

# La biblioteca infantil en el siglo XXI o cómo integrar las apps en la biblioteca<sup>1</sup>

Raquel Gómez-Díaz y Araceli García-Rodríguez\*

## Resumen

Las expectativas y las necesidades de los usuarios varían y se acomodan a las posibilidades que ofrece la tecnología, por lo que la biblioteca del siglo XXI no puede permanecer ajena al momento en que estamos viviendo. Su respuesta pasa por ofrecer servicios y actividades relacionados con la adquisición de competencias digitales para promover el uso de este tipo de contenidos. Basándose en las recomendaciones de la IFLA-UNESCO y de Lectura Lab, el artículo incluye una serie de propuestas relacionadas con el conocimiento de contenidos y productos (informar y formar) y su dinamización y difusión (entretener). Igualmente, se indican aquellos conocimientos básicos que deben tener los bibliotecarios para realizar estas tareas: tipos de contenidos, fuentes y recursos para la adquisición y selección, modelos de negocio y funcionalidades.

**Palabras clave:** Aplicaciones de lectura, bibliotecas infantiles, dinamización de contenidos digitales, alfabetización digital y biblioteca

## Abstract

The expectations and needs of users vary and accommodate the possibilities offered by technology, so the library of the XXI century cannot remain

---

<sup>1</sup> El artículo fue recibido por el Comité Editorial de Prólogos en agosto de 2014. Fue evaluado con fecha febrero de 2015.

\* Grupo de investigación E-lectra. Dpto. Biblioteconomía y Documentación. Facultad de Traducción y Documentación. Universidad de Salamanca (España), [rgomez@usal.es](mailto:rgomez@usal.es) y [araceli@usal.es](mailto:araceli@usal.es), respectivamente.

indifferent when we are living. Its response is to offer services related to the acquisition of digital skills to promote the use of this type of content activities. Based on the recommendations of the IFLA -UNESCO and Lectura Lab, the article includes a series of proposals related to the content knowledge and products (information and training) and its revitalization and dissemination (understand). Content types sources and resources for the acquisition and selection, business models and features: also those basic knowledge required librarians to perform these tasks are given.

**Keywords:** Reading app; children library; digital content dinamization; digital literacy and library

“...ya es una realidad que los usuarios han cambiado sus hábitos de consumo de información. La implantación de los dispositivos móviles es una realidad más acuciante; no estar ahí significa no existir para algún segmento de la sociedad. Esto puede ser un suicidio para instituciones que necesitan la percepción y valoración por parte de la sociedad para reafirmar su papel en la misma” (Prospectiva 2020)

## 1. Introducción

La llegada de los libros electrónicos a las bibliotecas está suponiendo un cambio que va más allá de la integración de un nuevo soporte, “la llegada de los textos digitales a las bibliotecas está sirviendo de catalizador para un cambio en la misión, visión, objetivos y servicios que desde hace tiempo las bibliotecas venían ya desarrollando a través de propuestas más cercanas y acordes a los intereses de sus comunidades” (Alonso-Arévalo, J. & Cerdón-García, J.A. 2015).

Las expectativas y las necesidades de los usuarios varían y se acomodan a las posibilidades que ofrece la tecnología siempre cambiante, por lo que la biblioteca no puede ser ajena ni a la comunidad de usuarios a la que sirve ni a la sociedad en la que se inserta. En este momento las bibliotecas deben ir más allá y ofrecer a sus usuarios actividades y servicios relacionados con todos los tipos de contenidos digitales. El Arts Council (2013) destaca que entre las cuatro líneas de futuro de las bibliotecas está el sacar el máximo rendimiento a la tecnología digital en el sentido más amplio de la palabra, incorporando libros autopublicados, contenidos generados por los usuarios, videojuegos, cine, música y por supuesto aplicaciones para dispositivos móviles.

Las bibliotecas públicas tienen ante sí la apasionante oportunidad de ayudar a que todos tengan acceso al intercambio mundial y a salvar lo que se ha

dado en llamar “brecha digital” (Directrices IFLA/UNESCO 2012). Por tanto, hoy en día, deben ofrecer, junto a un amplio catálogo de fondos y materiales, servicios que ayuden a los lectores a desenvolverse en la creciente diversidad de formatos, dispositivos y contenidos digitales, actividades, tanto presenciales como en espacios virtuales, en las que las TIC tengan una notable presencia. Para ello es necesario cambiar el modelo tradicional de biblioteca hacia otro que amplíe el concepto de lectura a todo tipo de formatos y productos convirtiéndose en centro de información, conocimiento, recursos y actividades, que cuide al máximo la interacción con los usuarios y su participación activa y que aproveche las oportunidades de espacios webs, contenidos y canales digitales (Aprovechar las Tic en la biblioteca infantil, 2010).

Es evidente que la lectura digital requiere nuevas competencias, las propias de un sistema intermediado tecnológicamente en el que los dispositivos de lectura y las formas de ésta exigen comportamientos y actitudes de los usuarios que es preciso conocer y trabajar (Alonso Arévalo, J. Gómez-Díaz, R. & Cordón-García, J.A. 2015). El trinomio formación-dinamización y servicios se articula como un eje en torno al cual pivota la acción de la biblioteca para un uso óptimo de sus colecciones, un aprovechamiento gratificante y comprometido por parte de sus usuarios (Cordón-García, J.A. & Alonso Arévalo, J. 2013).

Para conseguir este nuevo modelo de biblioteca es necesario, siguiendo las recomendaciones de Lectura Lab (Aprovechar las Tic en la biblioteca infantil, 2010):

- aumentar la oferta de contenidos dirigidos a niños y jóvenes incluyendo no solo libros electrónicos sino también música, cine... y aplicaciones de todo tipo, especialmente de lectura;
- ofrecer actividades en las que se utilicen diferentes dispositivos y que permitan dar a conocer a padres, niños y educadores las posibilidades y funcionalidades de la lectura digital;
- desarrollar servicios de asesoramiento, tanto virtuales como presenciales, que permitan estar informados de los mejores productos y recursos relacionados con la lectura digital. El valor de las bibliotecas del futuro no será sólo facilitar el acceso a los materiales, sino seleccionar y orientar al usuario sobre los contenidos de calidad ante un mercado que no deja de crecer;
- poner en marcha actividades de alfabetización digital con la realización de talleres y cursos relacionados con el manejo de dispositivos, la selección de recursos, aplicaciones, etc. que nos permitan además reducir la brecha digital;

- planificar actividades relacionadas con la creación de contenidos digitales por parte de los usuarios a través de talleres de escritura de cuentos, vídeos, etc.;
- crear un servicio de préstamo de contenidos digitales que no se limite exclusivamente a libros electrónicos sino también a otros productos como las aplicaciones para dispositivos móviles.



Fig. 1: Propuestas para la biblioteca del futuro  
Fuente: elaboración propia

Dentro de los diferentes tipos de bibliotecas, las infantiles han sido siempre un ejemplo de centros activos, en los que los espacios y los servicios se han renovado continuamente para adaptarse a las necesidades e intereses de un grupo de usuarios, en el que no solo están los niños, sino también padres y profesores. En este momento en el que este público cada vez está más inmerso en el mundo digital, la biblioteca debe seguir renovándose, ofrecer nuevos productos y servicios y formar a los usuarios para que no se pierdan en el laberinto digital.

Dentro de los contenidos digitales, las aplicaciones en general y en

particular las relacionadas con la lectura, pueden convertirse en una herramienta para ofertar servicios desde la biblioteca. Cada vez son más los centros que utilizan tabletas y también los usuarios que llegan a ella con sus teléfonos y dispositivos móviles dispuestos a sacarles rendimiento en este espacio.

