLICACIONES DE LECTURA INFANTIL: ESTADO DE LA CUESTIÓN

Niños y adolescentes están siendo los protagonistas dentro del boom de la conectividad móvil y la expansión de smartphones y tablets, así como en el acceso a las TIC's pues *“el 30% de los niños/as españoles de 10 años de edad tiene un teléfono móvil. A los 12 años, casi el 70% dispone ya de este tipo de tecnología, y a los 14 nada menos que el 83%. Pero lo cierto es que la edad de inicio en su uso es mucho más temprana. Los niños de 2 y 3 años de edad acceden de forma habitual a los terminales de sus padres, manejando diversas aplicaciones, principalmente juegos, aplicaciones para pintar o colorear y cadenas de televisión que ofrecen series infantiles a través de estos dispositivos.”* (Menores, 2014).

Desde que se puso a la venta el primer iPad a principios de 2010, lanzamiento acogido con escepticismo y mofas, en 2015 y cincuenta millones de dispositivos vendidos nadie duda de su éxito y lo que ello ha supuesto, como el mercado accidental de las aplicaciones infantiles a la par creado. *“Antes de la creación del iPad, los niños de dos a seis años tenían un acceso limitado a la tecnología digital porque una barrera de teclado y ratón se lo ponía casi imposible. Sin embargo, gracias a la interfaz táctil del iPad, niños con tan sólo uno y dos años ya son capaces de interactuar, divertirse e incluso aprender a través de sus pantallas. Hoy en día más de un 40% de estos niños tiene acceso a dispositivos digitales, un porcentaje que no para de crecer debido al efecto pass-back (tabletas viejas que pasan de padres a hijos).”* (Mercado, 2015).

A finales de 2013, con la creación de la categoría para niños en la App Store, Apple fue el más rápido en sacar partido a este mercado. Así, a finales de 2014 Amazon sin quedarse atrás lanzaba una tableta infantil y Google, aunque ha tardado algo más, ha creado este año una versión infantil del portal de vídeos YouTube (YouTube Kids) y una nueva sección para niños (Familia) en Google Play.

No dejan de crearse aplicaciones para niños que se venden con un fuerte éxito, *“las apps para niños son el nuevo petróleo y las cifras de ventas dan vértigo. Por ejemplo, una empresa como Made in Me ha vendido 500.000 aplicaciones para libros infantiles (y algunas a siete libras), con 50.000 descargas legales al día. De hecho, Disney ya está colaborando con ellos. Y Nosy Crow, una compañía en la que sólo trabajan seis personas y que vende sus apps infantiles a cuatro libras, ha capitalizado casi todo el mercado sin necesidad de comercializarlas en colegios.”* (Corroto, 2014).

Las aplicaciones infantiles de las que se tiene constancia han sido desarrolladas para entornos educativos, y *“mientras Inglaterra ve en este sector un nuevo modelo de negocios, España parece preferir aquellas apps que no tienen costo alguno, lo que representa un gasto enorme para desarrollar que difícilmente se verá recuperado.”* (Crece, 2014).

Si estas aplicaciones se han convertido en el nuevo petróleo es porque venden, pero ¿por qué no sucede lo mismo en España? Según Fabián Pedrero, fundador de Cream eBooks, Contoplanet y Byelnk, *“el problema es que aquí realizar una app es muy caro y no se comercializan”*. Igualmente, en Plataforma Proyecta<sup>3</sup> piensan que el motivo fundamental para que no se utilicen en el entorno educativo *“reside en la ausencia de la necesaria inversión en innovación educativa (vía tecnología y otras); inversión necesaria para abordar un cambio de paradigma”*, además de cuestiones de privacidad y seguridad. Por tanto, este es el verdadero problema y no que no existan aplicaciones infantiles en el mercado español, pues las hay que están específicamente diseñadas para entornos educativos y la diversidad es amplia desde *“disponibles para todas las materias o áreas curriculares, como otras, enfocadas al público en general destinadas a la producción, edición y difusión de contenidos multimedia en la red”* (Corroto, 2014).

De la misma forma, desde Plataforma Proyecta expresan que *“una buena app potencialmente puede ser capaz de igualar la oferta de un libro; además de añadir interacción y comunicación remota en tiempo real al aprendizaje. Además, al vencer las limitaciones del soporte físico, dependiendo de cada app, puede adaptarse mejor a cada usuario y diseñar o recibir el diseño de un itinerario de aprendizaje totalmente personalizado”* (Corroto, 2014).

En cuanto a la descarga de aplicaciones, la mayoría de los menores así como también sucede con los adultos, descarga aplicaciones gratuitas siempre teniendo en cuenta que, como ya comentaremos más adelante, aunque las aplicaciones sean gratuitas la mayoría dispone de compras integradas. Esta situación puede repercutir sobre todo en los más pequeños si las aplicaciones no disponen de los controles o bloqueos de compras oportunos que impidan realizar compras no autorizadas. Así, aunque el porcentaje mayoritario de niños y jóvenes opta únicamente por la descarga de aplicaciones gratuitas, igualmente hay un porcentaje<sup>4</sup> minoritario, sobre todo entre jóvenes de 11 a 14 años, que realiza descargas de aplicaciones tanto gratuitas como de pago.

Pero, ¿qué tipo de aplicaciones son las más descargadas?

---

<sup>3</sup> Iniciativa educativa de la Fundación Amancio Ortega y de la Fundación Santiago Rey Fernández-Latorre para el fomento de la innovación en la enseñanza (<http://www.plataformaprojecta.org/>)

<sup>4</sup> Según el informe “Menores de Edad y Conectividad Móvil en España” este porcentaje es el 7,5.

Fuente: TAB innovation

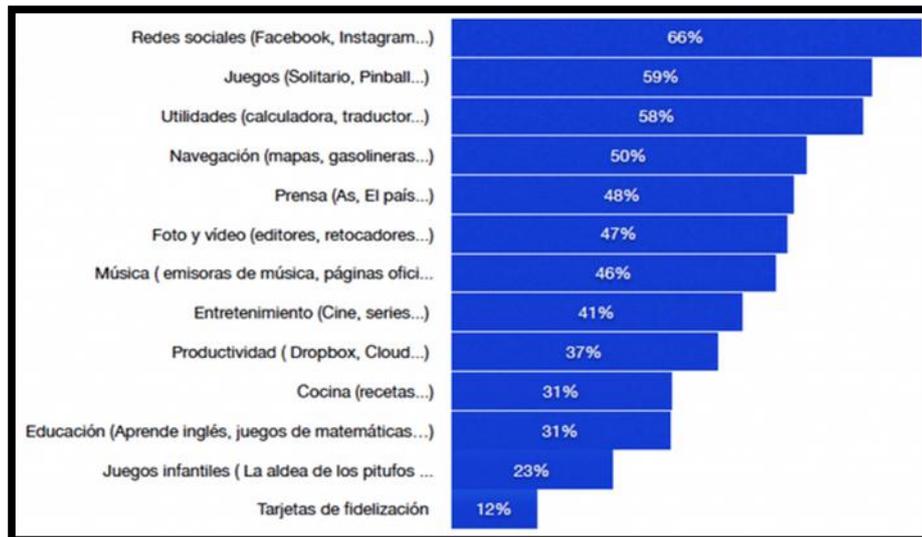


Figura 25. Tipología de aplicaciones más descargadas

Como podemos observar, las aplicaciones más descargadas son Redes Sociales, Juegos y Utilidades, con un 66%, 59% y 58% respectivamente.

Por otra parte, el número de descargas de una aplicación, algún tipo de recomendación bien por conocidos o en las propias aplicaciones, o los comentarios reflejados en las propias tiendas de los diferentes sistemas operativos, son factores importantes que los niños y adolescentes, más los adolescentes en este caso, tienen en cuenta a la hora de elegir qué aplicaciones descargar.

*“Así, como era de prever especialmente durante la etapa adolescente, el 59% de los menores de 11 a 14 años tiene en cuenta fundamentalmente la recomendación de sus amigos a la hora de descargarse una aplicación. Para otro 33% son muy valorados los comentarios que otros usuarios dejan en las tiendas de descarga. En un nivel similar se encuentran las puntuaciones recibidas por la aplicación. Más atención le conceden también a los títulos y temáticas de las aplicaciones (36,7%), y menos a la publicidad (26%) o el número general de descargas (21,3%). Nos llama la atención que en el caso de las adolescentes, la opinión y recomendaciones de las amigas no parecen tener tanto peso como entre los chicos: un 38% frente a un 56%. Asimismo, encontramos otra pequeña diferencia en cuanto a la importancia de la publicidad: 26,2% en el caso de ellas y 20,5% en el caso.” (Menores, 2014).*

### 3. ANÁLISIS DE APLICACIONES

En este capítulo, pretendemos analizar las diferencias entre las aplicaciones de lectura infantil seleccionadas de la forma más completa posible. De todas las fuentes bibliográficas y trabajos de especialistas consultados, intentaremos extraer los datos más relevantes para su posterior sistematización.

#### 3.1. FICHAS DE ANÁLISIS DE LAS APLICACIONES

Este apartado hemos creído conveniente dedicarlo a las fichas de análisis, pues recogen todos los datos objetos de estudio de las aplicaciones.

##### 3.1.1. BPT – Blue Planet Tales

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		iOS	ANDROID
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	30.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	BPT – Librería educativa de cuentos infantiles interactivos		BPT – Cuentos educativos
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	3.1		2.2
<b>DESARROLLADOR</b>	Blue Planet Productions SL		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS		Android
<b>TAMAÑO</b>	22,2 MB		7,49 MB
<b>IDIOMA/S</b>	Español e inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	30.07.2015		23.07.2015
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	12.11.2013		-
DIMENSIÓN. FORMA			
		iOS	ANDROID
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción	✓	✓
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuitas por tiempo limitado	✓	✓
	Versión lite de algunos títulos	✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Gratis con compras integradas	✓	✓
	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación		
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	✓	✓
	Descarga rápida de		

		contenidos		
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		✓
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
	Distribución de los elementos en la página		✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	Respecto a la modalidad de adquisición de los contenidos, la aplicación es completamente gratuita. No obstante, únicamente se dispone de un libro gratuito, el resto son de pago. Además, puede realizarse una suscripción, también de pago, y poder disfrutar de todos los cuentos disponibles y de los que se vayan publicando. En iOS la suscripción es un euro más cara, tanto la mensual como la anual. Sin embargo, ofrece también la posibilidad de una suscripción de seis meses. En cuanto a la velocidad, la descarga de los libros es relativamente lenta.			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua	✓	✓
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen	✓	✓
		Idiomas		
	Puntuación	✓	✓	
	Lectura con o sin conexión a Internet			
	Lectura sólo con conexión a Internet	✓	✓	
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar	✓	✓
		Eliminación directa desde la estantería	✓	✓
Restauración de títulos		✓		
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			✓	✓

### 3.1.2. Booksy

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		iOS	ANDROID
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	25.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Booksy: Learn to Read Platform		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	3.0	2.2	
<b>DESARROLLADOR</b>	Tipitap Inc.		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	118 MB	34,42 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	29.08.2014	19.06.2014	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	26.10.2011	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		iOS	ANDROID
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs	✓	✓
	Suscripción		
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuita sin publicidad		
	Gratis con compras integradas	✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación		✓
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto	
		Ayudas o tutoriales	✓
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓
		Tipo de letra legible	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓
	Distribución de los elementos en la página		✓
	Uso del color		✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>La aplicación dispone de control parental en diferentes accesos, tales como en el acceso a la tienda o a la configuración.</p> <p>Además, permite la creación de tres usuarios, cuyas estadísticas pueden consultarse individualmente.</p> <p>En cuanto al funcionamiento, en ocasiones en iOS al realizar diferentes operaciones se cierra la aplicación.</p>		

DIMENSIÓN. CONTENIDO			iOS	ANDROID
ACCESIBILIDAD	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen	✓	✓
Idiomas				
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet		✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet	✓		
ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado	✓	✓
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		✓
		Eliminación directa desde la estantería		
	Restauración de títulos		✓	
CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN				
OBSERVACIONES	En cuanto a la información de los títulos, el autor aparece, pero no en todos los libros.			

### 3.1.3. Cuentos clásicos infantiles - Susaeta

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN		
		
	iOS	ANDROID
FECHA RECOGIDA DATOS	21.07.2015	
APLICACIÓN	Cuentos clásicos infantiles - Susaeta	Cuentos clásicos infantiles
VERSIÓN DE ANÁLISIS	1.2	1.1
DESARROLLADOR	itbook	

SISTEMAS OPERATIVOS		iOS	Android
TAMAÑO		67,5 MB	81,47 MB
IDIOMA/S		Español, inglés, francés, portugués e italiano	
FECHA DE ACTUALIZACIÓN		18.02.2015	13.02.2015
FECHA DE CREACIÓN		15.11.2012	-
DIMENSIÓN. FORMA			
		iOS	ANDROID
PRECIO			
MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS	Packs		
	Suscripción		
	Gratuita con publicidad		
	Gratuita sin publicidad	✓	✓
	Gratis por tiempo limitado		
SEGURIDAD	Versión lite de algunos títulos	✓	✓
	Gratis con compras integradas	✓	✓
	Bloqueo de compras en la propia aplicación	✓	✓
USABILIDAD	Control parental en la propia aplicación		✓
	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
Ayudas o tutoriales			
ERGONOMÍA	Legibilidad	Tamaño de letra legible	
		Tipo de letra legible	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓
	Uso del color	✓	
OBSERVACIONES			
		En cuanto a la velocidad de descarga, así como a la información del proceso, puesto que el único libro gratuito del que dispone la aplicación ya está accesible, es decir, no hace falta descargarlo, no pueden evaluarse positiva o negativamente estos indicadores. Respecto al tamaño de la letra, cabe señalar que es relativamente pequeño. No obstante, es entendible pues son libros donde predomina la imagen y se interactúa con los diferentes elementos de cada página.	
DIMENSIÓN. CONTENIDO			
		iOS	ANDROID
ACCESIBILIDAD	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor	
		Búsqueda por título	
		Búsqueda por edad	
		Búsqueda por precio	
		Búsqueda por categoría	
		Búsqueda por lengua	
		Búsqueda por recomendación	
	Información sobre los	Autor	
		Ilustrador	

	títulos	Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen		
		Idiomas	✓	✓
		Puntuación		✓
		Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓
Lectura sólo con conexión a Internet				
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
Restauración de títulos		✓	✓	
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	Respecto al cambio de idioma, una vez dentro de un libro al desplegar el menú es donde se puede cambiar el idioma de la aplicación.			

### 3.1.4. Cuentos Clásicos “la Caixa”

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	21.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Contes Clàssics / Cuentos Clásicos “la Caixa”	Cuentos clásicos “la Caixa”	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.3	1.0	
<b>DESARROLLADOR</b>	La Caixa		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	29,8 MB	28,97 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español y catalán		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	9.03.2015	10.03.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	17.06.2014	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE</b>	Packs		

<b>ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Suscripción			
	Gratuita con publicidad		✓	✓
	Gratuita sin publicidad			
	Gratuitas por tiempo limitado			
	Versión lite de algunos títulos			
Gratis con compras integradas				
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación			
	Control parental en la propia aplicación			
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible		
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
	Distribución de los elementos en la página		✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>El tiempo de descarga de los cuentos dentro de la propia aplicación es bastante lento. Además, en iOS, la descarga de alguno de ellos ha tenido que realizarse dos veces al dar error.</p> <p>Por otra parte, el tamaño de las letras es relativamente pequeño, por lo que dificulta el correcto seguimiento de la lectura.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen		
Idiomas		✓	✓	
Puntuación		✓		
Lectura con o sin conexión a Internet		✓	✓	
Lectura sólo con conexión a Internet				
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			

	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
	Restauración de títulos			
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			✓	✓

### 3.1.5. Cuentos de Esopo para niños

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN				
				
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	22.07.2015			
<b>APLICACIÓN</b>	Fábulas y cuentos de Esopo para niños		Cuentos de Esopo para niños	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.2		1.3.0	
<b>DESARROLLADOR</b>	Pratik Machchar			
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS		Android	
<b>TAMAÑO</b>	35,5 MB		9,22 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español, hindi e inglés			
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	24.04.2015		08.06.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	04.11.2014		-	
DIMENSIÓN. FORMA				
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>PRECIO</b>				
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs			
	Suscripción			
	Gratuita con publicidad		✓	✓
	Gratuita sin publicidad			
	Gratuitas por tiempo limitado			
<b>SEGURIDAD</b>	Versión lite de algunos títulos			
	Gratis con compras integradas		✓	✓
<b>USABILIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		✓	✓
	Control parental en la propia aplicación			
<b>ERGONOMÍA</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓	
	Tipo de letra legible	✓	✓	

	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓	
	Distribución de los elementos en la página				
	Uso del color				
<b>OBSERVACIONES</b>	Puesto que las fábulas se encuentran ya incorporadas una vez instalada la aplicación, no hay que hacer ningún tipo de descarga. En cuanto a la ergonomía, tanto el tamaño de la fuente como el color de la pantalla se pueden cambiar facilitando así la modalidad de lectura. No obstante, las fábulas no incluyen imágenes.				
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>					
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor			
		Búsqueda por título	✓	✓	
		Búsqueda por edad			
		Búsqueda por precio			
		Búsqueda por categoría			
		Búsqueda por lengua			
		Búsqueda por recomendación			
	Información sobre los títulos	Autor			
		Ilustrador			
		Traductor			
		Título	✓	✓	
		Precio			
		Resumen			
		Idiomas			
		Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet		✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet				
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería			
		Listado	✓	✓	
		Otro			
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización				
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado				
	Posibilidad de organizar en carpetas				
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar			
		Eliminación directa desde la estantería			
Restauración de títulos					
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			✓	✓	

### 3.1.6. Cuentos para Dormir

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	23.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Cuentos para Dormir		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	2.0	2.3.3	
<b>DESARROLLADOR</b>	Lisbon Labs		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	36,8 MB	106 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español y español latino		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	27.01.2015	10.01.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	21.04.2011	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		✓
	Suscripción		
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuita sin publicidad		
	Gratis por tiempo limitado		
	Gratuitas por tiempo limitado		
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación	✓	✓
	Control parental en la propia aplicación		
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
		Ayudas o tutoriales	
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	
		Tipo de letra legible	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	
		Distribución de los elementos en la página	✓
	Uso del color	✓	
<b>OBSERVACIONES</b>	En Android, hay un bundle de tres libros por 1,99 €. En cuanto a la ergonomía, la letra al ser blanca y pequeña sobre fondo claro dificulta la lectura.		
DIMENSIÓN. CONTENIDO			

			iOS	ANDROID
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
Resumen				
Idiomas				
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
	Restauración de títulos	✓	✓	
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				

