



VNiVERSIDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

MÁSTER EN SISTEMAS DE
INFORMACIÓN DIGITAL

PROPUESTA DE CREACIÓN DE UN *DIGITAL READING CORNER* INFANTIL Y JUVENIL EN UNA BIBLIOTECA PÚBLICA

Autora: Paula Salom Ubierna

Tutoras: Dra. Araceli García Rodríguez y Dra. Raquel
Gómez Díaz

Salamanca, 2020



VNiVERSiDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

MÁSTER EN SISTEMAS DE
INFORMACIÓN DIGITAL

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

Trabajo Fin de Máster

PROPUESTA DE CREACIÓN DE UN
DIGITAL READING CORNER INFANTIL
Y JUVENIL EN UNA BIBLIOTECA
PÚBLICA

Autora: Paula Salom Ubierna

Vto. Bueno

Dra. Araceli García Rodríguez Dra. Raquel Gómez Díaz

Salamanca, septiembre 2020

Título

Propuesta de creación de un *digital reading corner* infantil y juvenil en una biblioteca pública

Autora

Salom Ubierna, Paula

Directoras

García-Rodríguez, Araceli

Gómez-Díaz, Raquel

Palabras clave

[ES] Rincón de lectura digital, lectura digital infantil y juvenil, videojuegos, dispositivos digitales

[EN] Digital Reading corner, children's and youth digital Reading, videogames digital devices

Clasificación UNESCO

5701.02 Documentación Automatizada

5701.07 Lengua y Literatura

Fecha

2020-09-11

Resumen

[ES]

El objetivo del presente trabajo es elaborar una propuesta de creación de un rincón de lectura digital infantil y juvenil en una biblioteca pública. Para la realización del trabajo se han estudiado propuestas de implantación de contenidos digitales en bibliotecas que han ayudado a definir y establecer el tipo de recursos que se pueden incluir en estos espacios. En la propuesta se definen los pasos a seguir para la creación del rincón digital tales como el tipo de espacios, dispositivos y contenidos, la selección y compra de los recursos, el proceso técnico de catalogación y señalización y las actividades de dinamización de los recursos. Se llega a la conclusión de que el proceso de implantación de estos espacios de lectura es largo porque implica muchos cambios y existen pocas experiencias que sirvan de base, pero es necesario para adaptarse a nuevas tipologías de lectores y de lectura.

[EN]

The purpose of this paper is to draft a proposal for the creation of a digital reading corner for the youth and children in a public library. In order to achieve this, a study of proposals for the implementation of digital content in libraries has been carried out: these have helped to

define and establish the type of resources that can be included in these areas. In the drafting of this paper's proposal, there is a definition of the steps that have to be followed for the creation of the digital corner—the type of areas, devices and content, the selection and purchase of the resources, the technical process of cataloguing and coding and the necessary activities to make the resources dynamic. Therefore, the conclusion is that the implementation process of these reading environments is long, because it implies many changes and there are few experiences that serve as a basis, but it is necessary to adapt to new types of readers and reading.

Descripción

Trabajo de Fin de Máster en Sistemas de Información Digital, 2019-2020.

Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	5
Índice de figuras.....	7
1. Introducción	9
1.1. Objetivos.....	12
2. Metodología.....	13
3. Los <i>digital corner</i>	15
4. Propuesta de un modelo de <i>reading digital corner</i>	19
4.1. El espacio	19
4.2. Equipamiento.....	20
Ordenadores.....	20
Tabletas	21
Consolas.....	23
Ereaders	25
Altavoces inteligentes	25
Otros equipamientos	26
4.3. Seguridad	26
4.4. Contenidos.....	27
Contenidos físicos.....	27
Contenido digital	28
Plataformas.....	32
4.5. Principios generales de selección	34
4.6. Criterios de selección.....	37
Libros y audiolibros	37
Aplicaciones.....	37
Videojuegos	38
Plataformas.....	38
4.7. Adquisición de contenidos.....	39
4.8. Proceso técnico: catalogación.....	42
Catalogación de dispositivos.....	42
Catalogación de libros electrónicos y audiolibros	43
Catalogación de aplicaciones.....	44
Catalogación de videojuegos	44