La mayor parte de las experiencias que hay sobre el uso de las tabletas en la biblioteca están orientadas a las universitarias, para las públicas son escasas y menos aún las experiencias centradas en la utilización y difusión de este tipo de recursos con usuarios infantiles. La revista *School Library Journal* publicó un artículo (Samtani, H. 2012) en el que se recogen las impresiones de los bibliotecarios y diferentes experiencias como la de la biblioteca pública de Watertown (Massachusetts), donde trabajan la hora del cuento digital, o la biblioteca de Darien (Connecticut) que dispone de iPads cargados con aplicaciones que pueden ser utilizadas por los niños. En otros casos se están creando espacios para la recomendación de apps, e incorporando iPads con aplicaciones específicas de cada sección de la biblioteca infantil, incluso cursos sobre cómo evaluar y seleccionar aplicaciones, como en el Lehman College de Nueva York. Asimismo algunas bibliotecas están posibilitando el préstamo externo de tabletas como la Biblioteca Pública de Brooklyn (<http://www.bklynlibrary.org/tablets>) y realizando la hora del cuento con estos dispositivos como en la Biblioteca Pública de Sioux Center ([http://siouxcenterlibrary.org/es/library\\_program/bedtime-tablet-tales/](http://siouxcenterlibrary.org/es/library_program/bedtime-tablet-tales/)).

En el caso español las experiencias o bien son reducidas o si las hay, no se han difundido lo suficiente. Destacan las realizadas por la Fundación Germán Sánchez Ruipérez (guías de lectura, Proyecto Dedos...), los talleres “*De la tabula a la tableta*” de la Biblioteca de Galicia<sup>2</sup> o las recomendaciones de app infantiles del grupo de Investigación Gretel, por citar algunas (<http://literatura.gretel.cat/es/recomanacions-digitals>).

## 2. Objetivos

Siguiendo el Manifiesto IFLA-UNESCO (1994) las tareas encomendadas a la biblioteca pública se pueden resumir en tres: informar, formar y entretener. Partiendo de estas tres acciones y de la idea de que las bibliotecas infantiles deben incorporar entre sus servicios y actividades aquellas relacionadas con los contenidos digitales, el objetivo fundamental de este trabajo es proponer actividades en torno a dos aspectos fundamentales: el conocimiento de los contenidos y productos (informar y formar) y la dinamización y difusión de los mismos (entretener). Además de este objetivo principal, los objetivos secundarios

---

<sup>2</sup> <http://www.cidadedacultura.gal/es/blog/de-la-tabula-la-tablet-el-libro-y-las-bibliotecas-traves-del-tiempo>

son:

- Indicar qué cuestiones tiene que conocer un bibliotecario cuando se plantea organizar servicios y actividades con aplicaciones de lectura infantil, contenidos, formas de acceso, modelos de negocio, etc.
- Realizar una serie de propuestas de dinamización con aplicaciones en la biblioteca infantil, actividades centradas en el descubrimiento de este tipo de contenidos por parte de los lectores pero también sus posibilidades lúdicas y recreativas.
- Proponer la puesta en marcha de un servicio de préstamo de aplicaciones y dispositivos en la biblioteca infantil.

### 3. Metodología

El primer paso para la realización de este trabajo ha sido la búsqueda de experiencias. Es cierto que aunque el recorrido de las apps en bibliotecas es aún escaso y aunque algunas han desarrollado actividades, esto aún no se ha reflejado en artículos en revistas científicas. En algunos casos, las experiencias se cuentan en post del blog de la biblioteca o aparecen como noticias en blogs especializados en el ámbito digital o en literatura infantil, pero la falta de normalización en el etiquetado de estos post, o incluso la ausencia de éste, dificulta el proceso de localización de los mismos.

Al realizar un sondeo en un buscador general sobre “apps y bibliotecas” aparecen distintas experiencias sobre el desarrollo de apps creadas para la consulta de los diferentes catálogos, o para cualquier otro tipo de uso profesional; la formación de los usuarios de aplicaciones dirigidas al estudio y la investigación, el uso de *beacons*<sup>3</sup> para el envío de notificaciones sobre eventos o recomendaciones e incluso para realizar avisos relacionados con el servicio de préstamo. Sin embargo, son reducidos los ejemplos de uso de las aplicaciones con los lectores en actividades de promoción, difusión y animación lectora tradicionalmente realizadas en las bibliotecas infantiles.

Como uno de los objetivos del artículo es la propuesta de actividades en las que se pueda integrar las apps de cara a su conocimiento y difusión, se

---

<sup>3</sup> Tecnología de bajo consumo basada en la geolocalización que se incorpora en espacios físicos, y detecta la presencia de visitantes gracias a una app móvil. La aplicación ofrece información en tiempo real de los movimientos por dicho espacio en función de la distancia entre el usuario y el beacons. Para más información consultar <http://lj.libraryjournal.com/2014/11/marketing/beacon-technology-deployed-by-two-library-app-makers/#>

procedió a la sistematización de las prácticas más habituales teniendo en cuenta la adaptación de las funciones básicas recomendadas por la IFLA-UNESCO (1994) y los consejos de Lectura Lab para dar el paso a las bibliotecas del futuro, pero también para garantizar el futuro de las bibliotecas.

Posteriormente se procedió al análisis de las apps concretas para ver su grado de adecuación a las diferentes propuestas para finalmente hacer esta primera recomendación que oriente a los bibliotecarios en la puesta en marcha nuevos servicios y actividades.

#### **4. Primero conocer**

Es inviable el desarrollo de actividades relacionadas con aplicaciones sin que el bibliotecario tenga unos conocimientos básicos de los productos con los que está trabajando: tipos de contenidos, fuentes y recursos para la adquisición y selección, modelos de negocio y funcionalidades entre otras cosas.

##### **4.1. Los contenidos**

Existe una amplia variedad de contenidos para niños, siempre la ha habido, pero en formato digital la variedad es mayor aún. Los distintos tipos de libros que existen en formato analógico tienen su reflejo en el mundo digital; en muchos casos la diferencia apenas es un cambio de soporte, en otros las funcionalidades incorporadas provocan una experiencia nueva de lectura con la que los más pequeños pueden aprender pero sobre todo disfrutar. En el mundo de las aplicaciones los contenidos que se pueden utilizar con los usuarios son: aplicaciones de lectura, libros app, audiolibros, videolibros, comic, app toy, realidad aumentada y Storytelling app.



Fig. 2: Aplicaciones de contenidos infantiles para el trabajo en la biblioteca  
Fuente: elaboración propia

Aunque sea de manera somera conviene establecer las diferencias entre los distintos tipos. Las aplicaciones de lectura son los programas informáticos que permiten la gestión de contenidos y el acceso a los mismos, así como la interacción con el usuario. Están pensadas para ser leídas en un dispositivo móvil de lectura e integran las compras o descargas de varios títulos en el mismo producto. Además de las aplicaciones generales con contenidos para niños, existen cada vez un mayor número de aplicaciones específicas como *Play Tales*, *Joy Tales*, *Nice Tales*, *Auca*, *Mis Cuentitos*, *El Baúl de los Monstruos*, *Genius Books*, *Child's Tales*, *Blue Planet Tales*, *Booksy*, etc.