### 3.1.7. Cuentos y Canciones Animados

<b>DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN</b>		
		
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	22.07.2015	
<b>APLICACIÓN</b>	Cuentos y Canciones Animados	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.5.1	1.5.3
<b>DESARROLLADOR</b>	Lite Fox Inc.	
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android
<b>TAMAÑO</b>	37,2 MB	8,36 MB
<b>IDIOMA/S</b>	Inglés	

FECHA DE ACTUALIZACIÓN		17.07.2015	22.07.2015	
FECHA DE CREACIÓN		19.01.2013	-	
DIMENSIÓN. FORMA				
		iOS	ANDROID	
PRECIO				
MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS	Packs			
	Suscripción	✓	✓	
	Gratuita con publicidad			
	Gratuita sin publicidad	✓	✓	
	Gratuitas por tiempo limitado			
SEGURIDAD	Versión lite de algunos títulos			
	Gratis con compras integradas	✓	✓	
SEGURIDAD	Bloqueo de compras en la propia aplicación			
	Control parental en la propia aplicación			
USABILIDAD	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	✓	✓
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
ERGONOMÍA	Legibilidad	Tamaño de letra legible		
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado		
		Distribución de los elementos en la página		
	Uso del color	✓	✓	
OBSERVACIONES	<p>En cuanto a la velocidad, algunos de los libros tardan en cargar el contenido.</p> <p>Por otra parte, en lo referente a la ergonomía, el tamaño de la letra es muy pequeño, no hay contraste entre el texto y el fondo y la distribución de los elementos no es la más adecuada, pues al darle a la opción de texto e imagen se despliega éste sobre dichas imágenes.</p>			
DIMENSIÓN. CONTENIDO				
		iOS	ANDROID	
ACCESIBILIDAD	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
Resumen				

<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>		Idiomas		
		Puntuación		
		Lectura con o sin conexión a Internet		
		Lectura sólo con conexión a Internet	✓	✓
	Tipos de visualización	Estantería		
		Listado	✓	✓
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas	✓	✓
Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar	✓	✓	
	Eliminación directa desde la estantería	✓	✓	
	Restauración de títulos			
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				

### 3.1.8. Fairy Tales Book

<b>DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN</b>			
			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	26.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Fairy Tales Book		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.0.4	1.0.4	
<b>DESARROLLADOR</b>	Media Matrix DOO Beograd		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	3,1 MB	2,43 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Alemán, inglés y español		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	03.02.2015	14.01.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	-	-	
<b>DIMENSIÓN. FORMA</b>			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción		
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuita sin publicidad		
	Gratuitas por tiempo limitado		
Versión lite de algunos títulos			
Gratis con compras integradas	✓	✓	
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia		

	aplicación			
	Control parental en la propia aplicación			
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>La descarga de los contenidos es bastante lenta. Respecto a la ergonomía, las letras son perfectamente legibles, con un tamaño y una tipología adecuados, destacando el texto blanco sobre el fondo negro.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen		
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
	Restauración de títulos			
	<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			

<b>OBSERVACIONES</b>	Los libros pueden leerse con o sin conexión a Internet, pero únicamente los descargados previamente.
----------------------	--

### 3.1.9. iStory Books

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		iOS	ANDROID
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	22.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	iStoryBooks		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.1.18	1.1.15	
<b>DESARROLLADOR</b>	iMarvel		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	13,9 MB	5,51 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	17.07.2015	24.05.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	-	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		iOS	ANDROID
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción <sup>5</sup>	✓	✓
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuita sin publicidad		
	Gratuitas por tiempo limitado		
	Versión lite de algunos títulos		
	Gratis con compras integradas		
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación		✓
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	✓
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
		Ayudas o tutoriales	
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	
		Tipo de letra legible	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓

<sup>5</sup> Suscripción gratis por un mes, a partir del mes 0,99 €.

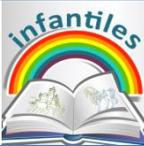
	Distribución de los elementos en la página		✓	✓	
	Uso del color		✓	✓	
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>El tiempo de descarga de cada libro es muy lento, sobre todo en Android, porque en iOS deja leer las primeras páginas descargadas en lo que se acaban de descargar el resto de páginas del libro.</p> <p>Respecto al funcionamiento, no se cargan todos los contenidos al primer intento, y en iOS los libros del catálogo no se visualizan al entrar en ellos en determinadas ocasiones. Asimismo, la aplicación se cierra sola.</p> <p>En cuanto a la ergonomía, el tamaño de la letra es demasiado pequeño para un niño, sí es verdad que dispone de narrador. Por otra parte, en Android no está bien contrastado el texto con las imágenes, a diferencia de iOS donde el texto se encuentra separado de la imagen, facilitando así la lectura.</p>				
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>					
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor			
		Búsqueda por título			
		Búsqueda por edad			
		Búsqueda por precio			
		Búsqueda por categoría			
		Búsqueda por lengua			
		Búsqueda por recomendación			
	Información sobre los títulos	Autor		✓	✓
		Ilustrador		✓	✓
		Traductor		✓	✓
		Título		✓	✓
		Precio			
		Resumen			
Idiomas					
	Puntuación			✓	
	Lectura con o sin conexión a Internet				
	Lectura sólo con conexión a Internet		✓	✓	
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería			
		Listado			
		Otro	✓	✓	
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
		Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		✓	✓
		Eliminación directa desde la estantería			
	Restauración de títulos		✓	✓	
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>					
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>Respecto al tipo de visualización, es tipo pase diapositivas hacia la izquierda.</p> <p>La eliminación se hace de forma directa desde el libro, no desde la estantería.</p> <p>Así como la restauración de títulos se realiza volviendo al catálogo para añadir de nuevo el libro a la librería.</p>				

### 3.1.10. Jakhu Cuentos

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		iOS	ANDROID
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	25.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Jakhu Cuentos		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.0	1.0	
<b>DESARROLLADOR</b>	Cuentopia Educativa SL		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	9,6 MB	10,32 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español e inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	14.01.2014	10.01.2014	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	14.01.2014	10.01.2014	
DIMENSIÓN. FORMA			
		iOS	ANDROID
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs Suscripción Gratuita con publicidad Gratuita sin publicidad Gratuitas por tiempo limitado Versión lite de algunos títulos Gratis con compras integradas	✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación	✓	✓
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	✓	✓
	Descarga rápida de contenidos		
	Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	✓	✓
	Funcionamiento correcto	✓	✓
	Ayudas o tutoriales	✓	✓
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	✓	✓
	Tamaño de letra legible		
	Tipo de letra legible		
	Claridad	✓	✓
	Texto y fondo contrastado		
	Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color	✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	En cuanto a la ergonomía, el único inconveniente es que el texto al estar en movimiento dificulta el seguimiento de la lectura.		
DIMENSIÓN. CONTENIDO			

			iOS	ANDROID
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador	✓	✓
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen		
Idiomas				
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería		
		Listado		
		Otro	✓	✓
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
	Restauración de títulos			
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	En cuanto al tipo de visualización, una vez descargados los títulos al azar a través de una ruleta giratoria, se guardan automáticamente en un libro en el que hay dos cuentos por página. Respecto a los campos de búsqueda, no permite realizar búsquedas personalizadas, sino que la propia aplicación te ofrece al azar el contenido.			

### 3.1.11. Librería para niños

<b>DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN</b>		
		
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	20.07.2015	
<b>APLICACIÓN</b>	Librería para niños	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	3.2.0	2.5.1

<b>DESARROLLADOR</b>		Libro Movil		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>		iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>		15,3 MB	1,77 MB	
<b>IDIOMA/S</b>		Español		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>		9.12.2014	12.03.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>		20.09.2014	-	
<b>DIMENSIÓN. FORMA</b>				
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>PRECIO</b>				
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs			
	Suscripción			
	Gratuita con publicidad			
	Gratuita sin publicidad			
	Gratis por tiempo limitado			
	Versión lite de algunos títulos			
	Gratis con compras integradas	✓	✓	
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación			
	Control parental en la propia aplicación			
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	✓	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
	Distribución de los elementos en la página		✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	La aplicación es completamente gratuita, no obstante todos los libros son de pago. Por otra parte, en Android, no se carga el contenido previo (como el resumen, etc.) de los libros.			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor	✓	✓
		Búsqueda por título	✓	✓
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación	✓	✓
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador		
		Traductor		
	Título	✓	✓	
	Precio	✓	✓	

		Resumen	✓	✓	
		Idiomas	✓	✓	
		Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet		✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet				
	<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
			Listado	✓	✓
			Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
Posibilidad de organizar en carpetas					
Eliminación de títulos		Posibilidad de eliminar	✓	✓	
		Eliminación directa desde la estantería	✓		
Restauración de títulos		✓			
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>					

### 3.1.12. Magic Kinder

<b>DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN</b>			
			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	27.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Magic Kinder		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.7.2	1.7.2	
<b>DESARROLLADOR</b>	Magic Production Group		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	77,5 MB	39,86 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	24.07.2015	24.07.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	13.06.2014	-	
<b>DIMENSIÓN. FORMA</b>			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción	✓	✓
	Gratuita con publicidad		
	Gratuita sin publicidad	✓	✓
	Gratuitas por tiempo limitado		
<b>SEGURIDAD</b>	Versión lite de algunos títulos		
	Gratis con compras integradas	✓	✓
	Bloqueo de compras en la propia		

	aplicación			
	Control parental en la propia aplicación		✓	
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	✓	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible		
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado		
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>A través de la suscripción se accede a contenidos exclusivos.                      La descarga de contenidos es bastante lenta. Además, el paso de las páginas de los cuentos también es relativamente lento.                      En cuanto a la ergonomía, el tamaño de la letra es un poco pequeño para hacer un correcto seguimiento de la lectura. De la misma forma, el texto resalta poco sobre las imágenes tan coloridas.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
Resumen				
		Puntuación		
	Lectura con o sin conexión a Internet		✓	✓
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería		
		Listado		
		Otro	✓	✓
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
Restauración de títulos				

CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN	
<b>OBSERVACIONES</b>	Pueden leerse los libros con o sin conexión a Internet, pero únicamente los descargados previamente. En cuanto al tipo de visualización, los contenidos se visualizan en forma de pase de diapositivas.

### 3.1.13. Me Books

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN				
				
		iOS	ANDROID	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	28.07.2015			
<b>APLICACIÓN</b>	Me Books			
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	2.2	35.2		
<b>DESARROLLADOR</b>	Me Books Ltd			
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android		
<b>TAMAÑO</b>	52,6 MB	34,41 MB		
<b>IDIOMA/S</b>	Inglés			
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	08.01.2015	08.06.2015		
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	28.09.2012	-		
DIMENSIÓN. FORMA				
		iOS	ANDROID	
<b>PRECIO</b>				
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs			
	Suscripción			
	Gratuita con publicidad	✓	✓	
	Gratuita sin publicidad			
	Gratis con compras integradas	✓	✓	
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación			
	Control parental en la propia aplicación			
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	
		Ayudas o tutoriales	✓	✓
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible	✓	✓

	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
	Distribución de los elementos en la página		✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>La publicidad está incorporada dentro de la aplicación, no de los contenidos, con opción a ser cerrada.</p> <p>En cuanto a la descarga, en Android es relativamente lenta, llegando en ocasiones a no completarse.</p> <p>Por otra parte, en Android también, el paso de las páginas va con cierto retraso.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor	✓	✓
		Búsqueda por título	✓	✓
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen		
Idiomas				
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet		✓	✓
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
Restauración de títulos				
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				

### 3.1.14. Me Comics

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	27.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Me Comics		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.2	3.0	
<b>DESARROLLADOR</b>	Me Books Ltd		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	43,1 MB	25,54 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	10.07.2014	05.06.2014	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	21.03.2014	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs	✓	✓
	Suscripción	✓	✓
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuita sin publicidad	✓	✓
	Gratuitas por tiempo limitado	✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Versión lite de algunos títulos	✓	✓
	Gratis con compras integradas	✓	✓
<b>USABILIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación		
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
		Ayudas o tutoriales	
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓
		Tipo de letra legible	
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓
	Uso del color		
<b>OBSERVACIONES</b>	En cuanto a la legibilidad, teniendo en cuenta que es una aplicación de comics, el tamaño de la letra es completamente adecuado, no siendo así la tipografía. Pues el uso de letras mayúsculas y la tipografía empleadas en los comics dificulta la lectura infantil.		

DIMENSIÓN. CONTENIDO				
			iOS	ANDROID
ACCESIBILIDAD	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor	✓	✓
		Búsqueda por título	✓	✓
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen	✓	
Idiomas				
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS	Tipos de visualización	Estantería	✓	
		Listado		✓
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar	✓	✓
		Eliminación directa desde la estantería		✓
		Restauración de títulos	✓	✓
CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN				

### 3.1.15. MeeGenius

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN		
		
	iOS	ANDROID
FECHA RECOGIDA DATOS	28.07.2015	
APLICACIÓN	MeeGenius Worldwide	Libros para niños MeeGenius
VERSIÓN DE ANÁLISIS	2.2.1	3.0.4
DESARROLLADOR	MeeGenius, Inc.	
SISTEMAS OPERATIVOS	iOS	Android
TAMAÑO	49,3 MB	25,44 MB

IDIOMA/S		Inglés		
FECHA DE ACTUALIZACIÓN		24.11.2014	20.04.2014	
FECHA DE CREACIÓN		26.03.2013	-	
DIMENSIÓN. FORMA				
		iOS	ANDROID	
PRECIO				
MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS	Packs			
	Suscripción	✓	✓	
	Gratuita con publicidad			
	Gratuita sin publicidad			
	Gratuitas por tiempo limitado	✓		
SEGURIDAD	Versión lite de algunos títulos			
	Gratis con compras integradas	✓	✓	
	Bloqueo de compras en la propia aplicación	✓		
USABILIDAD	Control parental en la propia aplicación			
	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
Ayudas o tutoriales		✓	✓	
ERGONOMÍA	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color	✓	✓	
OBSERVACIONES	De los cinco libros que se encuentran en “My books”, en iOS todos son gratuitos y se encuentran disponibles para su lectura, a diferencia de la aplicación de Android, donde únicamente tres son gratis y a los otros dos hay que acceder mediante suscripción. Asimismo, en iOS hay contenido gratis por tiempo limitado pero previamente realizada la suscripción.			
DIMENSIÓN. CONTENIDO				
		iOS	ANDROID	
ACCESIBILIDAD	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor	✓	✓
		Búsqueda por título	✓	✓
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador	✓	✓
		Traductor		
Título		✓	✓	
Precio	✓	✓		

		Resumen		
		Idiomas		
		Puntuación		
		Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓
		Lectura sólo con conexión a Internet		
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
	Restauración de títulos			
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				
<b>OBSERVACIONES</b>	Respecto a los idiomas, aunque no aparecen como tal, dispone de una categoría con libros en español.			

### 3.1.16. My First Books

<b>DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN</b>			
			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	22.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	My First Books		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	2.0.1	1.0.2	
<b>DESARROLLADOR</b>	BabyFirst		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	99,2 MB	111 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	18.02.2015	03.02.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	02.12.2011	-	
<b>DIMENSIÓN. FORMA</b>			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs	✓	✓
	Suscripción		
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuita sin publicidad		
	Gratuitas por tiempo limitado		
	Versión lite de algunos títulos		

	Gratis con compras integradas		✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		✓	✓
	Control parental en la propia aplicación			
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible		
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>En cuanto a la modalidad de adquisición de los contenidos, la aplicación dispone de un pack de pago de seis libros. Este pack, es más barato en Android.</p> <p>Por otra parte, cabe señalar que la tipología empleada no es la más adecuada teniendo en cuenta el público destinatario que realiza su lectura.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen		
	Idiomas			
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la		

	estantería		
	Restauración de títulos		
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			

### 3.1.17. Pequeñas historias de las Hadas

<b>DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN</b>			
			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	27.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Pequeñas historias de las Hadas	Pequeñas historias de hadas	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.0.2	0.5	
<b>DESARROLLADOR</b>	Paidotribo SL		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	198 MB	36,37 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	18.04.2013	05.03.2013	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	15.02.2013	-	
<b>DIMENSIÓN. FORMA</b>			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>		✓	✓
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs Suscripción Gratuita con publicidad Gratuita sin publicidad Gratis por tiempo limitado Versión lite de algunos títulos Gratis con compras integradas	✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación Control parental en la propia aplicación		
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	✓	✓
	Descarga rápida de contenidos		
	Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	✓	✓
	Funcionamiento correcto		
	Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad		
	Tamaño de letra legible		
	Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	✓	✓
	Texto y fondo		

		contrastado		
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
		Uso del color	✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>El precio de la aplicación en iOS es de 0,99 € y en Android de 1,79 €.                  Puesto que es una aplicación de pago, y no dispone de otras compras integradas, el contenido viene descargado por completo.                  Por otra parte, el tamaño de la letra es muy pequeño para que lo lean niños de temprana edad, pero sí apta para que los padres lean los cuentos.                  En cuanto al texto y el fondo, hay buen contraste pues es letra negra sobre fondo blanco o de color claro.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador	✓	✓
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen		
		Idiomas		
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería		
		Listado	✓	✓
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
	Restauración de títulos			
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				

### 3.1.18. PlayTales Gold

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	22.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	PlayTales Gold! Kid's Books	PlayTales Gold	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	1.9.3	2.1.1	
<b>DESARROLLADOR</b>	PlayTales		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	89,6 MB	16,23 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español, alemán, chino, francés, inglés, italiano y japonés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	09.11.2014	29.05.2014	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	08.08.2012	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción	✓	✓
	Gratuita con publicidad	✓	✓
	Gratuita sin publicidad		
	Gratis por tiempo limitado		
<b>SEGURIDAD</b>	Versión lite de algunos títulos	✓	✓
	Gratis con compras integradas	✓	✓
	Bloqueo de compras en la propia aplicación	✓	✓
<b>USABILIDAD</b>	Control parental en la propia aplicación		✓
	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
		Ayudas o tutoriales	✓
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓
		Tipo de letra legible	
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓
	Uso del color		✓
<b>OBSERVACIONES</b>	En cuanto a la modalidad de adquisición de los contenidos, la suscripción es necesaria para hacerse Premium, sino no es necesario. Asimismo, en la versión gratuita los contenidos son gratis con		

	<p>publicidad, en la versión Premium sin embargo son gratis sin publicidad.</p> <p>En iOS, la lectura de los contenidos sin suscripción es de tres veces, y no está disponible el texto completo.</p> <p>Por otra parte, el tipo de letra varía dependiendo del libro, de esta forma en algunos es completamente legible tanto por el tamaño como por la tipología, pero en otros la tipología no es la más adecuada para los niños pudiendo dar lugar a confusión.</p> <p>En cuanto al funcionamiento, en Android el botón con la opción de suscribirse directamente desde un libro no funciona.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título	✓	✓
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen	✓	✓
		Idiomas		
	Puntuación	✓	✓	
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet	✓	✓	
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado	✓	
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar	✓	✓
		Eliminación directa desde la estantería	✓	✓
	Restauración de títulos	✓	✓	
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>Se puede realizar una lectura de los contenidos con o sin conexión a Internet, pero sólo en la versión Premium. En la versión gratuita, únicamente puede accederse al contenido con conexión a Internet.</p>			

### 3.1.19. PlayTales

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN				
				
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	29.07.2015			
<b>APLICACIÓN</b>	PlayTales – Cuentos interactivos infantiles		PlayTales	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	2.12		2.1.2	
<b>DESARROLLADOR</b>	PlayTales			
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS		Android	
<b>TAMAÑO</b>	41,2 MB		18,65 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español, alemán, chino, francés, inglés, italiano y japonés			
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	24.09.2013		29.05.2014	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	5.10.2010		-	
DIMENSIÓN. FORMA				
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>PRECIO</b>				
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs			
	Suscripción			
	Gratuita con publicidad		✓	✓
	Gratuita sin publicidad		✓	✓
	Gratuitas por tiempo limitado		✓	✓
	Versión lite de algunos títulos		✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Gratis con compras integradas		✓	
	Bloqueo de compras en la propia aplicación		✓	
<b>USABILIDAD</b>	Control parental en la propia aplicación			
	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
Ayudas o tutoriales				
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	En iOS, la descarga de los primeros contenidos es más lenta. También hay diferencias en la distribución y nombre de los elementos principales.			

DIMENSIÓN. CONTENIDO				
			iOS	ANDROID
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título	✓	✓
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen	✓	✓
		Idiomas	✓	✓
	Puntuación	✓	✓	
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		✓	
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar	✓	✓
		Eliminación directa desde la estantería	✓	✓
	Restauración de títulos		✓	✓
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			✓	✓

### 3.1.20. Read me Stories – Children’s Book

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN		
		
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	28.07.2015	
<b>APLICACIÓN</b>	Read me Stories – Children’s books	Read me Stories – Kids’ books
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	3.0.20	3.0.22
<b>DESARROLLADOR</b>	8interactive	

SISTEMAS OPERATIVOS		iOS	Android
TAMAÑO		98,2 MB	44,24 MB
IDIOMA/S		Inglés	
FECHA DE ACTUALIZACIÓN		23.10.2014	07.06.2015
FECHA DE CREACIÓN		-	-
DIMENSIÓN. FORMA			
		iOS	ANDROID
PRECIO			
MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS	Packs		✓
	Suscripción		
	Gratuita con publicidad		
	Gratuita sin publicidad	✓	✓
	Gratis por tiempo limitado		
	Gratis con compras integradas	✓	✓
SEGURIDAD	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación	✓	✓
USABILIDAD	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	✓
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
		Ayudas o tutoriales	
ERGONOMÍA	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓
		Tipo de letra legible	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓
	Uso del color	✓	
OBSERVACIONES	Puesto que la descarga de contenidos es tan rápida, no hay tiempos muertos. Por lo general, el texto y los fondos están bien contrastados. No obstante, hay algún cuento en los que dicho contraste no se pone tanto de relieve. Asimismo, respecto al funcionamiento de las aplicaciones, aunque es correcto en ambas, en iOS cabe puntualizar que no ofrece la posibilidad de salir del cuento una vez empezado, hay que salir de la aplicación o acabar de leer el cuento.		
DIMENSIÓN. CONTENIDO			
		iOS	ANDROID
ACCESIBILIDAD	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor	
		Búsqueda por título	
		Búsqueda por edad	
		Búsqueda por precio	
		Búsqueda por categoría	
		Búsqueda por lengua	
		Búsqueda por recomendación	
	Información sobre los	Autor	
		Ilustrador	

	títulos	Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen		
		Idiomas		
		Puntuación		
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
Lectura sólo con conexión a Internet				
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería		
		Listado		
		Otro	✓	✓
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
Eliminación directa desde la estantería				
Restauración de títulos				
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				
<b>OBSERVACIONES</b>	En iOS la visualización es tipo diapositiva, donde cada una es una carpeta con diferentes cuentos del mismo tema. En Android, la visualización también es tipo diapositiva, pero en forma de ruleta.			

### 3.1.21. Read Me Stories: Learn to Read

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN		
		
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	22.07.2015	
<b>APLICACIÓN</b>	Read Me Stories: Learn to Read	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	3.0.19	3.0.20
<b>DESARROLLADOR</b>	8Interactive	
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android
<b>TAMAÑO</b>	94,5 MB	48,79 MB
<b>IDIOMA/S<sup>6</sup></b>	Inglés	
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	22.08.2014	07.06.2015
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	-	-
<b>DIMENSIÓN. FORMA</b>		

<sup>6</sup> Se puede establecer un segundo idioma en la configuración de la aplicación, pero éste sólo se puede cambiar dentro de los propios libros, no de la app en sí.

			iOS	ANDROID
<b>PRECIO</b>				
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		✓	✓
	Suscripción		✓	✓
	Gratuita con publicidad			
	Gratuita sin publicidad		✓	✓
	Gratuitas por tiempo limitado			
	Versión lite de algunos títulos			
Gratis con compras integradas		✓	✓	
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación			
	Control parental en la propia aplicación			
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	✓	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible		
	Claridad	Texto y fondo contrastado		
		Distribución de los elementos en la página		
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>En cuanto a la suscripción, permite suscribirse para disponer en la nube de todos los libros, por si el niño borra la aplicación o algún libro sin querer.</p> <p>Por último, respecto a la ergonomía, dependiendo del libro el texto como su disposición está más contrastado. No obstante cuando el contraste es claro la situación del texto no lo es, y viceversa. Asimismo, el fondo (las ilustraciones) puede llegar a resultar monótonas para los niños, pues al pasar página se cambia el texto pero no la imagen a la par que el texto (hay que pasar en torno a tres veces página).</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			iOS	ANDROID
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen		
	Idiomas			
	Puntuación			

	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería		
		Listado		
		Otro	✓	✓
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
Restauración de títulos		✓	✓	
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				
<b>OBSERVACIONES</b>	El tipo de visualización de los contenidos es en forma de ruleta, tanto en iOS como en Android. Respecto a la restauración de títulos, en la configuración de la aplicación, tras introducir tres números de seguridad, puede restaurarse la librería introduciendo además el correo electrónico.			

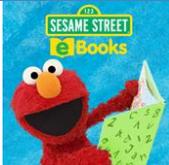
### 3.1.22. Read N Learn Toddler Book

<b>DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN</b>			
			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	28.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Read N Learn Toddler Book		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	5.0	6.0	
<b>DESARROLLADOR</b>	BodhaGuru Learning Private Limited		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	40,3 MB	42,66 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Español		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	27.05.2015	23.04.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	29.12.2014	-	
<b>DIMENSIÓN. FORMA</b>			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs Suscripción Gratuita con publicidad Gratuita sin publicidad Gratuitas por tiempo limitado Versión lite de algunos títulos	✓	✓

	Gratis con compras integradas			
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación			
	Control parental en la propia aplicación			
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos		
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓	✓
		Ayudas o tutoriales		
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓	✓
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado		
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color			
<b>OBSERVACIONES</b>	A pesar del tamaño y la tipología de las letras, los colores empleados, así como el contraste entre el texto y el fondo hacen que las palabras no sean perfectamente legibles. De la misma forma, el color empleado para las ilustraciones no es el adecuado. Los colores no corresponden con la realidad y las figuras no están resaltadas con diferentes colores.			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría		
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen	✓	✓
	Idiomas			
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización			
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado			
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar	✓	✓
		Eliminación directa desde la estantería		

	Restauración de títulos		
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			
<b>OBSERVACIONES</b>	Los libros pueden leerse con o sin conexión a Internet, pero únicamente los descargados. En cuanto a la restauración de los títulos, no permite la restauración directa pero sí permite volver a descargar los libros.		

### 3.1.23. Sesame Street eBooks

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>		25.07.2015	
<b>APLICACIÓN</b>		Sesame Street eBooks for iPad	Sesame Street eBooks
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>		1.6	1.0.0
<b>DESARROLLADOR</b>		Sesame Workshop Apps	
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>		iOS	Android
<b>TAMAÑO</b>		86,4 MB	57,19 MB
<b>IDIOMA/S</b>		Inglés	
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>		18.10.2012	02.01.2014
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>		14.03.2011	-
DIMENSIÓN. FORMA			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción	✓	✓
	Gratuita con publicidad		
	Gratuita sin publicidad	✓	✓
	Gratuitas por tiempo limitado		
Versión lite de algunos títulos			
Gratis con compras integradas		✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación		
<b>USABILIDAD</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
		Ayudas o tutoriales	✓

<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible		
		Tipo de letra legible	✓	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓	✓
		Distribución de los elementos en la página	✓	✓
	Uso del color		✓	✓
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>La suscripción no es obligatoria, y puede ser tanto gratuita como de pago.</p> <p>Las aplicaciones, disponen de una sección de ayuda: “Cómo usar”.</p> <p>En cuanto a la ergonomía, en algunos libros el tamaño de la letra es demasiado pequeño. No obstante, la tipología, el contraste texto-fondo y la distribución de elementos, es el adecuado para una aplicación de lectura infantil.</p>			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad	✓	✓
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua	✓	✓
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen		
		Puntuación	✓	✓
	Lectura con o sin conexión a Internet		✓	✓
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería	✓	✓
		Listado		
		Otro		
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización		✓	✓
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		✓	✓
	Posibilidad de organizar en carpetas			
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
Restauración de títulos				
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				

### 3.1.24. Speakaboos Stories

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
	<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>	
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	17.08.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Speakaboos Stories	Speakaboos: Stories for Kids	
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	2.3.2	3.1	
<b>DESARROLLADOR</b>	Conscious Content Media LLC	Speakaboos	
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	58,3 MB	46,85 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	12.05.2015	17.08.2015	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	02.07.2013	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción	✓	✓
<b>SEGURIDAD</b>	Gratuita con publicidad		
	Gratuita sin publicidad		
	Gratis por tiempo limitado		
	Gratis con compras integradas	✓	✓
<b>USABILIDAD</b>	Bloqueo de compras en la propia aplicación		
	Control parental en la propia aplicación		
<b>ERGONOMÍA</b>	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	✓
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
		Ayudas o tutoriales	
<b>OBSERVACIONES</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	✓
		Tipo de letra legible	✓
	Claridad	Texto y fondo contrastado	✓
	Distribución de los elementos en la página		✓
	Uso del color		✓
Respecto a la modalidad de adquisición, en iOS únicamente ofrecen la posibilidad de leer 4 libros gratis y el resto con suscripción de pago. En			

	Android, te dan 14 días gratis de prueba desde el momento en el que te suscribes. A partir de ahí, es de pago.			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad		
		Búsqueda por precio		
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor	✓	✓
		Ilustrador	✓	✓
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio		
		Resumen		
		Idiomas		
	Puntuación			
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería		
		Listado		
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		
		Eliminación directa desde la estantería		
		Restauración de títulos		
	<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>			
<b>OBSERVACIONES</b>	Sólo los libros ya descargados pueden leerse sin conexión a Internet. Respecto al tipo de visualización, los contenidos se visualizan a través de un libro tipo pop-up, donde en cada página hay diferentes categorías.			

### 3.1.25. Story Time for Kids

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>FECHA RECOGIDA DATOS</b>	27.07.2015		
<b>APLICACIÓN</b>	Story Time for Kids		
<b>VERSIÓN DE ANÁLISIS</b>	3.0	1.0.3	
<b>DESARROLLADOR</b>	Teknowledge Software		
<b>SISTEMAS OPERATIVOS</b>	iOS	Android	
<b>TAMAÑO</b>	25,4 MB	5,91 MB	
<b>IDIOMA/S</b>	Francés e inglés		
<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN</b>	05.11.2014	17.11.2013	
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	15.01.2011	-	
DIMENSIÓN. FORMA			
		<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>PRECIO</b>			
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Packs		
	Suscripción		
	Gratuita con publicidad		
	Gratuita sin publicidad		✓
	Gratis por tiempo limitado	✓	
	Versión lite de algunos títulos	✓	
<b>SEGURIDAD</b>	Gratis con compras integradas	✓	✓
	Bloqueo de compras en la propia aplicación	✓	
<b>USABILIDAD</b>	Control parental en la propia aplicación		✓
	Velocidad	Descarga rápida de contenidos	✓
		Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto	✓
Ayudas o tutoriales			
<b>ERGONOMÍA</b>	Legibilidad	Tamaño de letra legible	
		Tipo de letra legible	
	Claridad	Texto y fondo contrastado	
		Distribución de los elementos en la página	✓
	Uso del color		
<b>OBSERVACIONES</b>	La descarga de contenidos es bastante lenta. En iOS los libros gratuitos se descargan demasiado lento, no ocurriendo lo mismo con los de pago, los cuales una vez pasado el control parental se compran inmediatamente. Sin embargo, en Android sucede lo contrario. Los		

	libros que se descargan son los gratuitos, y el botón de compra de los de pago no funciona, por tanto, no hay acceso a ellos ni forma de saber si dispone de control parental. En cuanto a la información de descarga en iOS, sí marca la barra de descarga de contenidos, pero no el porcentaje. Por otra parte, en cuanto a la legibilidad, en la mayoría de los libros se emplean letras mayúsculas, no siendo las más adecuadas para los niños pequeños. Además, los colores de los fondos de los libros son bastantes oscuros y hay poco contraste entre las diferentes animaciones.			
<b>DIMENSIÓN. CONTENIDO</b>				
			<b>iOS</b>	<b>ANDROID</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor		
		Búsqueda por título		
		Búsqueda por edad	✓	✓
		Búsqueda por precio	✓	✓
		Búsqueda por categoría	✓	✓
		Búsqueda por lengua		
		Búsqueda por recomendación		
	Información sobre los títulos	Autor		
		Ilustrador		
		Traductor		
		Título	✓	✓
		Precio	✓	✓
		Resumen		
		Idiomas		
	Puntuación	✓	✓	
	Lectura con o sin conexión a Internet	✓	✓	
	Lectura sólo con conexión a Internet			
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería		✓
		Listado	✓	
		Otro		
		Posibilidad de cambiar el modo de visualización		
		Posibilidad de cambiar la ordenación del listado		
		Posibilidad de organizar en carpetas		
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar		✓
		Eliminación directa desde la estantería		✓
	Restauración de títulos	✓		
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>				
<b>OBSERVACIONES</b>	Sólo en iOS, en la sección de ajustes, se pueden restaurar los títulos.			

## 3.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 3.2.1. DATOS GENERALES DE LAS APLICACIONES

Antes de empezar con el análisis comparativo propiamente dicho, creemos necesario hablar de algunas cuestiones generales relacionadas con las 25 aplicaciones de lectura infantil objeto de estudio.

En lo que al nombre se refiere, nos encontramos con que 10 de ellas no se denominan igual en los dos sistemas. Esta diferencia en los nombres en ocasiones ha dificultado la localización de las aplicaciones en las tiendas, cosa que también le puede ocurrir al resto de lectores y que por lo tanto dificulta también la visibilidad de una aplicación.

	
<b>BPT – Librería educativa de cuentos infantiles interactivos</b>	<b>BPT – Cuentos educativos</b>
<b>Cuentos clásicos infantiles - Susaeta</b>	<b>Cuentos clásicos infantiles</b>
<b>Contes Clàssics / Cuentos Clásicos “la Caixa”</b>	<b>Cuentos clásicos “la Caixa”</b>
<b>Fábulas y cuentos de Esopo para niños</b>	<b>Cuentos de Esopo para niños</b>
<b>MeeGenius Worldwide</b>	<b>Libros para niños MeeGenius</b>
<b>Pequeñas historias de las Hadas</b>	<b>Pequeñas historias de hadas</b>
<b>PlayTales Gold! Kid’s Books</b>	<b>PlayTales Gold</b>
<b>PlayTales – Cuentos interactivos infantiles</b>	<b>PlayTales</b>
<b>Read me Stories – Children’s books</b>	<b>Read me Stories – Kids’ book</b>
<b>Speakaboos Stories</b>	<b>Speakaboos: Stories for Kids</b>

Tabla 4. Listado de aplicaciones con diferente nombre

La versión de análisis, es otro de los factores importantes a tener en cuenta a la hora de atender a las diferencias entre una misma aplicación en distintos sistemas operativos, pues de las 25, únicamente 3 tienen la misma versión, al menos hasta el último día de recogida de datos (30 de julio de 2015).

Además, creemos necesario señalar que las aplicaciones de Android (12), tienen la versión más actualizada que las de iOS (10), es decir, *“todas las aplicaciones se van modificando y actualizando periódicamente dando lugar a diferentes versiones en las que se van incorporando nuevas opciones, funcionalidades y mejoras que, en algunos casos, requerirán diferentes versiones también del sistema operativo”* (García Rodríguez; Gómez Díaz, 2015).

Uno de los motivos de que Android disponga de las versiones más actualizadas, puede ser la demanda de los usuarios frente a problemas o mejoras que requieran las aplicaciones.