Por otro lado hay contenidos que llevan ligado el programa informático que permite su reproducción. En este caso la separación entre ambos no es posible, es lo que se conoce como “libro-app”. Podemos destacar como ejemplos *Cadavercita Roja*, *Alicia*, *Las Casas Perdidas*, *Las Conchas que quisieron ser estrellas*, *In My Dream*, *el Herbario de las Hadas*, *Rita la lagartija*, *La manzana roja o Los Colores Olvidados*, entre otros.<sup>4</sup>

Los audiolibros digitales son grabaciones narradas o leídas automáticamente por programas informáticos, de libros ya existentes o creados expresamente para ser difundidos en este formato audible. Pueden ser escuchados

---

<sup>4</sup> Es necesario precisar que en algunos casos los libros app pueden permitir la reproducción automática del contenido y en este caso son videolibros, pero no todos los libros app tienen incorporada esta funcionalidad. Como se verá a continuación no todos los videolibros son libros app sino que esta es simplemente una de las formas que pueden adoptar.

en el ordenador, tabletas, teléfonos inteligentes, iPod, reproductores de MP3, etc. es el caso de *Libro Móvil*, *Audible*, *Infantiles* (sección infantil de *Libro Movil*, *Audiocuentos para dormir* o *Historietas Infantiles*).

Los videolibros o video-relatos son grabaciones que reproducen con imagen y audio el contenido de un libro y se basan en la misma idea que los audiolibros, convertir el contenido escrito a otro formato. Dentro de este término se pueden incluir tres tipos:

- Libros app que permiten la reproducción en forma de vídeo (sin pausa) de diferentes historias. Es el caso *Los fantásticos libros voladores Mr.Morris Lessmore* o *Miss Spider Tea Party*.
- Libros en plataformas de vídeo como Youtube o Vimeo, normalmente reproducciones animadas de cuentos clásicos aunque también existen títulos originales que se pueden descargar directamente desde la red. Algunas empresas disponen de canales específicos para leer sus libros como *KidsKioske* (<http://www.youtube.com/user/Kidskioske>) con cuentos infantiles en distintos idiomas.
- Aplicaciones de videolibros como *DeCuentos* una selección de video-relatos realizados por cuentacuentos profesionales desarrollada por el Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil o *Vivaz Books* que además de juegos educativos incluye videolibros.<sup>5</sup>

La realidad aumentada (RA) es el conjunto de tecnologías que permiten la superposición, en tiempo real, de imágenes, marcadores o información generados virtualmente sobre elementos localizados en el mundo real, para los que son necesarios: un elemento que capture las imágenes (web cam), otro para proyectar la mezcla de imágenes (ordenador, tablet, teléfono o consola), uno o varios elementos de procesamiento (hardware y el software) y un activador de la RA, que en el caso de los libros puede ser una imagen o un código QR impreso en el papel.

En base a los elementos que se utilicen podemos encontrarnos con varios productos de realidad aumentada para niños, los más habituales son:

- Libro en papel con marcadores más aplicación. En este caso el libro físico incorpora una serie de marcadores, que pueden ser códigos QR

---

<sup>5</sup> Aunque no están centradas exclusivamente en libros resulta de gran interés conocer las plataformas de vídeo especializadas en niños como es el caso de YouTube Kids (iOS), Hometube (Android) o JuniorTube

o estar incorporados en el texto o en las ilustraciones, que son decodificados a través de una aplicación. Un ejemplo de este tipo de productos son “Zapatos, zapatitos, zapatones” en el que para ver el contenido extra en RA es necesario descargarse la aplicación gratuita, las obras de la empresa especializada BooksARalive (<http://www.booksaralive.com>) o “Los fantásticos libros voladores de Mrs. Morris Lessmore”, que tras el éxito del libro app, se ha publicado en papel con RA, su aplicación se llama Imagnotron.

- Para la lectura a través de ordenador personal existen productos en el que el libro físico con marcadores se completa con un programa de ordenador que permite leer los contenidos extras a través de la web cam. Es el caso de las colecciones “El Mundo de Rita” en 3D y “En movimiento” de McMillan infantil y juvenil, las colecciones “Book come alive” de Carlton Kids, Jelly Jamm editada por Timun Mas del Grupo Planeta.
- En último lugar nos encontramos con libros con marcadores incorporados cuyos contenidos en RA en 3D se activan a través de una gadget de una consola. Es el caso de *Wonderbook*: el libro de los hechizos, un videojuego con forma de libro y textos de J.K. Rowling que convierte a los jugadores en alumnos de Hogwarts que pueden interactuar y practicar usando el mando del movimiento de Play Station Move como si fuera una varita mágica.

Se conoce como app toy o appitivity toy aquellos complementos físicos, normalmente juguetes, diseñados para interactuar con una determinada aplicación. A diferencia de la RA no es la aplicación la que interactúa con un objeto físico, sino al revés, el objeto es el que interactúa con la aplicación. Quizá los ejemplos que mejor representan esta categoría sean “10 dedos” y su continuación “Hasta 100”, y *Tiggly Shapes*, un juego para preescolares formado por un conjunto de 4 formas geométricas con las que se puede interactuar con cuatro aplicaciones diferentes, así como *Bridging Book*, que combina un álbum impreso con un desarrollo web con contenido sincronizado en el que las ilustraciones impresas se extienden a la pantalla del dispositivo.



Fig. 3: Aplicación 10 dedos

Fuente: <http://www.appsmama.es/wp-content/uploads/2013/10/10-dedos.png>



Fig. 4: Bridging

Fuente: <http://cosasdeapple.com/wp-content/uploads/2013/05/Bridging-Book.jpg>

Por lo que se refiere a los cómics, en el caso de los niños existen aplicaciones que incluyen las tiras cómicas de personajes como *Snoopy* o *Mafalda*, otras centradas en algún tema como *Científicos en Cómic* o aquellas en las que es posible la descarga de diferentes títulos como *Marvel*, *Koomic* o *Me Comics*.

Las storytelling son aplicaciones que permiten crear historias y cuentos digitales pero también grabar vídeos, incorporar música, utilizar nuestra voz o incluir un texto, o ilustraciones propias o personales, etc. Algunos ejemplos de este tipo de app son la *Nave di Clo*, *Storybird* con app para crear cuentos en inglés, *Tikatot* y *Storyjumper*, [Toonia storymaker](#) e *Imagistory* también en inglés.

En español podemos destacar *Creappcuentos*, una aplicación con una versión lite con el acceso a parte de las stikers y compras integradas para el resto de contenidos, *Tu cuento*, o *Storytelling*.

## 4.2. Las fuentes

Son varios los recursos que se pueden utilizar para estar informado sobre aplicaciones infantiles, es imposible señalar todas pero al menos se especificará la tipología con algunos ejemplos especialmente útiles.

### 4.2.1. Plataformas y tiendas

Las plataformas de distribución y venta son uno de los eslabones fundamentales en la cadena de la edición digital ya que su función va más allá de la venta, prestando también servicios de valor añadido como soporte logístico, promoción, marketing, etc. a las editoriales. Estas plataformas incluyen comentarios de los usuarios con un variado grado de utilidad y calidad, aunque pueden ser útiles para conocer las características generales de la app.

App Store es la tienda de aplicaciones de Apple en la que se pueden encontrar, clasificados en categorías, los diferentes contenidos y que cuenta con una sección específica para niños clasificada en tres grupos de edad: menores de 5 años, de 6 a 8 y de 9 a 11. Dentro de cada nivel, las apps están organizadas por temáticas como *Explora el mundo*, *Naturaleza*, *Crea jugando*, etc.

Solo forman parte de esa sección aquellas que cumplen los requisitos de la Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)<sup>6</sup> que prohíbe que los desarrolladores soliciten información personal de los menores, les exige políticas de privacidad claras, la ausencia de publicidad y contar con el permiso expreso de los padres antes de vincular a una web u otra aplicación externa.