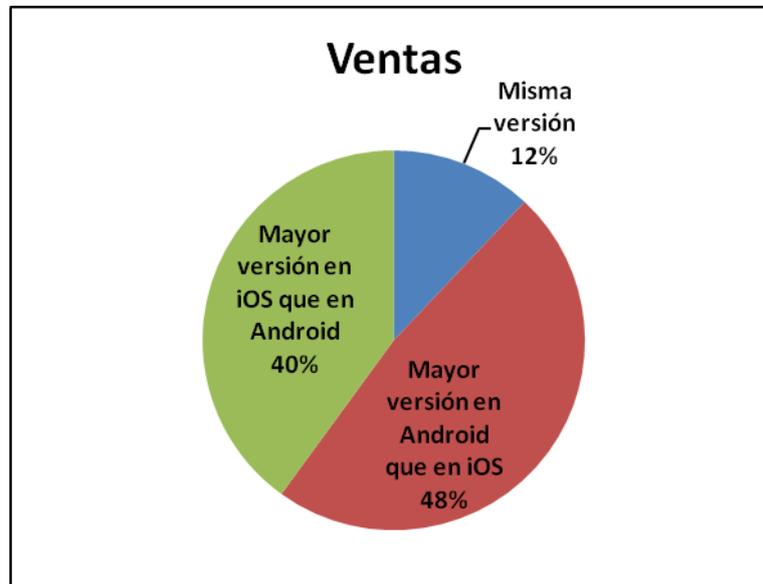


Gráfico 1. Versiones en iOS versus Android

Al igual que ocurre con la versión de análisis de las diferentes aplicaciones, otro de los factores a tener en cuenta es el desarrollador. En este caso, únicamente “Speakaboos” no tiene el mismo desarrollador en los sistemas operativos iOS y Android. En Android el desarrollador es Speakaboos, mientras que en iOS es Concious Content Media LLC.

Sobre el tamaño de las aplicaciones, hemos de decir que, con diferencia, las aplicaciones de iOS ocupan mayor espacio que las aplicaciones de Android. No obstante, las 4 con una mayor diferencia en cuanto al tamaño que ocupan tanto en iOS como en Android son las cuatro primeras que aparecen en la tabla siguiente:

APLICACIÓN	iOS	Android
<b>Booksy</b>	118 MB	34,42 MB
<b>Cuentos para dormir</b>	36,8 MB	106 MB
<b>Pequeñas historias de hadas</b>	198 MB	36,37 MB
<b>PlayTales Gold</b>	89,6 MB	16,23 MB
<b>BPT</b>	22,2 MB	7,49 MB
<b>Cuentos clásicos - Susaeta</b>	67,5 MB	81,47 MB
<b>Cuentos clásicos “la Caixa”</b>	29,8 MB	28,97 MB
<b>Cuentos de Esopo</b>	35,5 MB	9,22 MB
<b>Cuentos y canciones animados</b>	37,2 MB	8,36 MB
<b>FairyTales</b>	3,1 MB	2,43 MB
<b>iStoryBooks</b>	13,9 MB	5,51 MB
<b>Jakhu Cuentos</b>	9,6 MB	10,32 MB
<b>Librería para niños</b>	15,3 MB	1,77 MB
<b>Magic Kinder</b>	77,5 MB	39,86 MB
<b>Me Books</b>	52,6 MB	34,41 MB
<b>Me Comics</b>	43,1 MB	25,54 MB
<b>MeeGenius</b>	49,3 MB	25,44 MB
<b>My First Books</b>	99,2 MB	111 MB
<b>PlayTales</b>	41,2 MB	18,65 MB
<b>Read me Stories – Children’s books</b>	98,2 MB	44,24 MB
<b>Read me Stories: learn to read</b>	94,5 MB	48,79 MB
<b>Read N Learn Toddler</b>	40,3 MB	42,66 MB
<b>Sesame Street eBooks</b>	86,4 MB	57,19 MB
<b>Speakaboos Stories</b>	58,3 MB	46,85 MB
<b>Story time for Kids</b>	25,4 MB	5,91 MB

Tabla 5. Tamaño de las aplicaciones en iOS vs. Android

Como podemos apreciar, hay un gran contraste en cuanto a los MB entre una misma aplicación y diferente sistema operativo. Así, las aplicaciones “Booksy”, “Pequeñas historias de hadas” y “PlayTales Gold” en iOS ocupan respectivamente 83,58 MB, 161,63 MB y 73,37 MB más que Android. Por el contrario, “Cuentos para dormir” requiere para la descarga 69,2 MB más en Android que en iOS. Esto, puede ser por las diferencias en los sistemas de programación o quizá por diferencias en la resolución de las imágenes, y porque en ocasiones incluyen funcionalidades que no aparecen en Android.

Otro de los indicadores que hemos teniendo en cuenta a la hora de recopilar los datos generales de cada aplicación, es el idioma o los idiomas en los que éstas se encuentran.

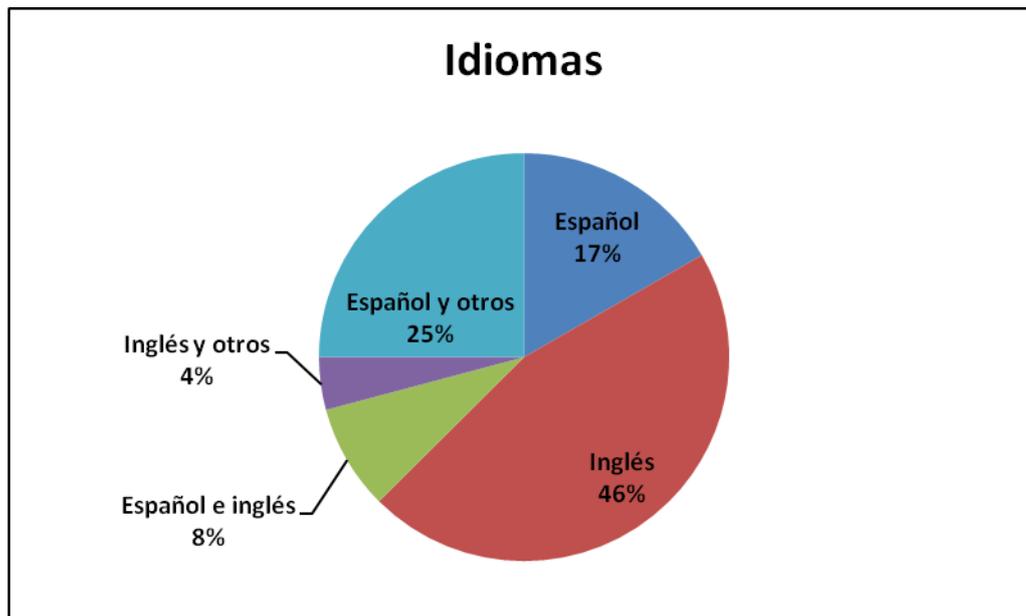


Gráfico 2. Idiomas de las aplicaciones

De las 25, el porcentaje de las que están en inglés es mayor, un 46% (11 aplicaciones). En segundo lugar aparecen con un 17% (4) las que están únicamente en español, aunque dentro de ellas el 25% permite la opción de cambiar a otros idiomas dentro de la propia aplicación o de cada uno de los títulos. Entre estos otros idiomas podemos destacar el alemán, el chino, el francés, el italiano, el japonés, el catalán, el portugués, o el español latino.

Los porcentajes más bajos son los que corresponden a las aplicaciones en español e inglés conjuntamente, como “BPT – Blue Planet Tales” y “Jakhu Cuentos”; o inglés y otros, con un 8% y 4% respectivamente.



Figura 26. “Cuentos Clásicos ‘La Caixa’” en español

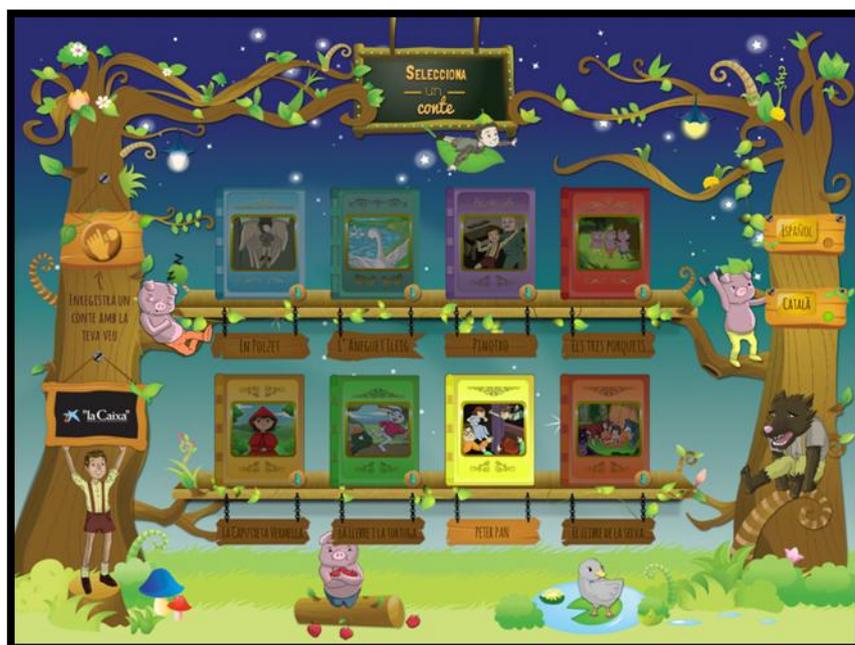


Figura 27. Cambio de idioma en "Cuentos Clásicos 'La Caixa'"

En cuanto a las fechas de actualización y creación, también existen diferencias. De las 25 seleccionadas, únicamente en “Magic Kinder” coinciden las fechas de actualización en los dos sistemas operativos. Asimismo, las fechas de actualización de iOS son más actuales.

Ahora bien, cabe señalar una serie de diferencias entre los indicadores anteriormente mencionados. Con la fecha de actualización nos estamos refiriendo a las novedades y cambios que un desarrollador va introduciendo en cada uno de los productos, y con la fecha de creación, la del desarrollo original, un dato que *“puede aportar pistas sobre su éxito, su uso y su permanencia en el mercado en el caso de las más antiguas, pero también permitirá identificar novedades cuando son de fecha más reciente”* (García Rodríguez; Gómez Díaz, 2015).

Por tanto, en lo referente a la fecha de creación, en “Read Me Stories: Learn to Read” y “Read me Stories – Children’s books” en iOS y “Read me Stories – kids’ books” en Android, del mismo desarrollador (8interactive), o “iStoryBooks” y “Fairy Tales Book” no consta la fecha de creación en ninguna de las tres. “Jakhu Cuentos”, sin embargo, es la única que tiene fecha de creación en los dos sistemas operativos, coincidiendo con la fecha de actualización y no volviendo a ser actualizada desde ese día (14.01.2014).

El resto de las aplicaciones únicamente tienen fecha de creación en iOS (dato extraído del historial de actualizaciones de las propias aplicaciones dentro de App Store). Si bien, es necesario señalar que esto no responde a que no tenga una fecha de creación concreta, sino a que Google Play no facilita esta información.

### 3.2.2. DIMENSIÓN – FORMA

En este apartado se incluye el análisis comparativo atendiendo a cinco parámetros: el precio de las aplicaciones, en caso de ser de pago; la modalidad de adquisición de los contenidos dentro de las propias aplicaciones; la seguridad que éstas ofrecen en cuanto a compras o acceso a secciones para adultos se refiere; la usabilidad, es decir, lo referente a la velocidad de acceso a los contenidos o el buen funcionamiento de las; y la ergonomía, esto es, la legibilidad, la claridad, la distribución de los elementos y el uso del color de los libros de las mismas.

Como ya hemos dicho anteriormente en el capítulo dedicado a la metodología, de las 25 aplicaciones de lectura infantil seleccionadas, únicamente “Pequeñas historias de las hadas” es de pago.

En cuanto a la adquisición, tenemos que distinguir entre la de la propia aplicación y la de los contenidos de cada una de ellas.

#### *Modalidad de adquisición de las aplicaciones*

Aunque casi la totalidad de las aplicaciones seleccionadas son gratuitas, no ocurre lo mismo con los contenidos para lo cual existen varias opciones normalmente no excluyentes.

- **Bundles.** Compra de varias aplicaciones en un mismo pack. En nuestro caso, no se han encontrado bundles en común entre iOS y Android, pero sí packs con diferentes títulos.
- **Descarga gratuita.**
- **Descarga gratuita con compras integradas**
- **De pago.**

APLICACIÓN	APLICACIÓN			
	Bundles	Gratis	Comp. Integr.	De pago
BPT – Blue Planet Tales				
Booksy				
Cuentos clásicos infantiles – Susaeta				
Cuentos clásicos “la Caixa”				
Cuentos de Esopo para niños				
Cuentos para dormir				
Cuentos y canciones animados				
Fairy Tales Book				
iStoryBooks				
Jakhu Cuentos				
Librería para niños				
Magic Kinder				
Me Books				
Me Comics				
MeeGenius				
My First Books				
Pequeñas historias de las Hadas				
PlayTales Gold				
PlayTales				
Read me Stories – Children’s books				
Read me Stories: Learnd to Read				
Read N Learn Toddler Book				
Sesame Street eBooks				
Speakaboos				
Story Time for Kids				

Tabla 6. Modalidad de adquisición de las aplicaciones en iOS y Android

Así bien, como puede observarse, tanto en general como independientemente de cuál sea el sistema operativo predominan las aplicaciones que disponen de compras integradas.

De las 25, 20 son con compras integradas, es decir, aplicaciones ‘freemium’, una mezcla de ‘free’ (gratis) y ‘premium’ (de pago).

Ahora bien, las compras integradas no son demasiado aconsejables para aplicaciones infantiles, y sin embargo son las más habituales, al igual que la publicidad en este tipo de aplicaciones que, aunque entre las seleccionadas no es un indicador que destaque, es un tema que preocupa a muchos padres.

Al respecto cabe señalar que, sobre todo en aplicaciones infantiles como es nuestro caso, los padres deben prestar mayor atención. Pues bien, *“no todas las aplicaciones se comportan igual con las compras integradas, o mejor dicho, no todos los desarrolladores lo hacen igual. Existen aplicaciones excepcionales que ofrecen una buena experiencia sin tener que comprar nada, pero que ofrecen la posibilidad de mejorar la aplicación (o acortar los tiempos de espera de juegos) gracias a estas compras integradas. Pero los hay también que ofrecen ‘gratis’ algo que realmente no funciona como debe a no ser que te gastes el dinero comprando desde dentro de la aplicación. Estos son los que están utilizando mal un sistema que por otro lado no deja de ser una fuente de ingresos legal para desarrolladores.”* (Padilla, 2014).

Según Álvaro Varona, autor en Generación App, *“de los modelos de negocio en las aplicaciones infantiles hay dos especialmente dañinos. Por un lado, estaría el de las apps que incluyen anuncios provenientes de un ‘adserver’ que en muchas ocasiones no filtra publicidad por edad. El otro modelo de ingresos es el denominado ‘freemium’, en el que el usuario puede adquirir determinadas funcionalidades del juego pagando un pequeño precio por ellas (...) enmascarando su adquisición como si de una parte más del juego se tratara.”* (Varona, 2014).

Asimismo cabe destacar, dada la gran importancia de este indicador y los resultados poco favorables obtenidos al respecto tras el análisis de las aplicaciones, que las aplicaciones deberían ofrecer un mayor grado de seguridad. Tanto es así que *“últimamente se está hablando mucho del modelo de “in app purchase” o “pago in app”, es decir, un tipo de micropago dentro de las aplicaciones (que en muchas ocasiones no requiere nada más que un clic) que ha sido causa de controversia, sobre todo en lo referente a las apps infantiles, bien sean de juegos o aplicaciones educativas.”* Han sido muchos los padres que han denunciado cómo los niños aceptaban pagos sin saber. Por este motivo, *“Apple se ha visto obligada a desembolsar directamente a sus usuarios 32 millones de dólares, y Google Play ha anunciado más control sobre este tipo de pagos y la necesidad de verificar cada uno de ellos con una contraseña, más allá de la aceptación de ID.”* (Vázquez, 2014).

### Modalidad de adquisición de contenidos

Para adquirir los títulos que forman parte de las aplicaciones de lectura existen varias opciones:

- **“Descarga gratuita sin publicidad.** Esto es, aquellos títulos que han sido descargados y no contienen ningún tipo de publicidad.
- **Descarga gratuita por tiempo limitado.** Algunas aplicaciones disponen de una versión gratuita con acceso limitado a un número de títulos, o a muestras
- **Suscripción.** La suscripción puede ser mensual, semestral o anual. Es un sistema económico y que además evita las compras no deseadas.
- **Descarga gratuita con publicidad.** En función del sistema operativo la aplicación puede o no autorizar esta opción aunque siempre es posible la compra de los títulos que nos interesen sin publicidad” (García Rodríguez, 2014).
- **Ofertas.** “Incluyen descuentos por compra conjunta o pack y los que se realizan en fechas determinadas (día del libro, Black Friday, etc.) (García Rodríguez; Gómez Díaz, 2015).
- **Packs.** Contienen diferentes títulos que pueden obtenerse conjuntamente.

APLICACIÓN	MODALIDAD DE ADQUISICIÓN					
	Packs	Suscrip.	G. con public.	G. sin public.	Tiempo limitado	Versión lite
BPT – Blue Planet Tales						
Booksy						
Cuentos clásicos infantiles – Susaeta						
Cuentos clásicos “la Caixa”						
Cuentos de Esopo para niños						
Cuentos para dormir						
Cuentos y canciones animados						
Fairy Tales Book						
iStoryBooks						
Jakhu Cuentos						

<b>Librería para niños</b>						
<b>Magic Kinder</b>						
<b>Me Books</b>						
<b>Me Comics</b>						
<b>MeeGenius</b>						
<b>My First Books</b>						
<b>Pequeñas historias de las Hadas</b>						
<b>PlayTales Gold</b>						
<b>PlayTales</b>						
<b>Read me Stories – Children’s books</b>						
<b>Read me Stories: Learnd to Read</b>						
<b>Read N Learn Toddler Book</b>						
<b>Sesame Street eBooks</b>						
<b>Speakaboos</b>						
<b>Story Time for Kids</b>						

Tabla 7. Modalidad de adquisición de los contenidos en iOS y Android

Como ya hemos dicho, a pesar de ser la aplicación gratuita, el contenido no tiene por qué serlo, como ocurre con aplicaciones, Como “BPT - Blue Planet Tales” que sólo dispone de un título gratis, y “Librería para niños” que no dispone de ningún título gratuito, a excepción de uno al que se accede por suscripción.

Sin embargo, hay otras como “Cuentos de Esopo para niños” donde la propia aplicación ofrece contenido limitado sin necesidad de tener que descargarlo, así como la posibilidad de comprar la versión Pro con el resto del contenido; o aplicaciones que son gratuitas y además ofrecen títulos completamente gratis y sin publicidad, “Cuentos Clásicos ‘la Caixa’” o “Jakhu Cuentos” son ejemplos de ello.