Google Play Store es la plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles para dispositivos con sistema operativo Android, así como una tienda en línea desarrollada y gestionada por Google. En el caso de las aplicaciones para niños no cuenta con una categoría específica por lo que para localizar libros para niños es necesario introducir el término en el buscador general.

Desde Amazon también se puede acceder a la descarga de aplicaciones para el sistema operativo Android aunque en este caso es necesario establecer una serie de ajustes en el dispositivo que permita la compra y descarga de las

---

<sup>6</sup> Children's Online Privacy Protection (COPPA) es una ley federal de los Estados Unidos promulgada en 1998 y puesta en vigor en el año 2000, que establece las obligaciones de los operadores con respecto a la privacidad de los niños menores de 13 años. (<http://www.coppa.org/comply.htm>).

aplicaciones desde este lugar, ya que por defecto el sistema de descarga para Android es Google Play Store.

#### **4.2.2. Desarrolladores de contenidos**

Además de las editoriales tradicionales que están publicando libros electrónicos, han surgido nuevas empresas de desarrollo de contenidos digitales a través de cuyas webs podemos estar informados de sus productos. En la mayoría de los casos son empresas jóvenes, en fase de crecimiento y consolidación; su catálogo es bastante reducido y sus esfuerzos se dirigen básicamente a la edición de libros app de cuentos ilustrados para la etapa infantil (Sanz Pilar, N., García Rodríguez, A. 2014).

Es el caso de Dada Company <http://www.dadacompany.com/> o La Tortuga Casiopea <http://www.latortugacasiopea.com/>, que junto a otras empresas similares han formado Edita Interactiva <http://www.editainteractiva.es/> una asociación de desarrolladores de aplicaciones infantiles.

Junto a estas nuevas empresas, son varias las editoriales tradicionales que también están empezando a desarrollar aplicaciones para niños como es el caso de Edebé mobile <http://edebemobile.com/es> o Santillana <http://www.santillana.es/es/w/material-digital/>.

#### **4.2.3. Blogs**

Los blog constituyen una de las principales fuentes de información para el estudio del libro y la edición digital. En ellos se pueden encontrar desde noticias breves relacionadas con algunas de las actividades del sector editorial, hasta análisis en profundidad de algunos de los hechos característicos de este entorno, además de documentos a texto completo como artículos, informes, libros, etc.

En los últimos años están empezando a proliferar aquellos centrados en las aplicaciones para niños, en los que podemos encontrar no solo noticias, sino también recomendaciones y valoraciones.

De entre todos los disponibles destacan: Appsmama <http://www.appsmama.es/>, Bestappsforkids <http://bestappsforkids.com/>, Generación Apps <http://www.gentedigital.es/generacionapps/> o Pequetablet (dispositivos) <http://pequetablet.com/>.

#### **4.2.4. Recomendadores**

Ante los miles de aplicaciones de todo tipo los recomendadores se están convirtiendo en un recurso esencial para estar al día de las novedades, comprobar sus características y utilidades.

Destacamos especialmente: Applicaditos <http://applicaditos.com>, Digital Story Time <http://digital-storytime.com>, Frikids <http://www.frikids.com>, Moms whit apps <https://momswithapps.com>, Smartappsforkids <http://www.smartappsforkids.com>, La Souris Grise <http://www.souris-grise.fr> y Tulabooks <http://www.tulabooks.es>.

#### 4.2.5. Premios

Los premios, galardones y sellos de calidad dan visibilidad a las apps pero además pueden ser un criterio de selección importante a la hora de decidirnos por uno u otro producto. Entre los más prestigiosos podemos mencionar:

- Premio Tab Innovation (<http://www.tabinnovation.com/>) a las mejores aplicaciones pensadas para tabletas y desarrolladas en español.
- Bologna Ragazzi Digital Award otorgado por la Feria del Libro de Bolonia para destacar las aplicaciones innovadoras y de calidad clasificadas en dos categorías: ficción y no ficción (<http://www.bookfair.bolognafiore.it/bologna-ragazzi-digital-award/1034.html>).
- El Chupete (Festival Internacional de Comunicación Infantil) a las mejores apps para niños en colaboración con Generación Apps (<http://www.elchupete.com/en/home>)
- The KidSAFE (<http://www.kidsafeseal.com>), un sello que garantiza que los sitios webs, redes sociales, aplicaciones para dispositivos móviles, etc. se desarrollan en un entorno seguro para niños y que cumplen con todos los estándares de seguridad.
- Editor's Choice Award (<http://childrenstech.com>) otorgado por la revista especializada Children's Technology Review que revisa aplicaciones para niños hasta los 15 años. El galardón se da a aquellos productos que son valorados por la publicación con más de 4 estrellas por su excelencia en el diseño.
- Parents' Choice Awards (<http://www.parents-choice.org/default.cfm>) otorgado por la Parents' Choice Foundation, a aquellos productos dirigidos a los niños, entre ellos aplicaciones, que entretengan, estimulen, desarrollen la imaginación y respeten la edad, los intereses y las habilidades del niño.

### 4.3. Los modelos de negocio

Una de las características de los contenidos digitales es la variedad en los sistemas de adquisición, por lo que el bibliotecario debe conocer todas las opciones posibles. En el caso de las aplicaciones, las más habituales son:

- In app purchase (compras integradas). En general suelen incluir un libro gratuito con la descarga. Los precios son modificados periódicamente y pueden variar en función del sistema operativo.
- Suscripción que da derecho a la lectura de todos los libros, a todas las obras durante el tiempo que dura la suscripción, pero no supone la propiedad de las mismas. Puede ser una opción interesante para hacerse con una buena colección para la biblioteca a precios normalmente muy razonables.
- Gratis con publicidad: en función del sistema operativo la aplicación puede o no permitir esta opción, aunque siempre es posible la compra de los títulos que nos interesen sin publicidad. No recomendamos su utilización en la biblioteca pues la publicidad suele distraer a los niños y entorpece la lectura al ocultar en ocasiones parte el texto o de la ilustración.
- Gratis sin publicidad.
- Gratis con limitaciones (versión lite). Permiten el acceso limitado bien al contenido o a las funcionalidades de la aplicación. Puede ser una opción interesante para el análisis por parte del bibliotecario de cara a su selección pero en el caso de los usuarios recomendamos la aplicación íntegra.
- Bundles o packs de aplicaciones con descuentos en el precio por la compra conjunta. Es una forma de hacerse con varias aplicaciones a precios reducidos pero conviene analizar si realmente todas las incluidas en el bundle pueden ser de interés para la biblioteca y si no es así adquirirlas por separado.
- Ofertas. Incluyen descuentos por compra conjunta o pack y los que se realizan en determinadas fechas.