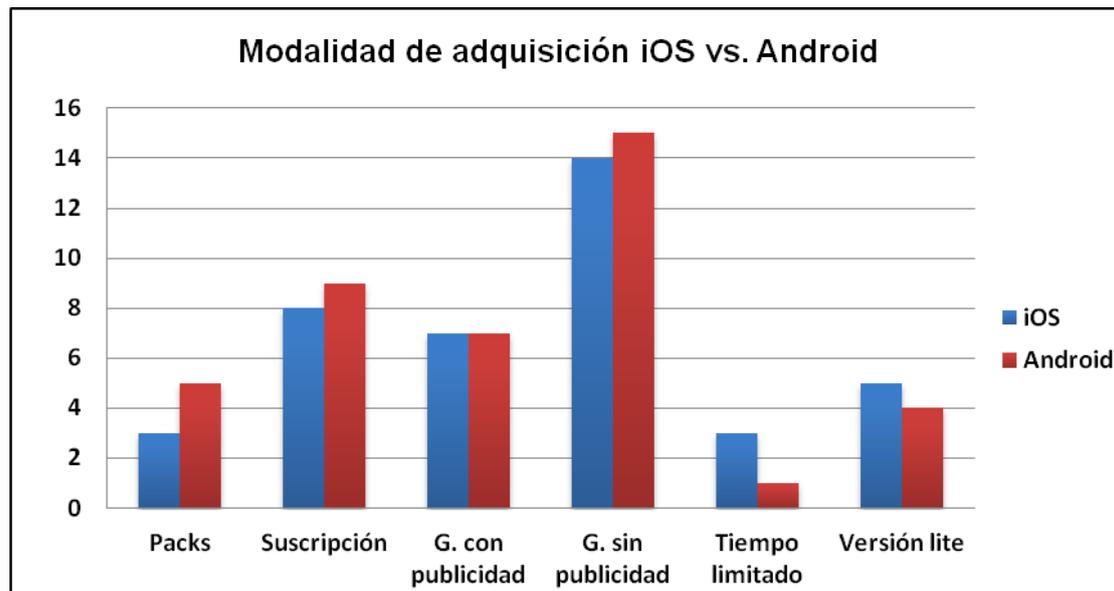


Gráfico 3. Modalidad de adquisición de los contenidos en iOS vs. Android

Como podemos observar, son más las aplicaciones en Android donde el contenido puede adquirirse a través de suscripciones, packs o gratuitas sin publicidad. Por el contrario, la adquisición de contenidos gratis por tiempo limitado o versión lite, es mayor, dentro las pocas aplicaciones que disponen de estas modalidades, en iOS.

### Seguridad

Otro de los parámetros fundamentales a tener en cuenta en las aplicaciones destinadas a menores, es la seguridad que ofrecen las aplicaciones de lectura ante las tiendas o librerías a las que están vinculadas para poder adquirir los contenidos.

En este caso, hemos diferenciado entre las aplicaciones que disponen de bloqueo de compras del propio dispositivo, o la existencia de un sistema de control parental que impida además, por ejemplo, el acceso a Internet.

De las 25 aplicaciones seleccionadas tan sólo 8 (“Cuentos clásicos infantiles – Susaeta”; “Cuentos de Esopo para niños”; “Cuentos para dormir”; “MeeGeniu”s; “My first Books”; “PlayTales Gold”; “PlayTales”; “Story Time for Kids”) disponen de bloqueo de compras y otras 8 (“Booksy”; “Cuentos clásicos infantiles – Susaeta”; “iStoryBooks”; “Jakhu Cuentos”; “Magic Kinder”; “PlayTales Gold”; “Read me Stories – kids’ books”; “Story Time for Kids”) de control parental, tanto en iOS como en Android.

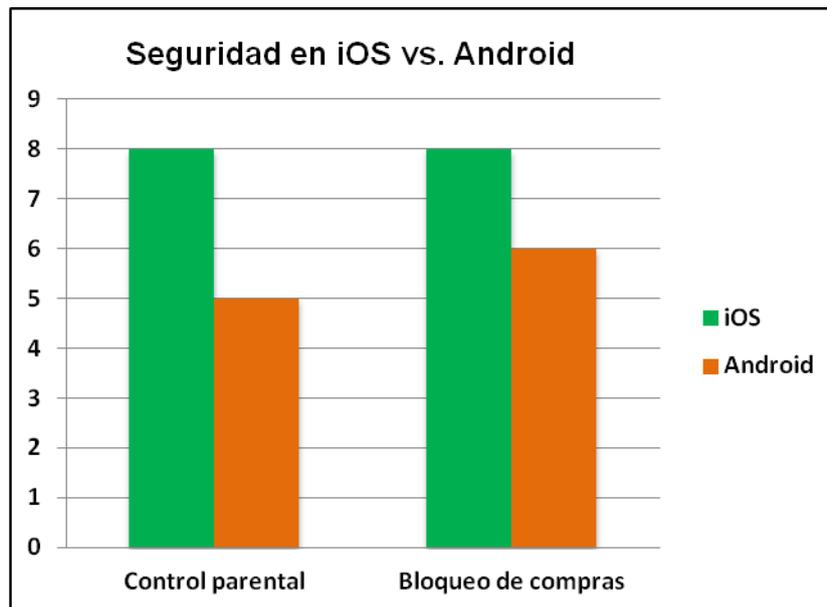


Gráfico 4. Modelos de seguridad en iOS vs. Android

Ahora bien, “MeeGenius” y “Story Time for Kids” únicamente cuentan con bloqueo de compras en iOS; y “Magic Kinder”, “PlayTales Gold” y, de nuevo, “Story Time for Kids” disponen de control parental tan sólo en iOS.

Además, podemos observar que hay pocas aplicaciones que disponen de estos sistemas de seguridad, y que hay más en iOS que en Android.



Figura 28. Bloqueo de compras en “Cuentos de Esopo”



Figura 29. Control parental en “Cuentos Clásicos – Susaeta”

No obstante, existen aplicaciones para los diferentes sistemas operativos que permiten establecer controles parentales (Kidbox, Zoodles, Kido’z, Qustodio, Net nanny, o Xooloo son ejemplos de ello), así como también existen tablets infantiles que lo llevan incorporado, como la tablet Galaxy Tab 3 Kids o la tablet Paquito mini.

### Usabilidad

La usabilidad es la “capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso” (ISO 25000, 2015).

Partiendo de este concepto y a través de indicadores predeterminados, pretendemos recopilar y analizar la información obtenida por un lado sobre la velocidad, en lo que a descarga de contenidos se refiere y, por otro, sobre la navegación, es decir, si el funcionamiento de las mismas es correcto o si disponen de ayudas o tutoriales para aclarar el manejo de la aplicación.

Respecto a la velocidad de las aplicaciones, en primer lugar cabe señalar que los tiempos de acceso a las mismas pueden estar condicionados tanto por la red como por los dispositivos en los que previamente hayan sido descargadas.

No obstante, aunque el acceso a las aplicaciones objeto de estudio, tanto en iOS como en Android, es considerablemente rápido, sin llegar a sobrepasar los 12 segundos, e inferior a los 4 segundos en prácticamente todas, es más rápido en iOS, exceptuando “Cuentos y Canciones Animados”, “Speakaboos” y “Story Time for Kinds”, donde el acceso a las mismas es de menos segundos en Android.

APLICACIÓN	ACCESIBILIDAD			
	iOS		Android	
	Rapidez	Inf. proceso	Rapidez	Inf. proceso
BPT – Blue Planet Tales	0’2s		0’10s	✓
Booksy	0’1s		0’6s	
Cuentos clásicos – Susaeta	0’1s		0’1s	
Cuentos clásicos “la Caixa”	0’1s		0’1s	
Cuentos de Esopo para niños	0’1s		0’2s	
Cuentos para dormir	0’1s		0’1s	
Cuentos y canciones animados	0’10s	✓	0’4s	✓
Fairy Tales Book	0’2s		0’2s	
iStoryBooks	0’1s		0’10s	✓
Jakhu Cuentos	0’3s		0’3s	
Librería para niños	0,2s	✓	0’4s	

<b>Magic Kinder</b>	0'4s	✓	0'4s	
<b>Me Books</b>	0'1s		0'2s	
<b>Me Comics</b>	0'1s		0'2s	
<b>MeeGenius</b>	0'1s		0'2s	
<b>My First Books</b>	0'3s		0'4s	
<b>Pequeñas historias de las Hadas</b>	0'1s		0'1s	
<b>PlayTales Gold</b>	0'1s		0'6s	
<b>PlayTales</b>	0'4s		0'4s	
<b>Read me Stories – Children's B.</b>	0'1s	✓	0'10s	
<b>Read me Stories: Learnd to Read</b>	0,6s	✓	0'8s	
<b>Read N Learn Toddler Book</b>	0'1s		0'1s	
<b>Sesame Street eBooks</b>	0'1s		0'1s	
<b>Speakaboos</b>	0'12s	✓	0'5s	
<b>Story Time for Kids</b>	0'3s		0'1s	

**Tabla 8. Información sobre la velocidad de las aplicaciones**

En cuanto a la información del proceso de descarga durante los tiempos muertos, debemos señalar que en diferentes aplicaciones el acceso a las mismas es tan sumamente rápido que no hay tiempos muertos así como tampoco información del proceso. Ahora bien, de las aplicaciones seleccionadas, son más (6) las que ofrecen esta información en iOS y que en Android (3), coincidiendo únicamente “Cuentos y Canciones Animados” en ambos sistemas operativos.

En lo referente al correcto funcionamiento de las aplicaciones, prácticamente la mayoría (72%, 18 aplicaciones) funcionan perfectamente en los dos sistemas. No obstante, “Booksy” sólo funciona bien en Android, pues en iOS en ocasiones la aplicación se cierra sola. Asimismo, “iStoryBooks”, “Librería para niños”, “Me Books”, “Me Comics”, “PlayTales Gold” o “Story Time for Kids” únicamente tienen un correcto funcionamiento en iOS, pues en Android no se acaba de completar la visualización de los contenidos, el pase de las páginas es demasiado lento, o alguno de los botones, como el de suscripción o pago, no funciona.

APLICACIÓN	FUNCIONAMIENTO CORRECTO		
	iOS	Android	Ambas
BPT – Blue Planet Tales			
Booksy			
Cuentos clásicos– Susaeta			
Cuentos clásicos “la Caixa”			
Cuentos de Esopo para niños			
Cuentos para dormir			
Cuentos y canciones animados			
Fairy Tales Book			
iStoryBooks			
Jakhu Cuentos			
Librería para niños			
Magic Kinder			
Me Books			
Me Comics			
MeeGenius			
My First Books			
Pequeñas historias de las Hadas			
PlayTales Gold			
PlayTales			
Read me Stories – Children’s books			
Read me Stories: Learnd to Read			
Read N Learn Toddler Book			
Sesame Street eBooks			
Speakaboos			
Story Time for Kids			

Tabla 9. Funcionamiento correcto de las aplicaciones en iOS vs. en Android

La información que proporcionamos en la tabla, puede observarse mejor en el gráfico que mostramos a continuación:

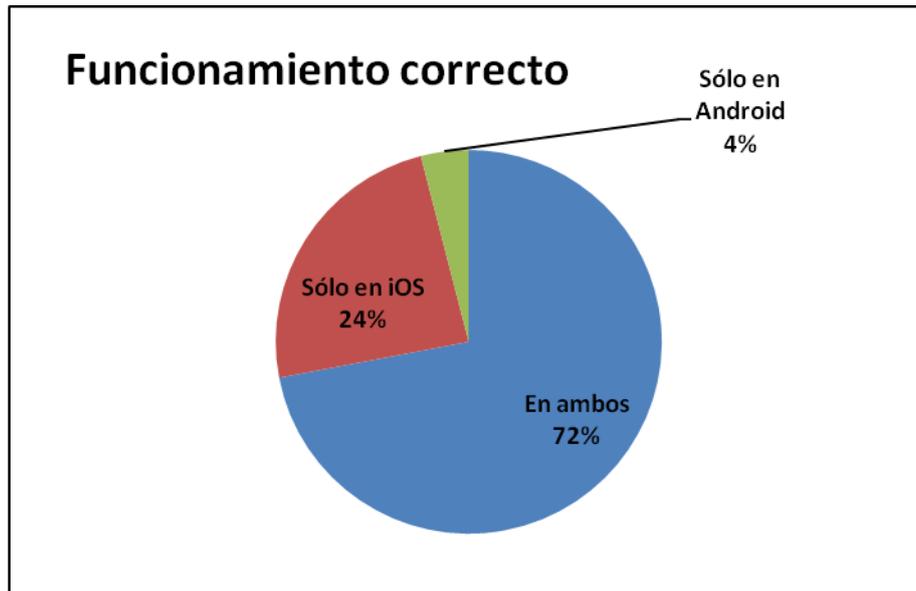


Gráfico 5. Aplicaciones según su correcto funcionamiento

Por último, decir que sólo “Booksy”, “Jakhu Cuentos”, “Me Books”, “MeeGenius” y “Sesame Street eBooks” ofrecen ayudas o tutoriales que favorecen el manejo de las aplicaciones tanto en iOS como en Android. A su vez, “PlayTales Gold” únicamente dispone de un tutorial en iOS.

### *Ergonomía*

Es tal la importancia de una buena legibilidad y claridad en los textos de los contenidos, así como una correcta distribución de los elementos en las página o un correcto uso del color, a la hora de optar por unas aplicaciones de lectura infantil u otras, que no podemos dejar de lado este parámetro con el que hacemos referencia a todo ello.

Tenemos que señalar que, para el análisis, hemos tomado como ejemplo un cuento dentro de cada aplicación. No obstante, en diversas ocasiones dentro de una misma aplicación los títulos tienen varios tamaños y tipos de letras.

En primer lugar, el tamaño de la letra no en todas las aplicaciones es el adecuado, así por ejemplo en “Cuentos clásicos infantiles – Susaeta” el tamaño es relativamente pequeño.

Otras aplicaciones en las que el tamaño de la letra también es bastante pequeño en relación a la edad a la que va destinada la lectura son “Cuentos Clásicos ‘la Caixa’”; “Cuentos para dormir”, donde además del pequeño tamaño del texto, la letra es de color blanco sobre fondo claro dificultado por completo la lectura; “Cuentos y Canciones Animados”; o “iStoryBooks”.



Figura 30. Ejemplo de letra pequeña en "Cuentos para dormir"

Asimismo, también hay aplicaciones como “Cuentos de Esopo para niños”, donde hay una sección de configuración tanto del tamaño de la fuente como del color de fondo de la pantalla, facilitando con ello la modalidad de lectura en función del gusto de cada lector.

Existen casos en los que el conjunto de legibilidad, claridad, una buena distribución de los elementos en las páginas y un buen uso del color son los apropiados en aplicaciones de este tipo. Ejemplos de ello son “BPT – Blue Planet Tales”, “Booksy”, “Fairy Tales Book”, “Librería para niños”, “Me Books”, “MeeGenious” o “PlayTales” entre otras, donde el texto es perfectamente legible, el tamaño de las letras así como la tipología empleada son adecuadas, destacando el texto blanco sobre fondo negro o al revés, el texto negro sobre fondo blanco o fondo claro.



Figura 31. Sección de configuración en “Cuentos de Esopo”

No obstante, otras como “Jakhu Cuentos”, a pesar de ofrecer títulos donde el tamaño de la letra es adecuado, al igual la distribución de los elementos y el uso del color, tienen el inconveniente de tener el texto en movimiento dificultado así el seguimiento de la lectura en niños pequeños. O aplicaciones como “Cuentos y Canciones Animados”, donde además del pequeño tamaño de la letra, no hay contraste entre el texto y el fondo, y la distribución del texto e ilustraciones no es adecuada al desplegarse éste sobre dichas ilustraciones.

También hay aplicaciones en las que los textos de los libros están en mayúsculas o emplean determinadas tipografías que hacen difícil el correcto seguimiento de la lectura, como “Me Comics” o “Story Time for Kids”.



Figura 32. Ejemplo de texto en mayúsculas en "Story Time for Kids"

Ahora bien, aunque todos estos aspectos que hemos señalado son comunes en las aplicaciones de iOS y Android, en el caso de "iStoryBooks" no sucede lo mismo, pues aunque el tamaño de los textos sí es pequeño en ambos sistemas operativos, en iOS el texto se encuentra separado de las ilustraciones facilitando así la lectura como podemos ver a continuación.

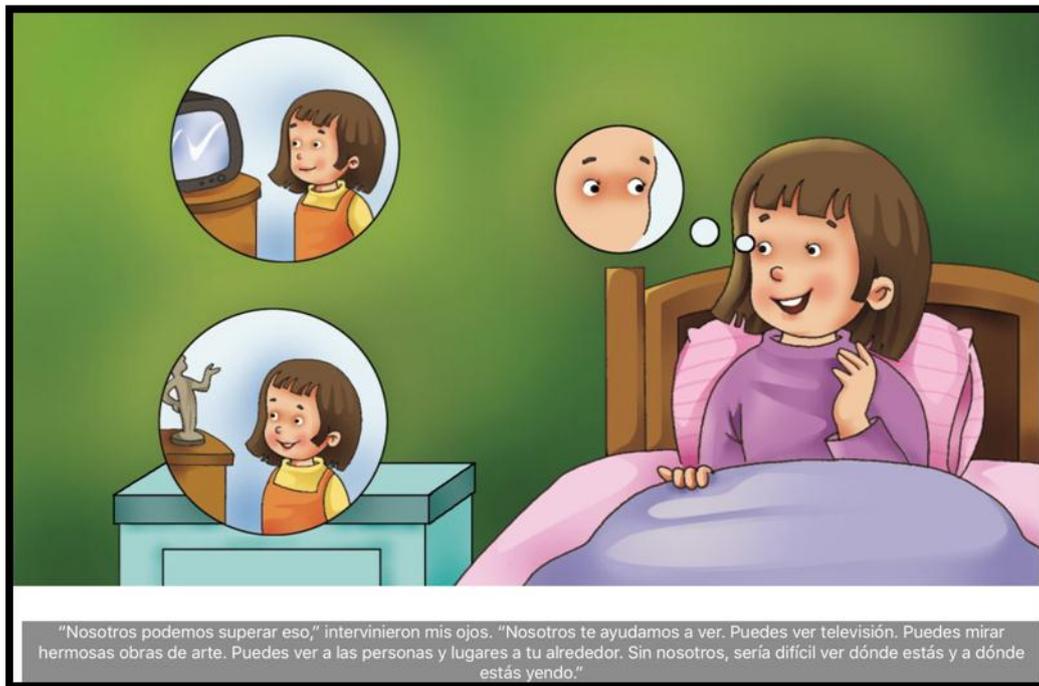


Figura 33. Ejemplo de texto pequeño en "iStoryBooks" en iOS



Figura 34. Ejemplo de texto pequeño en "iStoryBooks" en Android

Por otra parte, en cuanto al buen uso del color, nos encontramos con aplicaciones en las que el color de las ilustraciones de los libros que contienen no corresponde con la realidad o las figuras no están resaltadas con diferentes colores. Como ocurre con "Me Comics", "Read N Learn Toddler Book" o "Story Time for Kids".