### 4.4. Las funcionalidades

Si los bibliotecarios quieren utilizar las aplicaciones de lectura y recomendarlas a

los lectores, necesitan conocer todas las posibilidades de interacción. Es imposible enumerar todas las funcionalidades, puesto que se van creando nuevas, pero a modo de resumen se destacan las siguientes:

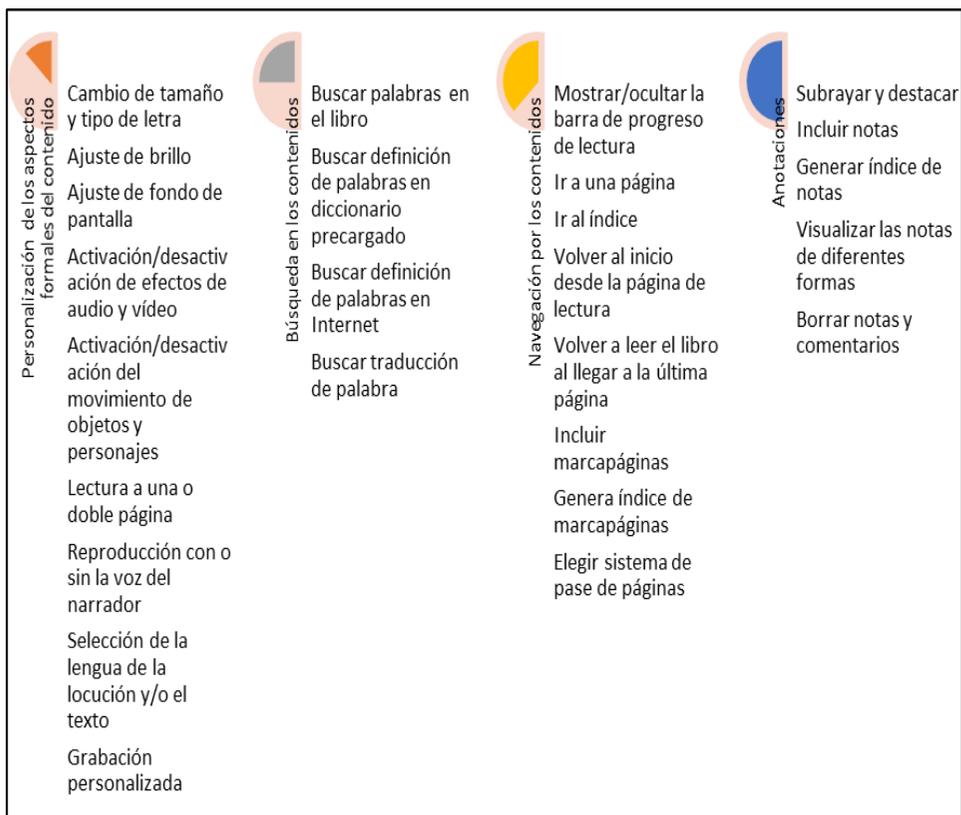


Fig. 5: Funcionalidades más frecuentes incluidas en las aplicaciones de lectura infantil  
Fuente: Elaboración propia

## 5. Segundo, dinamizar

Una de las tareas más importantes que se deben realizar para que los usuarios conozcan y utilicen este tipo de productos, es dinamizar. Un trabajo que se puede hacer recomendando productos, enseñando el manejo, funcionalidades y posibilidades de dispositivos y aplicaciones y fomentando el uso a través de diferentes actividades.

## 5.1. Recomendando

La recomendación de aplicaciones puede convertirse en un servicio más de la biblioteca al igual que se viene haciendo desde hace años con los libros impresos; de hecho, sería más que deseable la creación de un servicio de selección y referencia digital con la función de no solo evaluar contenidos, sino también crearlos.

Ante la ingente cantidad de aplicaciones, la función de asesoramiento al lector se está convirtiendo y lo será aún más en el futuro, en una función esencial. Ofrecer a los niños buenas aplicaciones es uno de los problemas que plantean tanto los padres como las empresas que desarrollan los contenidos y aquí la biblioteca puede ser de gran ayuda.

La biblioteca puede utilizar varios medios para hacer recomendaciones:

- Guías de lectura como las de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez (<http://recursos.fgsr.es/lomas/index.html>), el Grupo de Investigación Gretel (<http://www.literatura.gretel.cat/es>), las recogidas en la sección recursos en Lectura Lab ([http://lecturalab.org/section/RECURSOS-Y-CURSOS\\_27](http://lecturalab.org/section/RECURSOS-Y-CURSOS_27)) o el blog de Consultoría de Cultura y Lectura de Elisa Yuste <http://www.elisayuste.com/blog/>.
- Sección específica en la página web de la biblioteca como MitLibraries (<http://libguides.mit.edu/apps>).
- Presentación de aplicaciones en la propia biblioteca bien de forma esporádica o fijando un día concreto, por ejemplo al concluir las visitas escolares.

Para conseguir una mayor visibilidad de todo lo que se realice es aconsejable difundirlo a través de blogs, redes sociales, boletines del centro e incorporar un servicio de aviso o alerta informativa a través de la aplicación móvil de la biblioteca, canales RSS u otros medios.

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

- Buscar un título llamativo y suficientemente descriptivo: Apps imprescindibles, Apps menú, TopAPP, APPS que no te puedes perder antes de crecer, Donde viven las APPS.
- Definir y segmentar los posibles usuarios a fin de orientar las recomendaciones a sus intereses: por ejemplo padres, profesores y niños.

- Organizar y clasificar los tres apartados. Para los padres y profesores aconsejamos una clasificación temática general como libros, juegos, educativas, audiolibros, etc. mientras que para los niños es recomendable una clasificación temática específica como aventuras, misterio, animales, etc. siguiendo, en caso de tenerla, la misma que utilizamos para el material impreso.
- Crear una plantilla que ayude a normalizar las recomendaciones y a recoger aquellos aspectos especialmente destacables para los diferentes usuarios. Por ejemplo, para los padres es recomendable enfatizar en los aspectos educativos (fig. 6) mientras que en el caso de los niños es preferible resaltar los divertidos y lúdicos, la interactividad y la gamificación si la tiene (fig. 7).

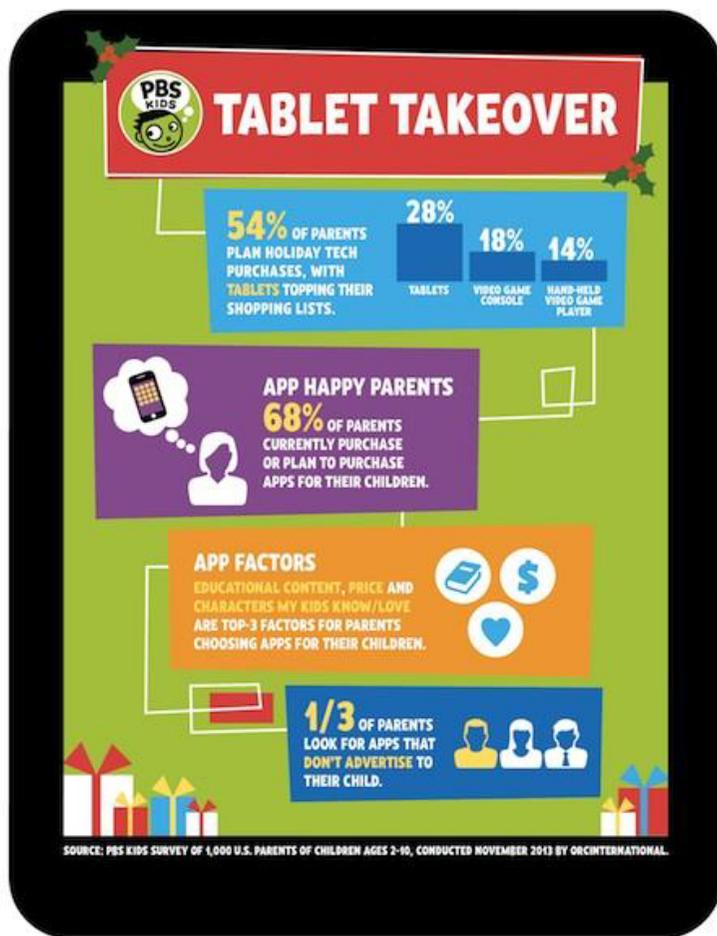
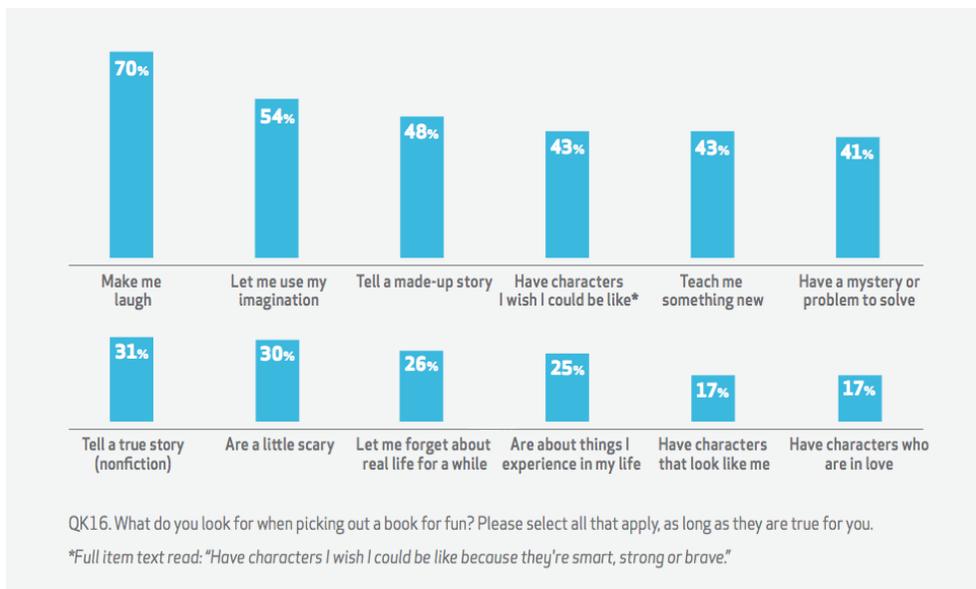