Figura 35. Ejemplo de mal uso del color en "Read N Learn Toddler Book"

Respecto a la distribución de los elementos en la página, nos encontramos con aplicaciones en las que el texto solapa en gran medida las ilustraciones, o bien en las que las ilustraciones que se emplean de fondo pueden llegar a ser monótonas al no irse cambiando según se avanza en la lectura. Ejemplos de ello son "Read N Learn Toddler Book", "Cuentos y Canciones Animados" y "Cuentos de Esopo para niños".

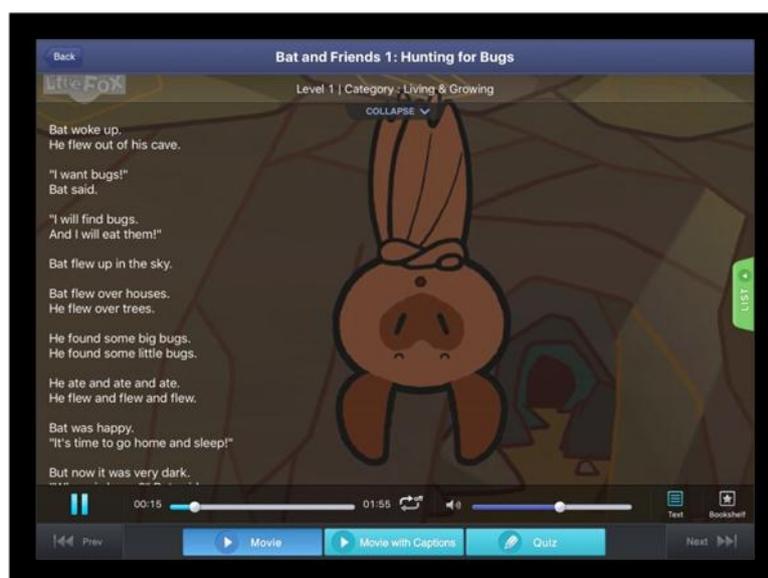


Figura 36. Texto solapando la imagen en "Cuentos y Canciones Animados"

En resumen, no existen diferencias en la ergonomía de las aplicaciones en ambos sistemas operativos, exceptuando una aplicación, “iStoryBooks”, donde los elementos y el texto se encuentran mejor distribuidos en la de iOS.

### 3.2.3. DIMENSIÓN – CONTENIDO

Como ya hemos dicho anteriormente, las aplicaciones de lectura, al menos la mayoría, disponen de librerías en las que se pueden adquirir los contenidos, algunos gratuitos y otros de pago. Por ello, en este apartado pretendemos dar a conocer todas las opciones que estas tiendas nos ofrecen, así como la organización de los contenidos en las propias aplicaciones.

#### *Accesibilidad*

Según el Glosario de Usabilidad y Accesibilidad Web la “*accesibilidad web hace referencia a la capacidad de acceso a un sitio Web por todo tipo de usuarios, independientemente de sus limitaciones o de las derivadas de su contexto de navegación, de modo que los usuarios sean capaces de percibir, entender, navegar e interactuar con dicho sitio de forma satisfactoria.*” (Carreras Montoto, 2015).

Es recomendable que las tiendas vinculadas a las aplicaciones de lectura tengan un buscador que permita realizar búsquedas por distintos campos, como pueden ser autor, título, categoría, lengua, etc.

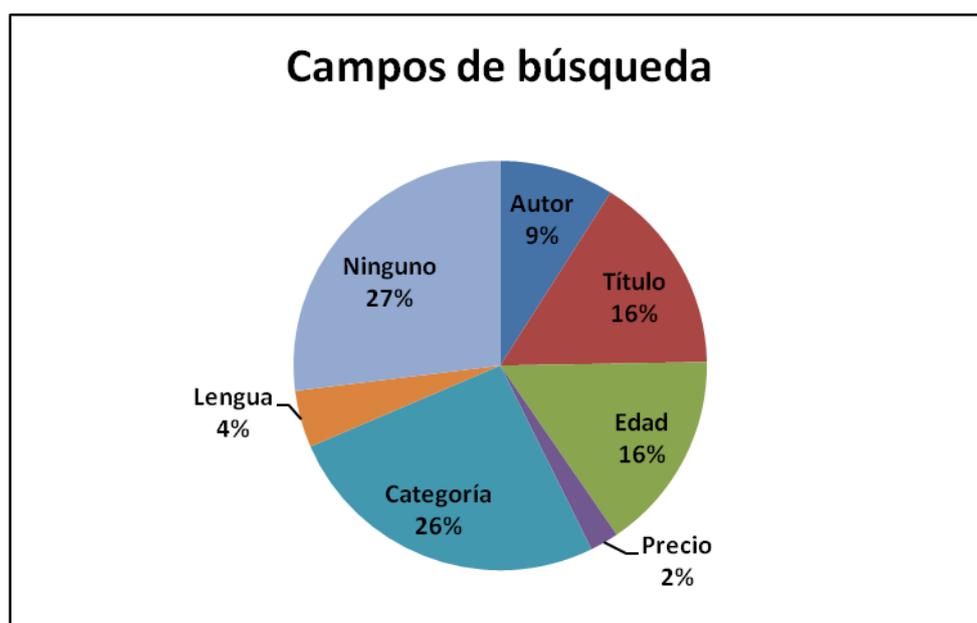


Gráfico 6. Campos de búsqueda en las tiendas de iOS y Android

De las 25 aplicaciones de lectura seleccionadas, el campo de búsqueda más común en las tiendas es el de categoría con el 26% (12 de iOS y 11 de Android), seguido por el de título, 16% (7 en cada sistema operativo). En este caso nos estamos refiriendo a buscar mediante la caja de búsqueda, porque utilizando las cubiertas es posible en todos los casos.

Los campos de búsqueda siguientes según los porcentajes son el de autor, 9% (4 en cada sistema), lengua y edad, 4% respectivamente (2 aplicaciones en cada campo y en ambos sistemas operativos), y precio, 2% (1 aplicación en iOS y otra en Android). Asimismo, cabe señalar que el 27% de las aplicaciones (12 de iOS y 12 de Android) no dispone de ningún campo de búsquedas, un porcentaje relativamente alto en comparación a los porcentajes restantes.

Ahora bien, las tiendas de las aplicaciones “Librería para niños” y “Sesame Street eBooks” ofrecen búsquedas, además de por alguno de los campos que se visualizan en el gráfico, por títulos más vistos y por formato<sup>7</sup> respectivamente.

APLICACIÓN	CAMPOS DE BÚSQUEDA													
	iOS							Android						
	Autor	Título	Edad	Precio	Categoría	Lengua	Ninguno	Autor	Título	Edad	Precio	Categoría	Lengua	Ninguno
BPT – Blue Planet Tales					■	■						■	■	
Booksy					■							■		
Cuentos clásicos infantiles – Susaeta							■							■
Cuentos clásicos “la Caixa”							■							■
Cuentos de Esopo para niños		■							■					
Cuentos para dormir							■							■
Cuentos y canciones animados					■							■		
Fairy Tales Book							■							■
iStoryBooks							■							■
Jakhu Cuentos							■							■
Librería para niños	■	■			■			■	■			■		
Magic Kinder							■							■

<sup>7</sup> eBook, audio eBook o eBook animado

Me Books	■	■			■			■	■			■		
Me Comics	■	■			■			■	■			■		
MeeGenius	■	■			■			■	■					
My First Books						■								■
Pequeñas historias de las Hadas						■								■
PlayTales Gold		■						■				■		
PlayTales		■								■		■		
Read me Stories – Children’s books						■								■
Read me Stories: Learnd to Read						■								■
Read N Learn Toddler Book						■								■
Sesame Street eBooks			■		■	■				■		■	■	
Speakaboos					■							■		
Story Time for Kids			■	■	■						■	■	■	

Tabla 10. Campos de búsqueda en las aplicaciones

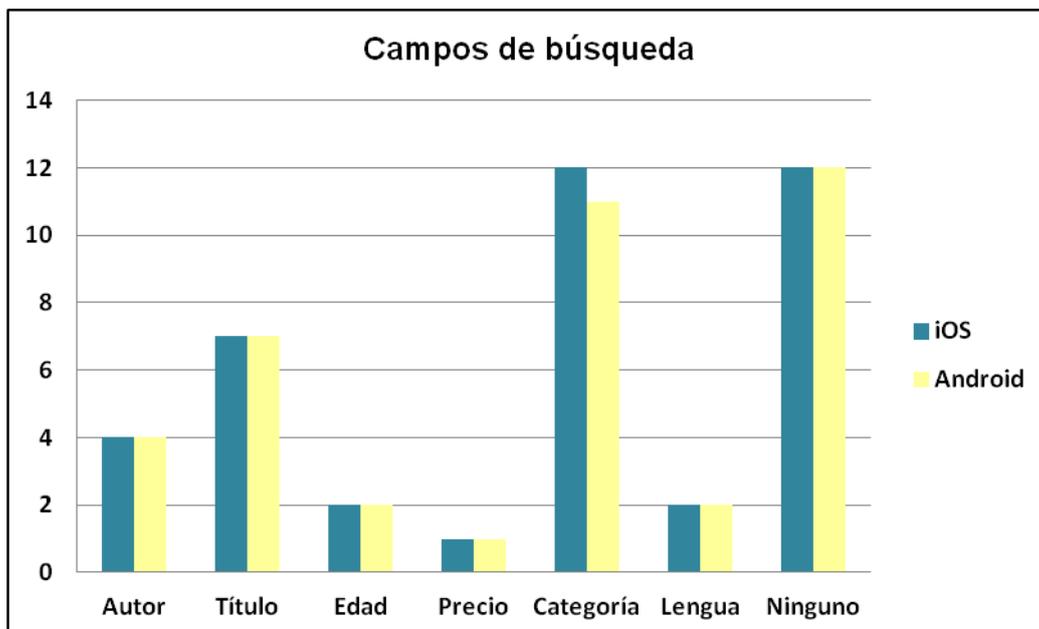


Gráfico 7. Campos de búsqueda en las aplicaciones

Como podemos observar, apenas existen diferencias entre las aplicaciones de un sistema operativo y otro. A excepción de “MeeGenius”, donde sólo dispone del campo de búsqueda ‘categoría’ en iOS.

Por otra parte, hay 12 aplicaciones donde las compras, o bien las descargas de títulos gratis, se realizan desde la propia estantería, pues no hay más libros que los que se pueden llegar a visualizar en esa estantería, como ocurre con “Fairy Tales Book”, “My First Books” o “Magic Kinder” entre otras.

En “Jakhu Cuentos” sin embargo, es la propia aplicación la que no permite realizar búsquedas, sino que los libros son ofrecidos aleatoriamente a través de una ruleta.

En cuanto a los títulos propiamente dichos, es recomendable que proporcionen información sobre quién es el autor, el ilustrador o el traductor, en caso de haberlo, así como el título, el precio en caso de no ser gratuito, un pequeño resumen, los idiomas en los que se encuentre, o la puntuación obtenida si la aplicación permite la valoración de los títulos leídos.

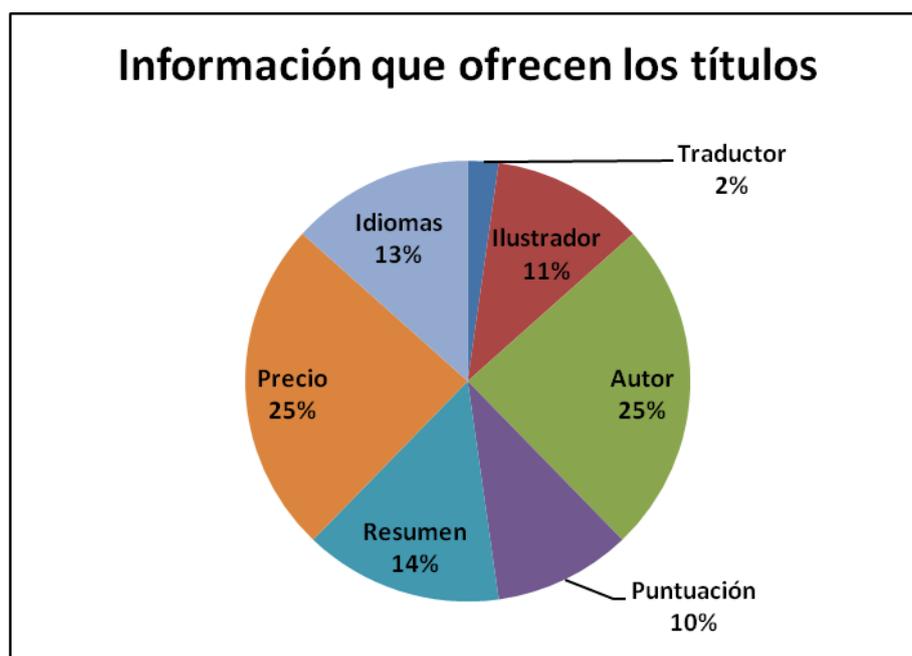


Gráfico 8. Información que ofrecen los títulos<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> En este caso, el campo de título se ha omitido, puesto que en todas las aplicaciones aparece el título de los contenidos.

Otros campos sobre los que ofrecen información son el precio, 25% (22 aplicaciones); el autor, 25% (22), aunque hay aplicaciones en las que no en todos los títulos aparecen como es el caso de “Booksy”; el resumen, 14% (13); y seguidamente el ilustrador, 11% (10); los idiomas, 13% (12); la puntuación, 10% (9); y el traductor, 2% (2).

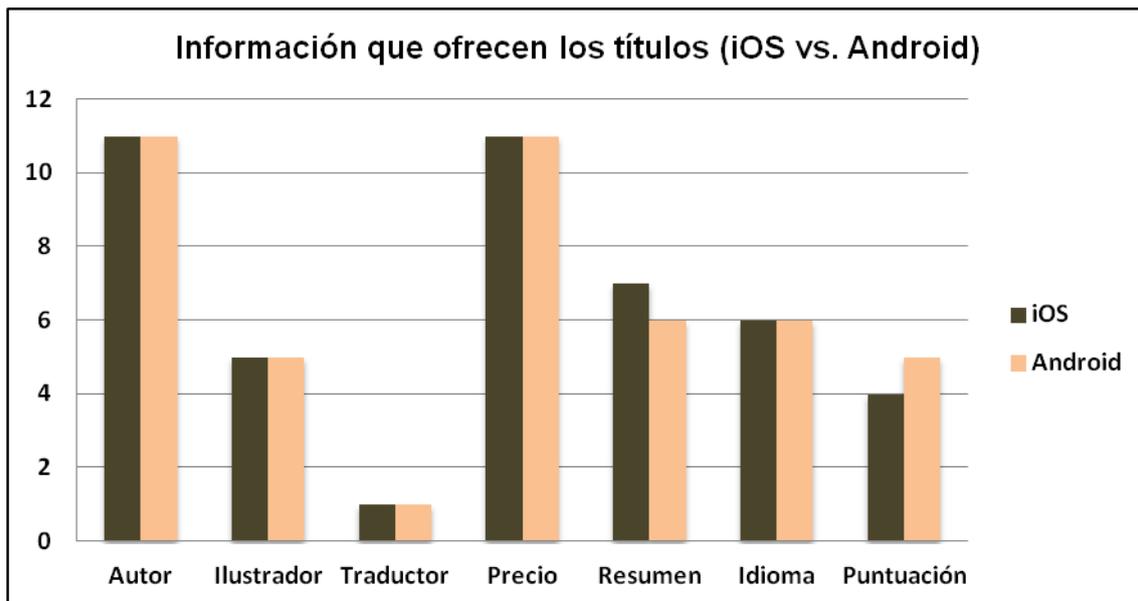


Gráfico 9. Información que ofrecen los títulos (iOS vs. Android)

Como podemos observar, únicamente existen diferencias en las aplicaciones de ambos sistemas operativos en cuanto a la información del resumen y puntuación se refiere. Así bien, “Me Comics” en Android no proporciona un resumen dentro de los títulos, mientras que en iOS sí. Y, por el contrario, en “Cuestos Clásicos ‘La Caixa’” sólo se pueden puntuar los títulos en Android. Por tanto, no hay grandes diferencias respecto a esta variable.

Cabe señalar, además, que las aplicaciones “Cuentos y Fábulas de Esopo”, “Cuentos para dormir”, “Cuentos y Canciones Animados” y “Magic Kinder” solamente ofrecen como información el nombre de los títulos propiamente dichos.

Por otra parte, en lo que a accesibilidad se refiere, es decir, si se puede leer con o sin conexión a Internet o únicamente con conexión, son 21 las aplicaciones que permiten la lectura de los contenidos con o sin conexión a Internet en iOS, y 22 en Android.

APLICACIÓN	ACCESIBILIDAD			
	iOS		Android	
	Sólo con conexión	Con o sin conexión	Sólo con conexión	Con o sin conexión
BPT – Blue Planet Tales	✓		✓	
Booksy	✓			✓
Cuentos clásicos infantiles – Susaeta		✓		✓
Cuentos clásicos “la Caixa”		✓		✓
Cuentos de Esopo para niños		✓		✓
Cuentos para dormir		✓		✓
Cuentos y canciones animados	✓		✓	
Fairy Tales Book		✓		✓
iStoryBooks	✓		✓	
Jakhu Cuentos		✓		✓
Librería para niños		✓		✓
Magic Kinder		✓		✓
Me Books		✓		✓
Me Comics		✓		✓
MeeGenius		✓		✓
My First Books		✓		✓
Pequeñas historias de las Hadas		✓		✓
PlayTales Gold	✓	✓	✓	✓
PlayTales		✓		✓
Read me Stories – Children’s books		✓		✓
Read me Stories: Learnd to Read		✓		✓
Read N Learn Toddler Book		✓		✓
Sesame Street eBooks		✓		✓
Speakaboos		✓		✓
Story Time for Kids		✓		✓

Tabla 11. Información sobre la accesibilidad a los contenidos

Sin embargo, es preciso señalar que únicamente permiten la lectura de los contenidos descargados, pues las descargas sin Internet no son posibles aunque la aplicación ya esté instalada.

Asimismo, “BPT – Blue Planet Tales”, “Cuentos y Canciones Animados” e “iStoryBooks” no permiten la lectura si no es con conexión a Internet. Otras como “Booksy”, en cambio, permiten la lectura con o sin conexión a Internet pero sólo en Android, en iOS debe haber establecida una conexión a la red; o “PlayTales Gold”, donde la lectura con o sin conexión a Internet sólo puede realizarse en la versión Premium y la versión gratuita requiere conexión a Internet.

En este caso, tampoco hay grandes diferencias entre las aplicaciones de ambos sistemas operativos.

### **Organización de los contenidos**

Otro de los parámetros fundamentales es la organización de los contenidos. Con ello, pretendemos ofrecer una comparación entre los diferentes tipos de visualización; las diferentes posibilidades de cambiar el modo de visualización, la ordenación del listado o de organizar en carpetas; la eliminación de títulos o la restauración de los mismos.

En lo que a tipos de visualización se refiere, hemos distinguido entre los contenidos organizados en estanterías, en forma de listado o en otros, los cuales explicaremos a continuación.

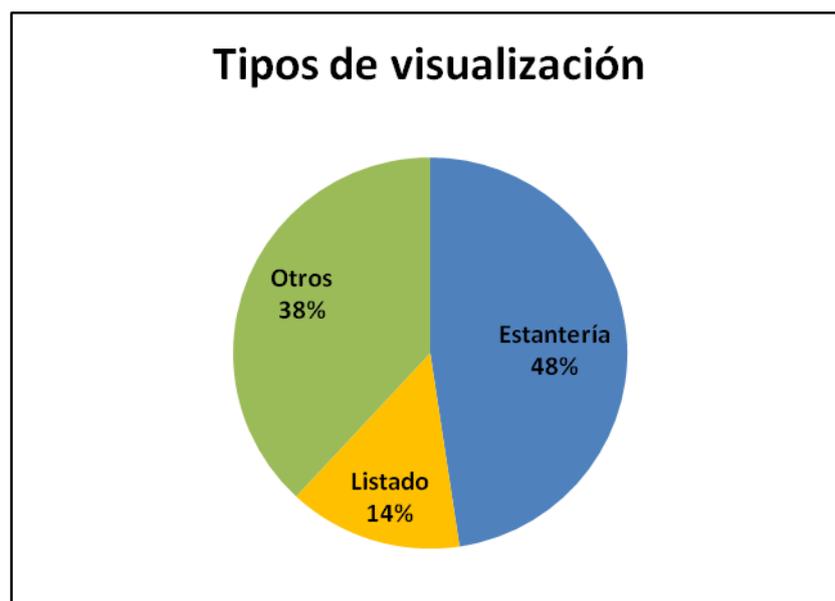


Gráfico 10. Tipos de visualización de los contenidos

De las 25 aplicaciones, en el 48% (30) el contenido se encuentra organizado en estanterías, en el 14% de ellas (9) en listados, y en el 38% (13) el contenido se encuentra desde en forma de pase de diapositivas, bien deslizando hacia la izquierda o bien en forma de ruleta, hasta distribuidos por las páginas de un libro en forma de álbum.

En cuanto a las diferencias por sistema operativo en el siguiente gráfico se muestra cómo el modo “estantería” está presente en todas las aplicaciones.

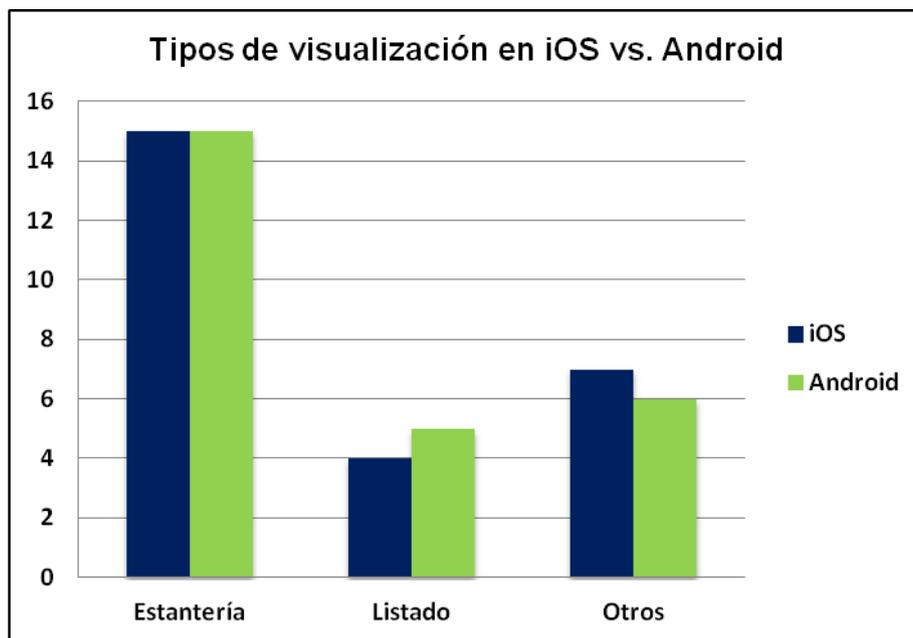


Gráfico 11. Tipos de visualización en iOS vs. Android

De las 15 aplicaciones en las que el contenido se encuentra organizado en estanterías, 2 de ellas, “Me Comics” y “Story Time for Kids”, únicamente lo están en iOS, el resto es igual tanto para iOS como para Android. Por el contrario, son 5 las aplicaciones en las que el contenido se encuentra ordenado en forma de listado en Android, y 4 en iOS.

Además, en “Librería para niños” se dan las dos opciones, pues el catálogo se encuentra en forma de listado pero los libros descargados y/o comprados se encuentran organizados en una estantería.

Ahora bien, en “iStoryBooks”, “Jakhu Cuentos”, “Magic Kinder”, “Read me Stories – Children’s Books”, “Read me Stories: Learn to Read” y “Speakaboos” el contenido se encuentra organizado de formas diferentes desde en forma de pase de diapositivas, bien deslizando hacia la izquierda o bien en forma de ruleta, hasta distribuidos por las páginas de un libro en forma de álbum.

Por otra parte, “Booksy” ofrece la posibilidad de cambiar la ordenación del listado tanto en iOS como en Android. No ocurre lo mismo con “PlayTales Gold” y “PlayTales”, que sólo permiten cambiar la ordenación del listado en iOS. A su vez, la aplicación “Cuentos y Canciones Animados” tiene la posibilidad de organizar el contenido en carpetas.

Por tanto, es mayor el número de aplicaciones que organiza el contenido en estanterías, siendo esta mayoría aplicaciones del sistema operativo iOS.

En cuanto a la eliminación de títulos, *“la posibilidad de eliminar libros para disponer de más memoria o simplemente para borrar aquellos que no respondan a nuestros intereses es imprescindible en cualquier aplicación. (...) Siempre es posible equivocarse al eliminar un título. Si la descarga ha sido gratuita o es de una app de suscripción podremos volverlo a descargar, pero si lo hemos comprado, es imprescindible que la app permita restaurar compras y comprobar también la facilidad o dificultad de esta operación.”* (García Rodríguez; Gómez Díaz, 2015).

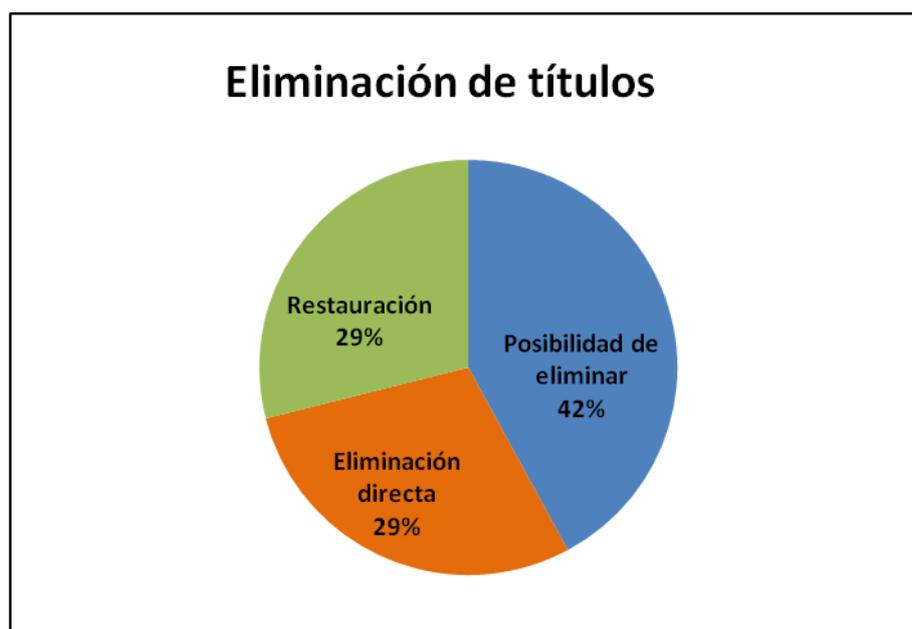


Gráfico 12. Eliminación de los títulos

Por tanto, de las 9 que permiten la eliminación de los títulos 2, “Booksy” y “Story Time for Kids”, lo hacen únicamente en Android. Asimismo, 4 de esas aplicaciones permiten eliminarlos directamente desde la estantería tanto en iOS como en Android, pero “Librería para niños” permite la eliminación desde la estantería sólo en iOS y “Me comics” y “Story Time for Kids” lo permiten sólo en Android.

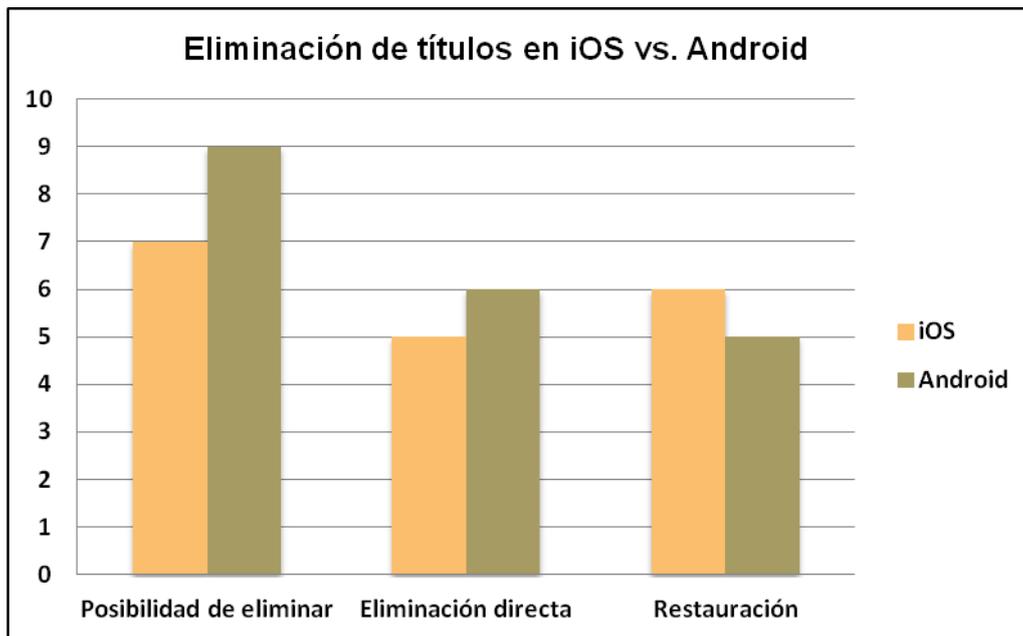


Gráfico 13. Eliminación de títulos en iOS vs. Android

Cabe señalar, que “iStoryBooks” aunque no permite la eliminación de los títulos desde la estantería, sí permite eliminarlos desde el propio libro. Igualmente, las 10 mismas aplicaciones que permiten la eliminación del contenido también permiten la restauración de los títulos eliminados.

### ***Cambio de idioma de la aplicación***

Finalmente, el último de los parámetros analizados es el cambio de idioma, pero tan sólo son 6 las aplicaciones (“BPT – Blue Planet Tales”, “Cuentos clásicos infantiles – Susaeta”, “Cuentos Clásicos ‘La Caixa’”, “Cuentos de Esopo para niños”, “Jakhu Cuentos” y “PlayTales”) que permiten cambiar el idioma de la aplicación en sí y no de los contenidos en particular.

APLICACIÓN	ACCESIBILIDAD	
	Cambio de idioma de la aplicación	
	iOS	Android
BPT – Blue Planet Tales	✓	✓
Booksy		
Cuentos clásicos – Susaeta	✓	✓
Cuentos clásicos “la Caixa”	✓	✓
Cuentos de Esopo para niños	✓	✓
Cuentos para dormir		
Cuentos y canciones animados		
Fairy Tales Book		
iStoryBooks		
Jakhu Cuentos	✓	✓
Librería para niños		
Magic Kinder		
Me Books		
Me Comics		
MeeGenius		
My First Books		
Pequeñas historias de las Hadas		
PlayTales Gold		
PlayTales	✓	✓
Read me Stories – Children’s B.		
Read me Stories: Learnd to Read		
Read N Learn Toddler Book		
Sesame Street eBooks		
Speakaboos		
Story Time for Kids		

Tabla 12. Cambio de idioma de la aplicación en iOS vs. Android

No obstante, en este caso no hay diferencias entre el cambio de idioma de las aplicaciones con sistema operativo iOS y el de las aplicaciones con sistemas operativo Android, pues son las mismas.

## 4. REVISIÓN DE OBJETIVOS Y CONCLUSIONES

Tal y como se indicó al principio del trabajo, para la consecución del mismo se planificaron una serie de acciones que son las que nos han llevado a la obtención del objetivo final.

Conocer los estudios que se han realizado sobre las aplicaciones de lectura infantil.

Son pocos, y muy recientes, los estudios que se centran en las aplicaciones de lectura y su evaluación, y menos aún los especializados en la literatura infantil y juvenil.

No obstante, podemos señalar algunos como “*Evaluación de las apps móviles de lectura e investigación*” (Alonso Arévalo; Cordón García; Gómez Díaz; García Rodríguez, 2014), “*Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar*” (García Rodríguez, 2014), “*La evaluación de las aplicaciones de lectura*” (Gómez Díaz, 2012), o “*Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las TopApp de lectura para niños*” (García Rodríguez; Gómez Díaz, 2015), y otros como “*Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar*” (García Rodríguez, 2014), “*La evaluación de las aplicaciones de lectura*”, (Codina, 2000), o “*Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las TopApp de lectura para niños*” (García Rodríguez; Gómez Díaz, 2015), que nos sirvieron para la creación de la plantilla y la delimitación de los parámetros.

La gran mayoría de estos trabajos han sido realizados por miembros del grupo de investigación E-Lectra (<http://electra.usal.es/>) donde, además, podemos encontrar en su web un área sobre literatura infantil y juvenil entre las diferentes líneas de investigación que mantiene.

Realizar un análisis exhaustivo de diferentes aplicaciones de lectura infantil para conocer sus características.

Para ello se diseñó y aplicó una plantilla, que nos sirvió de guía para la evaluación de las aplicaciones de lectura infantil. La plantilla se encuentra dividida en tres apartados. En el primero, se recoge la información general de las aplicaciones de lectura y, en los dos siguientes, los datos correspondientes a las dos dimensiones, contenido y forma, donde además de seleccionar los parámetros y los indicadores, indicamos una serie de observaciones cuando es necesario o recomendable.

Elaborar un listado de aplicaciones de lectura para niños.

Para la elaboración del listado, se realizó una recopilación de todas las aplicaciones de lectura infantil, tanto del entorno iOS como del entorno Android. Para ello, se hicieron diversas búsquedas en las correspondientes tiendas, App Store y Google Play, y empleando diferentes descriptores, tales como aplicaciones de lectura, lectura para niños y lectura infantil, además de en las diferentes categorías establecidas por las propias tiendas, sobre todo en las de educación y libros.

Una vez realizada la búsqueda, tanto las gratuitas como las de pago, se seleccionaron únicamente las que fueran la misma aplicación aunque pudiera tener diferente nombre o incluir algún título distinto, y las que estaban en los dos entornos digitales.

De las 30 aplicaciones inicialmente localizadas solo cumplían los criterios 25, que se convirtieron en nuestro universo de estudio.

Los diferentes listados aquí mencionados se encuentran en los anexos 1, 2 y 3.

Ahora bien, la obtención de datos, cifras y porcentajes realizada en este trabajo es de gran importancia para poder llevar a cabo el análisis de la cuestión que es objeto de estudio, pero más importante aún son las conclusiones que de ellos se derivan. Estas conclusiones son una síntesis de los resultados obtenidos, al mismo tiempo que nos ayudan a comprobar si los objetivos planteados al comienzo han sido alcanzados.

Tras el estudio y análisis de toda la información recopilada, se ha llegado a una serie de conclusiones que han sido ordenadas en función del objetivo propuesto en la introducción de este trabajo.

**Objetivo:** estudiar, comprobar y señalar las diferencias entre aplicaciones de lectura infantil desarrolladas por los entornos iOS y Android, en base a diferentes parámetros de evaluación de las aplicaciones en dichos entornos, y teniendo en cuenta tanto los datos generales de la aplicación como indicadores referentes a la forma y contenido.

Si atendemos a los diferentes parámetros de estudio seleccionados, y en primer lugar a los datos globales de las aplicaciones, podemos afirmar que ya de entrada existen diferencias en:

- El nombre de las aplicaciones;
- La versión de análisis, pues las aplicaciones de Android tienen las versiones más actualizadas que las de iOS;

- El espacio que ocupan en los dispositivos, ya que en iOS ocupan bastantes más MB, bien porque la resolución de las ilustraciones es mayor o porque en ocasiones incluyen funcionalidades que no aparecen en Android; y
- Las fechas de actualización y creación de las aplicaciones, pues en prácticamente todas las del entorno iOS cuentan con fecha de creación y con la fecha de actualización más reciente que las del entorno Android. Asimismo,
- En cuanto al idioma, casi la mitad de las mismas están en inglés.