Fig. 6: Preferencias de los padres cuando eligen un libro  
Fuente: <http://www.pbs.org/about/news/archive/2013/holiday-tech-survey/>



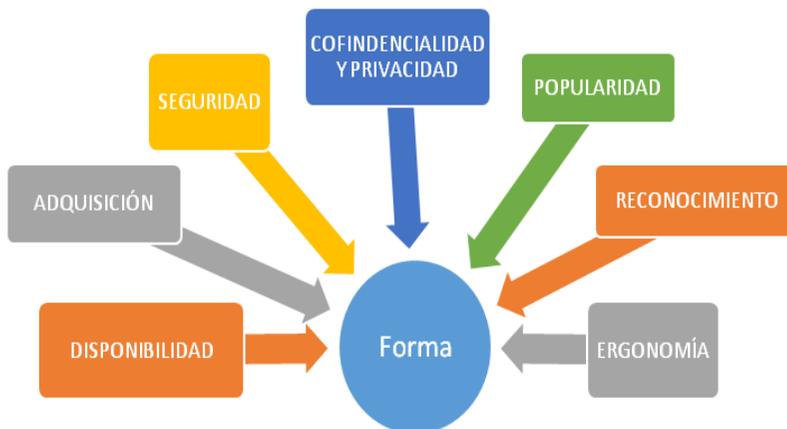
*Fig. 7: Preferencias de los niños cuando eligen un libro*

Fuente: <http://www.scholastic.com/readingreport/what-kids-want.htm>

- Incluir en las recomendaciones el nombre y logo de la app, precio, sistema operativo, idioma, edad recomendada, desarrollador, autor/ilustrador si se trata de un libro app y un enlace directo a la tienda correspondiente para que el usuario pueda comprarla o descargarla. Se debe incorporar también un breve comentario en el que el seleccionador destaque aquellos aspectos más importantes: interactividad, valor educativo, valoración de los usuarios, premios recibidos, etc. Recomendamos en este caso seguir las pautas de Nicole Henning (2014).

Una vez que tenemos definido todo lo anterior comienza la verdadera labor del bibliotecario: la selección. Para ello no es suficiente con descargar y utilizar las aplicaciones, sino también aplicar una serie de criterios, parámetros e indicadores que nos permitan delimitar la calidad del producto. Como mínimo la evaluación debe basarse en la forma (fig. 8) que incluye: disponibilidad (facilidad de acceso a la propia aplicación); adquisición (cómo se compra); seguridad (control parental); confidencialidad; popularidad (valoraciones de los usuarios), reconocimiento (a través de los premios y distinciones) usabilidad (manera en la que se interactúa con la aplicación) y ergonomía (aspectos relacionados con el tamaño y el tipo de letra, la colocación de los diferentes elementos e iconos

dentro de la página, la claridad de las imágenes).



*Fig. 8: Aspectos relacionados que se deben tener en cuenta para la evaluación de las aplicaciones. Dimensión forma*

Fuente: elaboración propia

Y también en el contenido (fig. 9) es necesario tener en cuenta aspectos como la autoría (quién ha desarrollado la aplicación); actualización; contenido; accesibilidad (cómo se puede localizar la obra en una aplicación o partes dentro de ella), organización (hace referencia a la ordenación de los contenidos dentro de la aplicación; personalización (colores de fondo, tamaño de la letra...); interacción con los contenidos (relacionado con el comentario de los contenidos en redes sociales, valorar las aplicaciones ; interacción en la aplicación (relacionado con las acciones que se hacen para que los contenidos hagan acciones).<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Todos estos aspectos se desarrollarán a través de una serie de indicadores que permitan medir y serán tratados en otros trabajos posteriores.



*Fig. 9: Aspectos relacionados que se deben tener en cuenta para la evaluación de las aplicaciones. Dimensión contenido*  
Fuente: elaboración propia

## 5.2. Enseñando e instruyendo

Según la IFLA una de las funciones principales de la biblioteca pública es la educación y la instrucción de los usuarios y en este “universo digital en constante expansión concederá mayor valor a la formación de habilidades de alfabetización informativa como la lectura básica y las competencias con herramientas digitales. Las personas que carezcan de estas habilidades enfrentarán obstáculos para su inclusión en una creciente gama de áreas” (Informe Tendencias IFLA 2014).

Pero la tecnología por sí sola no sirve, es necesario saber utilizarla correctamente y conseguir sacar su máximo potencial. En el caso de la lectura, de “forma habitual y constante utilizamos el término nativos digitales para referirnos a niños y jóvenes, como si el hecho de manejar como nadie, y con una facilidad casi innata, todo tipo de dispositivos, supusiera que dominan la lectura digital de una forma espontánea y natural (Prensky, M. 2001).

La lectura digital implica nuevas habilidades y destrezas para aprovechar al máximo las posibilidades de estos soportes: navegar por las páginas del libro, por el texto, la ilustración, los hipervínculos, los menús, etc. Es un tipo de lectura que supone un esfuerzo añadido para relacionar los componentes que conforman cada obra, y para ello, niños, jóvenes y adultos, deben ser instruidos (García-Rodríguez, A. 2013).

El acceso a la tecnología es algo que deben ofrecer las bibliotecas pero también enseñar a usarla, de ahí que tanto profesionales de la información, organismos e incluso los usuarios demanden la necesidad de formarse en el uso

de las tecnologías digitales y que en los últimos años se venga hablando de forma reiterada de la necesidad de la multialfabetización (Marzal, M.A.; Area, M & Gross, B 2008) dentro de la cual estaría la alfabetización digital.

La definición de alfabetización digital ha estado orientada a dos direcciones: una centrada en el componente tecnológico y otra en el aspecto más comunicativo, social y participativo y se ha identificado con saber utilizar las tecnologías y los dispositivos de forma instrumental. Con el tiempo el concepto se ha hecho más amplio haciendo también referencia a todas las competencias que una persona necesita para desenvolverse eficazmente en la sociedad de la información (Tiscar, L. 2008).

Esto nos permite hablar de diferentes dimensiones de la alfabetización digital que según Boris Mir (2009) son:

- La del aprendizaje que abarca la transformación de la información en conocimiento y su adquisición.
- La informacional que incluye la obtención, evaluación y tratamiento de la información en contenidos digitales.
- La comunicativa que incorpora la comunicación interpersonal y la social.
- La de la cultura digital que abarca las prácticas sociales y culturales de la sociedad del conocimiento y la ciudadanía digital.
- La tecnológica que contiene el conocimiento y dominio de entornos digitales.

La biblioteca debe centrarse, como mínimo, en tres de estas dimensiones (la del aprendizaje, la informacional y la tecnológica) y, para ello, es necesario crear una oferta formativa estable y no sólo con los niños, sino también con los adultos y que esta sea un servicio más de la biblioteca. De esta manera se asume el papel educativo y formador que va implícito en sus funciones, siempre teniendo en cuenta que es una educación no formal y que por lo tanto, si queremos tener éxito, debe diseñarse de forma diferente a la que se hace en la escuela.

La pregunta es ¿qué podemos hacer en este caso? Son varias las posibilidades, todo dependerá del tiempo, el presupuesto y los equipamientos con los que contemos. Algunas de ellas pueden ser:

- Elaboración de guías, manuales y tutoriales (presentaciones y vídeos) sobre el manejo de dispositivos o aplicaciones determinadas. Para su mayor difusión es recomendable disponer de un canal de Youtube

específico de la biblioteca, en el que se incluirán los tutoriales y un espacio en la web para los archivos en pdf. Habrá que tener siempre en cuenta que su elaboración requiere tiempo, que es necesario mantenerlos actualizados y que deben ser atractivos, dinámicos y adaptados a los potenciales usuarios.

- Cursos específicos para niños o adultos, presenciales o en línea. En el caso de los adultos se pueden enseñar aquellas cuestiones sobre el manejo de dispositivos, control parental, recursos y fuentes para seleccionar aplicaciones para sus hijos o alumnos, etc. Se puede plantear incluso crear una plataforma de cursos o talleres bajo demanda.
- Charlas y encuentros con especialistas, editores, autores, desarrolladores, o bibliotecarios, sobre aplicaciones de diferentes categorías siguiendo el esquema de los encuentros con autores habituales en las bibliotecas infantiles y escolares.

### 5.3. Fomentando

El fomento del libro y la lectura es una de las áreas de trabajo tradicionales de las bibliotecas infantiles y debe seguir siéndolo; lo que defendemos es que los bibliotecarios tienen que comprender que se puede leer de diferentes maneras y en diferentes formatos, con o sin pantalla, y que se pueden hacer las mismas actividades utilizando también otros soportes, en este caso aplicaciones.

Una de las formas más sencilla de dinamizar es la tradicional hora del cuento, en este caso digital, a la que podríamos denominar APPS con mucho cuento, App de cuento, Había una vez una APP, CuentAPP...

La interactividad y la posibilidad de personalización de las aplicaciones de lectura y libros app permiten amplias modalidades para la narración como por ejemplo:

#### a) Modalidad 1. Solo en digital

Me lo cuenta el bibliotecario. En este caso el profesional cuenta la historia en voz alta y los niños van visualizando las imágenes en la pantalla. Para ello se pueden utilizar libros app (desactivando la locución y el texto); que el bibliotecario desarrolle su propio cuento a través de herramientas como Storybook Reading u otras storytelling ya mencionadas o cuentos sin locución ni texto, como *Marina y la Luz* o *la Flauta Mágica* de Dada Company.

Me lo cuenta la tableta. Para esta opción podemos utilizar la voz del narrador incorporada en la app al mismo tiempo que el texto se va reproduciendo

en pantalla, o bien utilizar la locución pero sin que aparezca el texto. Se podrían usar los cuentos incluidos en aplicaciones como Joy Tales, Mis cuentitos, Play Tales, los clásicos desarrollados por Chocolapps, Dabycuento, la Colección Emociones, etc.

b) Modalidad 2. En papel y en digital

Se trata de hacer ver a los niños la posibilidad de contar y disfrutar de la misma historia en los dos formatos. Podemos optar por:

- Libros ya existentes en papel que se han desarrollado en forma de aplicación como los títulos protagonizados por *Olivia* de Ian Falconer, *Elmer* de David Mckee, *La Pequeña oruga glotona* de Eric Carle o *Yo mataré monstruos por ti* de Santi Balmes.
- Libros en papel con realidad aumentada como los ya mencionados.
- Combinaciones de formato impreso y digital como el también citado Bridging Book.

Las posibilidades de las apps son tantas que podemos incluso realizar sesiones de cuentacuentos para niños sordos utilizando apps como *TeCuento* cuya interfaz permite la visualización de vídeos en lengua de signos, de modo que una vez que hemos seleccionado un libro, texto e ilustración se complementan con el video signado.

Durante el desarrollo de la sesión o al terminar la lectura, dependiendo de la aplicación que se utilice, es posible realizar diferentes acciones que permitirán al niño participar de forma activa e interactuar no solo con la aplicación y su historia sino también con el propio bibliotecario.

- Activación del movimiento de objetos y personajes, sonido, banda sonora, etc.
- Grabación personalizada de la historia por parte de los niños.
- Realización de juegos con personajes de los libros a través de aplicaciones basadas en ellos o juegos que están incorporados en la misma app. El juego de *Rita la Lagartija* o *La Pequeña Oruga Glotona*, Premio Digital de la Feria de Bologna en 2015, pueden ser ejemplos muy interesantes.
- Lo virtual se vuelve real. Se trata en este caso de utilizar impresoras en 3D para imprimir la figura de uno o varios personajes del cuento. De esta forma la biblioteca crea su propia colección de personajes

que pueden mostrarse al público en forma de exposición al finalizar el año o para conmemorar algún evento especial.<sup>8</sup>

- Cuentos del mundo: lectura de la historia en otras lenguas aprovechando la posibilidad de cambio de idioma en la misma app.

Se recomienda seleccionar muy bien la aplicación, eligiendo aquellas que incorporen una buena historia, por supuesto, pero también que dispongan de buenas ilustraciones, bandas sonoras y locuciones de calidad y una interacción adecuada al texto y en un porcentaje proporcionado. Algunos ejemplos que se pueden destacar son: *Dans mon rêve*, *Por cuatro esquinitas de nada*, *Los fantásticos libros voladores de Mr. Morris Lessmore*, *Cadavercita Roja*, *Rita la Lagartija*, *Olivia Acts Out*, *La Flauta Mágica de Dada Company* o *Miss Spider tea party*.

Junto con la hora del cuento, otra de las actividades tradicionales en las bibliotecas infantiles son los talleres y entre ellos los de escritura e ilustración son de los más habituales. Para realizar esta actividad en formato digital disponemos de aplicaciones específicas denominadas Storyteller con las que los niños pueden crear sus propias historias ilustradas e incluso compartirlas con otros lectores.

Estas propuestas son solo un ejemplo que podría completarse con otras como club de lectura, dramatizaciones de cuentos, talleres relacionados de música...