En lo relativo al precio, únicamente una de las aplicaciones seleccionadas es de pago y es más cara en Android que en iOS. Esto no es algo habitual pues las de iOS suelen tener, en general, un mayor coste.

En lo que a la modalidad de adquisición se refiere, hemos distinguido por un lado la de las aplicaciones donde, en general como independientemente de cuál sea el sistema operativo, predominan las aplicaciones gratuitas con compras integradas; y por otro, la de los contenidos, donde son más las aplicaciones en Android en las que el contenido puede adquirirse a través de suscripciones, packs o gratuitas sin publicidad. Sin embargo, la adquisición de contenidos gratis por tiempo limitado o versión lite, es mayor, dentro las pocas aplicaciones analizadas que disponen de estas modalidades, en iOS.

Si nos centramos en el tema de la seguridad, son más las aplicaciones de iOS que disponen de bloqueos de compra o controles parentales, y por lo tanto son los desarrollos para el sistema operativo iOS los que ofrecen un entorno más seguro para niños.

En el caso de la rapidez de las aplicaciones, y teniendo en cuenta que los tiempos de acceso a las mismas pueden estar condicionados tanto por la red como por los dispositivos en los que se han descargado, el acceso propiamente dicho es considerablemente rápido, sin llegar a sobrepasar los 12 segundos, e inferior a 4 segundos en prácticamente todas las aplicaciones. No obstante, es más rápido en iOS a pesar de tener más calidad y pesar más.

Si nos referimos funcionamiento de las aplicaciones, aunque la mayoría funcionan perfectamente en ambos sistemas operativos, son más las aplicaciones que tienen un correcto funcionamiento en iOS.

En lo relativo a la ergonomía, en bastantes aplicaciones o el texto es pequeño o hay algún factor que impide realizar una buena lectura, como por ejemplo, textos con letra blanca sobre fondos claros, textos en movimiento o tipologías de las letras inapropiadas para los lectores a los que van destinadas estas aplicaciones de lectura.

Ahora bien, aunque todos estos aspectos se dan en las aplicaciones de ambos sistemas operativos, hay una aplicación donde no sucede lo mismo, pues aunque el tamaño de los textos sí es pequeño tanto en iOS como en Android, en iOS el texto se encuentra separado de las ilustraciones facilitando con ello su lectura.

Asimismo, respecto a la accesibilidad y puesto que es recomendable que las tiendas vinculadas a las aplicaciones de lectura tengan un buscador que permita realizar búsquedas por distintos campos, el campo más común en las tiendas es el de categoría con un 26%, seguido por el título y el de autor, con un 16% y 9% respectivamente. Aunque es necesario señalar, que el 27% de las tiendas de las aplicaciones seleccionadas no ofrece ningún campo de búsqueda, un porcentaje relativamente alto en comparación a los porcentajes anteriores.

En este caso, tampoco existen apenas diferencias entre las aplicaciones de ambos sistemas. A excepción de una, donde sólo dispone del campo de búsqueda ‘categoría’ en iOS.

Por otro lado, también es recomendable que proporcionen información sobre quién es el autor, el ilustrador o el traductor, en caso de haberlo, etc. Pues bien, las 25 ofrecen información sobre los títulos de los libros, pero los porcentajes de los campos siguientes son más distantes. Esto es, el precio y el autor con un 25%, aunque hay aplicaciones en las que no en todos los títulos aparece el nombre del autor; el resumen con un 14%, y seguidamente el ilustrador con un 11%, los idiomas con un 13%, la puntuación con un 10%, y el traductor con un 2%.

Al respecto, es preciso señalar que no existen grandes diferencias en las aplicaciones de ambos sistemas operativos, pues sólo se dan en cuanto a la información del resumen y puntuación se refiere. Así bien, “Me Comics” en Android no proporciona un resumen dentro de los títulos, mientras que en iOS sí. Y, por el contrario, en “Cuestos Clásicos ‘La Caixa’” sólo se pueden puntuar los títulos en Android.

Otro de los indicadores tenidos en cuenta en la accesibilidad es si se puede leer con o sin conexión a Internet o únicamente con conexión, y puede afirmarse que casi en su totalidad permiten la lectura independientemente de si hay conexión a Internet o no, sin que se perciban diferencias a este respecto por ser de un sistema operativo u otro.

En relación a la organización de los contenidos, en el 48% de las aplicaciones el contenido se encuentra organizado en estanterías y algunas permiten cambiar la ordenación de forma de estantería a listado. No obstante, aunque el número de aplicaciones que permiten hacerlo en los dos sistemas es prácticamente el mismo, es mayor el número de aplicaciones que organiza el contenido en estanterías, en iOS.

Por último, respecto a la posibilidad de cambiar el idioma de las aplicaciones, no hay diferencias, pues las 6 aplicaciones que permiten el cambio lo hacen tanto en iOS como en Android.

En conclusión final, salvo en lo referente a la seguridad, la velocidad, el correcto funcionamiento y la organización del contenido en estanterías, donde estas variables predominan en las aplicaciones del sistema operativo iOS, en el resto de las variables analizadas apenas existen diferencias en los desarrollos creados para iOS y para Android.

## 5. LÍNEAS DE TRABAJO FUTURO

Puesto que vivimos en la era digital, donde continuamente se produce mayor información y mayores avances tecnológicos y digitales, pretendemos actualizar esta investigación ampliándola con las nuevas aplicaciones de lectura infantil que se vayan creando, así como ir renovando los datos existentes según se vayan actualizando las diferentes aplicaciones, en un periodo de tiempo razonable.

De la misma forma, y puesto que hay una gran variedad de aplicaciones relacionadas, pretendemos realizar trabajos similares bien con aplicaciones de audiolibros infantiles o libros app infantiles; o bien con aplicaciones de lectura, libros app y audiolibros en general, sin centrarnos en una temática concreta como hacemos en este estudio.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALONSO ARÉVALO, Julio; CORDÓN GARCÍA, José Antonio; GÓMEZ DÍAZ, Raquel; GARCÍA RODRÍGUEZ, Araceli. “Evaluación de las apps móviles de lectura e investigación”, 2014 [en línea]. En: *Universo Abierto*. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: <https://prezi.com/x1o2cblbk1hy/evaluacion-de-apps-de-lectura-e-investigacion/#>
- CARRERAS MONTOTO, Olga. “Glosario de usabilidad y accesibilidad web: Accesibilidad web”, 2015 [en línea]. *Usableaccesible*. [Consultado 28-01-2016]. Disponible en: [http://www.usableyaccesible.com/recurso\\_glosario.php](http://www.usableyaccesible.com/recurso_glosario.php)
- CODINA, L. *Evaluación de calidad en sitios web: Metodología de proyectos de análisis sectoriales y de realización de auditorías* [en línea]. Barcelona: UPF, 2006. [Consultado 01-07-2015]. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/8854/1/procedimientos2006.pdf>
- CODINA, L. “Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos” [en línea]. En: *Revista española de documentación científica*, 2000, vol. 23, no 1, p. 9-44. [Consultado 01-07-2015]. Disponible en: <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/viewFile/315/479>
- CORROTO, Paula. “Reino Unido vive un boom de apps para niños (mientras España espera)” [en línea]. En: *eldiario.es*. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: [http://www.eldiario.es/turing/apps/Reino- Unido-vive-apps-ninos\\_0\\_255125457.html](http://www.eldiario.es/turing/apps/Reino- Unido-vive-apps-ninos_0_255125457.html)
- CNET. *Amazon crea una tienda Kindle especial para dispositivos Samsung*, 2014 [en línea]. [Consultado 26-01-2016]. Disponible en: <http://www.cnet.com/es/noticias/amazon-tienda-kindle-para-dispositivos-samsung/>
- “CRECE el mercado de apps para niños” [en línea]. México: *entrecreativos.com*. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: <http://entrecreativos.com/crece-el-mercado-de-apps-para-ninos/>
- “El MERCADO Accidental de las Apps Infantiles”, 2015 [en línea]. Madrid: *expansión.com*. [Consultado 03-07-2015]. Disponible en: <http://www.expansion.com/blogs/trinchera-digital/2015/06/18/el-mercado-accidental-de-las-apps.html>

- GARCÍA RODRÍGUEZ, Araceli. “Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar” [en línea]. En: *Vega Journal. Periodico di Cultura, Didattica e Formazione Universitaria*, 2014, vol. 10, (1). [Consultado 01-07-2015]. Disponible en: <http://www.vegajournal.org/content/archivio/66-2014-04-anno-x-numero-1/317-aplicaciones-de-lectura-infantil-y-competencias-digitales-evaluar-antes-de-ensenar?jij=1437490262835>
- GÓMEZ, R. “La evaluación de las aplicaciones de lectura”, 2012. En: *Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento: mercado, servicios y derechos*. Madrid: Pirámide, p. 294-295.
- INFORMETAB [en línea]. TAB innovation: mejores tablet apps en español, 2013. [Consultado 03-07-2015]. Disponible en: <http://www.tabinnovation.com/informetab/>
- ISO 25000: calidad del producto software. *Usabilidad*, 2015 [en línea]. [Consultado 26-01-2016]. Disponible en: <http://iso25000.com/index.php/normas-iso-25000/iso-25010/23-usabilidad>
- JAREÑO ERRO, Amaya; RUBIO NAVARRO, Gabriel. *Apps educativas para primaria: propuesta de evaluación* [en línea]. Navarra: Universidad de Navarra, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, 2014. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: <http://academica.e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/15923/TFG14-Gpri-JARE%C3%91O-69195.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- “MENORES de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones”, 2014 [en línea]. *Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España: PROTEGELES*. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: [http://www.diainternetsicura.es/descargas/estudio\\_movil\\_smartphones\\_tablets\\_v2c.pdf](http://www.diainternetsicura.es/descargas/estudio_movil_smartphones_tablets_v2c.pdf)
- PADILLA, Luis. Todo lo que tienes que saber sobre las compras integradas, 2014 [en línea]. [Consultado 02-04-2016]. Disponible en: <http://www.actualidadipad.com/todo-lo-que-tienes-que-saber-sobre-las-compras-integradas/>
- PROYECTO #Guappis. ¿Qué es el Proyecto #Guappis? [en línea]. [Consultado 21-01-2016]. Disponible en: <http://proyectoguappis.blogspot.com.es/p/que-es-proyecto-guappis.html>

- ROJAS, G.; CELAYA, J.; VÁZQUEZ, J.A. *Apps educativas: nuevas formas de acceso al conocimiento* [en línea]. Madrid: Dosdoce.com, 2014. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: [http://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201404/introduccion\\_al\\_estudio\\_sobre\\_apps\\_educativas\\_1.pdf](http://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201404/introduccion_al_estudio_sobre_apps_educativas_1.pdf)
- SANTIAGO CAMPIÓN, Raúl; AMO FILVÒ, Daniel; DíEZ OCHOA, Alicia. “¿Pueden las aplicaciones educativas de los dispositivos móviles ayudar al desarrollo de las inteligencias múltiples?” [en línea]. En: EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 2014, nº 47. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: [http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/63/pdf\\_10](http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/63/pdf_10)
- SANZ PILAR, Neila; GARCÍA RODRÍGUEZ, Araceli. “Los desarrolladores de libros app. Infantiles y juveniles: radiografía, perspectivas y modelo de negocio” [en línea]. En: *Anales de Documentación*, 2014, vol.17, nº 2. [Consultado 02-07-2015]. Disponible en: <http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/analesdoc.17.2.192131>
- VARONA, Álvaro. “La publicidad en las apps infantiles”, 2014 [en línea]. *Generación App*. [Consultado 26-01-2016]. Disponible en: <http://generacionapps.com/la-publicidad-en-las-apps-infantiles-2/>
- VÁZQUEZ, José Antonio. “Restringe el pago in-app de los más pequeños con Oink”, 2014 [en línea]. *Dosdoce.com*. [Consultado 26-01-2016]. Disponible en: <http://www.dosdoce.com/2014/03/27/restringe-el-pago-in-app-de-los-mas-pequenos-con-oink/>

# **ANEXOS**

## ANEXO 1. LISTADO DE APLICACIONES EN IOS

1. Playtales
2. Me books
3. Books for kids
4. Librería para niños
5. Clásicos infantiles
6. Me comics
7. Mortadelo
8. Cuentos para niños
9. Story time for kids
10. Troldelev
11. Speakaboos stories
12. Mis cuentitos
13. 365 bible stories
14. Dabycuentos
15. Biff, chip & kipper me books
16. Pequeñas historias
17. Fairy tales (libros pop-up)
18. Fairy tales with GiGi
19. Kids planet
20. Den store Lesehesten
21. Fundación leer
22. Happykids
23. Talesd and books for kids free
24. The learning company lite books set 1: funny stories
25. Mafalda
26. Tales and books for kids
27. Read N lear toddler book
28. Fairy tales book
29. Cuentitos clásicos infantiles v1 y v3
30. Cuentitos clásicos 2
31. Tesoro kidztory
32. Cuentitos españoles
33. Dikkie Dik
34. Classic Christmas stories
35. Read me stories
36. Sesame ebook
37. Libro movil
38. Meegenius
39. Booksy
40. Me books
41. Cuentacuentos
42. My first book
43. Decuentos
44. Kindle
45. iStory books
46. Kids kioske
47. Pequeñas historias de hadas
48. 24 cuentos clásicos infantiles
49. Cuentos clásicos infantiles – Susaeta
50. Auca
51. BPT – Librería educative
52. Jakhu Cuentos
53. Cuentos infantiles y del hogar
54. Cuentos mágicos
55. Libros para niños
56. Historietas infantiles
57. Kids story-book fairy tales
58. Cuentos infantiles de dibujos animados en inglés 1 y 2
59. Cuentos para niños
60. Fábulas infantiles de Esopo
61. Poemas para niños animados
62. 12 cuentos infantiles vol 1
63. Pequeñas historias de hadas
64. My first books
65. Booksy
66. Magic Kinder
67. Cuentos para dormir

## ANEXO 2. LISTADO DE APLICACIONES EN ANDROID

1. Cuentos clásicos “La Caixa”
2. Cuentos infantiles para niños
3. Cuentos infantiles para Lucas
4. Libros para niños MeeGenius
5. Read me stories: learn to read
6. iStoryBooks
7. Cuentos para chicos I
8. Playtales
9. Farfaria, libros infantiles
10. Preschool & kindergarten books
11. Read me stories: kid’s books
12. Play Tales Gold
13. Los cuentos de los niños
14. Cuentos para niños
15. Cuentos de Esopo para niños
16. Cuentos infantiles en inglés
17. Pocoyó: amigos
18. Librería para niños
19. Touch Tales: the story forest
20. Cuentos para niños 1, 2 y 3
21. Cuentos para niños
22. Poemas para niños
23. Cuentos cortos para niños
24. Livro infantil Janela Mágica
25. Sesame ebook
26. Libro móvil
27. Booksy
28. Me books
29. Cuenta cuentos
30. Decuentos
31. My first books
32. Kindle
33. Pequeñas historias de hadas
34. Kids kioske
35. Best kids stories
36. Los mejores cuentos infantiles
37. Cuentos y canciones

### **ANEXO 3. LISTADO DE APLICACIONES EN COMÚN EN IOS Y ANDROID**

- 1.** Cuentos clásicos “La Caixa”
- 2.** Libros para niños MeeGenius
- 3.** Read me stories: learn to read
- 4.** iStoryBooks
- 5.** Play Tales Gold
- 6.** Playtales
- 7.** Cuentos clásicos infantiles – Susaeta
- 8.** Librería para niños
- 9.** Read me stories: kid’s books
- 10.** Me books
- 11.** Me comics
- 12.** Story time for kids
- 13.** Speakaboos stories
- 14.** Read N Learn toddler book
- 15.** Fairy tales book
- 16.** Sesame ebook
- 17.** Booksy
- 18.** BPT- Librería educative
- 19.** Jakhu Cuentos
- 20.** Magic Kinder
- 21.** Cuentos y canciones
- 22.** Cuentos de Esopo para niños
- 23.** My first books
- 24.** Pequeñas historias de hadas P (han cobrado el pago cuatro veces)
- 25.** Cuentos para dormir
- 26.** Biff, Chip & kipper
- 27.** Fundación leer
- 28.** Cuentos para niños Cuentitos españoles
- 29.** Farfaria, libros infantiles
- 30.** Granja 123

## ANEXO 4. PLANTILLA DE ANALISIS

DATOS GENERALES DE LA APLICACIÓN			
LOGO			
		iOS	ANDROID
FECHA RECOGIDA DATOS			
APLICACIÓN			
VERSIÓN DE ANÁLISIS			
DESARROLLADOR			
SISTEMAS OPERATIVOS			
TAMAÑO			
IDIOMA/S			
FECHA DE ACTUALIZACIÓN			
FECHA DE CREACIÓN			
DIMENSIÓN. FORMA			
		iOS	ANDROID
PRECIO			
MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE LOS CONTENIDOS	Packs Suscripción Gratuita con publicidad Gratuita sin publicidad Gratis por tiempo limitado Versión lite de algunos títulos Gratis con compras integradas		
SEGURIDAD	Bloqueo de compras en la propia aplicación Control parental en la propia aplicación		
USABILIDAD	Velocidad	Descarga rápida de contenidos Información del proceso de descarga durante los tiempos muertos	
	Navegación	Funcionamiento correcto Ayudas o tutoriales	
ERGONOMÍA	Legibilidad	Tamaño de letra legible Tipo de letra legible	
	Claridad	Texto y fondo contrastado	
	Distribución de los elementos en la página		
	Uso del color		
OBSERVACIONES			
DIMENSIÓN. CONTENIDO			
		iOS	ANDROID
ACCESIBILIDAD	Campos de búsqueda en la tienda	Búsqueda por autor Búsqueda por título Búsqueda por edad Búsqueda por precio Búsqueda por categoría	

		Búsqueda por lengua			
		Búsqueda por recomendación			
	Información sobre los títulos		Autor		
			Ilustrador		
			Traductor		
			Título		
			Precio		
			Resumen		
			Idiomas		
			Puntuación		
	Lectura con o sin conexión a Internet				
	Lectura sólo con conexión a Internet				
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS</b>	Tipos de visualización	Estantería			
		Listado			
		Otro			
	Posibilidad de cambiar el modo de visualización				
	Posibilidad de cambiar la ordenación del listado				
	Posibilidad de organizar en carpetas				
	Eliminación de títulos	Posibilidad de eliminar			
		Eliminación directa desde la estantería			
Restauración de títulos					
<b>CAMBIO DE IDIOMA DE LA APLICACIÓN</b>					