## 6. Y en el futuro... prestar

Para completar las funciones del nuevo modelo de biblioteca es necesario dar un paso más. El préstamo de libros electrónicos es ya una realidad en las bibliotecas. Son muchas las plataformas que se han puesto en marcha, pero ahora es el momento de preguntarnos, si prestamos libros en papel y en digital, dispositivos.... ¿por qué no prestar aplicaciones?

Una posibilidad es la compra por parte de la biblioteca de tabletas cargadas con aplicaciones y destinarlas al préstamo igual que se hace con los portátiles o los e-reader.

Otra opción sería prestar sólo las aplicaciones para que cada usuario se las pueda descargar, por tiempo limitado, en su dispositivo, como se hace con los libros electrónicos, aunque aún es necesario desarrollar propuestas y soluciones acordes a la legislación por parte de las tiendas que distribuyen dichas

---

<sup>8</sup> Las impresoras 3D en la biblioteca permiten muchas posibilidades como por ejemplo la impresión de cuentos en 3D para niños con dificultades visuales como se está haciendo en <http://www.tactilepicturebooks.org/>.

aplicaciones.

Quizá una de las soluciones es seguir el modelo que utiliza Apple para centros educativos, (programa PCV, Compras por Volumen en el Sector Educativo).

En este modelo es posible comprar apps a menor precio. Los desarrolladores pueden activar precios especiales dentro del programa y los centros recibir un descuentos del 50% cuando compran 20 o más unidades. Con el PCV los centros educativos tienen la propiedad y el control del contenido a través de soluciones de gestión de dispositivos móviles (MDM)<sup>9</sup> o mediante códigos canjeables. Si esto se está haciendo para centros educativos, ¿Por qué no se puede hacer también en las bibliotecas?

## 7. Conclusiones

Las bibliotecas deben mirar al futuro viviendo el presente y teniendo muy claro cuál es su pasado. Nos enfrentamos a nuevos usuarios, nuevos formatos, soportes, formas de comunicación y a retos y oportunidades que no debemos dejar escapar. No todo en la biblioteca va a pasar por la tecnología, pero gran parte de nuestro trabajo se va a centrar en ella porque no podemos mirar para otro lado. “No se habla de dar una vuelta de 180 grados en la misión y objetivos de la biblioteca, se habla de sumar. De sumar nuevos servicios, nuevos objetivos, nuevos medios de comunicación y difusión para llegar a las personas, de sumar todo aquello que haga a la biblioteca ser una entidad referente dentro de la comunidad”(Marquina, 2013).

En el mundo digital las aplicaciones móviles pueden aportar un valor añadido a las actividades bibliotecarias, ayudar a desarrollar determinadas destrezas y competencias y son una motivación extra para los usuarios. Por ello, es recomendable aprovechar este atractivo y utilizarlas como un recurso más abierto a todo tipo de servicios, incluido el préstamo.

Seleccionar las mejores aplicaciones, saber recomendarlas, difundirlas y utilizarlas en las actividades habituales de la biblioteca, formar a los usuarios en competencias digitales que les permitan saber utilizar dispositivos y contenidos, son retos que los bibliotecarios infantiles del siglo XXI deben asumir. No se trata de que las actividades tradicionales desaparezcan, simplemente de adaptarlas al mundo digital y que convivan ambas, porque tal como dijo Einstein “si buscas resultados distintos no hagas siempre lo mismo”.

---

<sup>9</sup> Con una solución MDM, los administradores pueden implantar los dispositivos de forma segura en entornos educativos, configurar y actualizar los ajustes, definir restricciones e instalar aplicaciones.

## Referencias

- Alonso Arévalo, J., Gómez-Díaz, R., Cordón-García, J. A. (2015) *eBooks en bibliotecas: gestión, tratamiento y aplicaciones*. Buenos Aires: Alfagrama
- Alonso Arévalo, J. Cordón-García, J. A. (2013) “Lectura digital y aprendizaje: las nuevas alfabetizaciones”, *Scopeo* (96) <http://scopeo.usal.es/lectura-digital-y-aprendizaje-las-nuevas-alfabetizaciones/>
- “Aprovechar las Tic en la biblioteca infantil” (2010) Post Lectura Lab <http://www.lecturalab.org/print.php?id=2792>
- Cordón-García, J. A.; Alonso Arévalo, J. “¿Para qué servirá la biblioteca pública en el futuro?” Reportaje <http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/125206/1/MiBibliotecaNNTT-MB401.pdf>
- García-Rodríguez, A. (2014) “Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar”, *Vegajournal. org*, 10 (1), 21-39. <https://docs.google.com/uc?export=download&id=0ByzHDeLSWWvrMWc5WEhFazUwalU>
- Hennig, N. (2014) “Selecting and Evaluating the Best Mobile Apps for Library Services”, *Library Technology Reports*, 50 (8), 1.
- IFLA, U. (1994) “Manifiesto de la IFLA” <http://www.ifla.org/ES/publications/manifiesto-de-la-iflaunesco-sobre-la-biblioteca-p-blica-1994>
- “Informe de tendencias 2014” (2013) [http://trends.ifla.org/files/trends/assets/ifla-trend-report\\_spanish.pdf](http://trends.ifla.org/files/trends/assets/ifla-trend-report_spanish.pdf)
- International Federation of Library Associations, & Gill, P. (2002) *Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas: Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124654s.pdf>
- Marquina, J. (2013) “Informe APEI sobre Bibliotecas ante el siglo XXI: nuevos medios y caminos”, *Informe Apei*, 8. <http://www.apei.es/informes/InformeAPEI-BibliotecasSigloXXI.pdf/>
- Marzal, M.A.; Area, M.; Gros, B. (2008) *Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación*, Madrid. Síntesis

- Mir, B. (2009) “La competencia digital: una propuesta” [http://www.xtec.cat/~bmir/competenciadigital/BORIS\\_MIR\\_La\\_competencia\\_digital\\_una\\_propuesta.pdf](http://www.xtec.cat/~bmir/competenciadigital/BORIS_MIR_La_competencia_digital_una_propuesta.pdf)
- “Prospectiva 2020: Las diez áreas que más van a cambiar en nuestras bibliotecas en los próximos años”, Madrid: Consejo de Cooperación Bibliotecaria <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/bibliotecas/mc/consejocb/proyectos-2013/estudio-prospectiva2020.pdf>
- Samtani, H. (2012) “Libraries use iPads and apps to ramp up storytime, but concerns remain”, *School Library Journal*. Retrieved from <http://www.thedigitalshift.com/2012/12/k-12/librariesapp-up-storytimelibrariesuse-ipads-and-apps-to-engage-kids-and-parents-but-concerns-remain>.
- “The Library of the future” (2013) London: Arts Council England. [http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/pdf/The\\_library\\_of\\_the\\_future\\_May\\_2013.pdf](http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/pdf/The_library_of_the_future_May_2013.pdf)
- Tiscar. L. (2008) “Alfabetizar en la cultura digital”. Preprint del capítulo publicado en el libro *La competencia digital en el área de Lengua*, Editorial Octaedro, Madrid 2009. [http://tiscar.com/wp-content/uploads/2011/07/ALFABETIZAR\\_EN\\_LA\\_CULTURA\\_DIGITAL-TISCAR-LARA-COMPETENCIA\\_DIGITAL\\_LENGUA-2008.pdf](http://tiscar.com/wp-content/uploads/2011/07/ALFABETIZAR_EN_LA_CULTURA_DIGITAL-TISCAR-LARA-COMPETENCIA_DIGITAL_LENGUA-2008.pdf)