Libros con realidad aumentada	45
4.9. Proceso técnico: clasificación y ordenación	45
Soportes digitales tangibles	46
Aplicaciones.....	46
4.10. Integración	46
4.11. Servicios.....	48
4.12. Promoción y dinamización	49
Recomendación	49
Formación.....	53
Dinamización	54
5. Conclusiones	57
6. Bibliografía.....	59

Índice de figuras

Figura 1: Evolución de la lectura de libros en soporte digital.....	10
Figura 2: Rincón de lectura digital de la Biblioteca Pública de Zamora.	15
Figura 3: Espacio Nubeteca de la Biblioteca Pública de Peñaranda de Bracamonte.	16
Figura 4: Rincón digital de la biblioteca de Fremont.....	17
Figura 5: Rincón de los videojuegos del Centro Internacional de Cultura Contemporánea de Ubik.	18
Figura 6: Ejemplo de butacas para la zona de lectura o de videojuegos.....	19
Figura 7: Ejemplo de estantería para organizar los soportes digitales tangibles.	20
Figura 8: Ejemplos de tablets fijadas a la mesa.	22
Figura 9: Tablet infantil Dragon Touch.	23
Figura 10: Videoconsolas de sobremesa. De izq. a dcha.: Nintendo Switch, Xbox One X y PS4.....	24
Figura 11: Contracubierta del libro ¿Amigos? en la que se muestra cómo funciona la lectura con RA.....	28
Figura 12: Apptoy Alfamonstruo y las letras del juego Smarts letters.	31
Figura 13: Juegos disponibles de la saga Lego Harry Potter.....	35
Figura 14: Catálogo de juegos de Karmic Shift Studios.	36
Figura 15: Pantalla para incluir el código de la tarjeta regalo de Apple.	40
Figura 16: Ejemplo de bundle con un pack de dos audiolibros.....	41
Figura 17: Aunque la app se encuentra disponible, no se puede adquirir por incompatibilidad con el dispositivo.	42
Figura 18: Ficha catalográfica de un videojuego del catálogo de la biblioteca de Tabakalera.	45
Figura 19: Ejemplo de carpeta de contenidos clasificados por edad.....	46
Figura 20: Libro que dispone de versión en formato app.	47
Figura 21: Tarjetas de estante del Servicio de Bibliotecas de la Universidad de Salamanca.	47
Figura 22: Panel de préstamo de contenido digital en bibliometro.	48
Figura 23: Selección de apps para el verano con la temática aventuras creada por Apptk.	50
Figura 24: Cartel de recomendación de aplicación.	50
Figura 25: Ejemplo de QR en las estanterías para acceder a la información de los ebooks.	51
Figura 26: Ejemplo de carrusel de portadas en Absysnet.	51
Figura 27: Lista de reproducción BiblioTubers del canal Bibliotecas Públicas Ayuntamiento de Madrid.....	52

Figura 28: Perfil de Instagram de la Biblioteca Infantil de Nou Llevant.....	52
Figura 29: Booktrailer del cuento Peter de Camino García.	53
Figura 30: Fragmento de la guía Apps en Familia.....	54

1. Introducción

El presente trabajo "*Propuesta de creación de un digital reading corner infantil y juvenil en una biblioteca pública*", es decir, un rincón de lectura digital un espacio integrado en la biblioteca dedicado a la lectura digital se presenta como conclusión del *Máster en Sistemas de Información Digital* y tiene como objeto plantear el diseño y creación de un modelo de un rincón de lectura digital infantil y juvenil en las bibliotecas públicas.

La elección de este tema viene motivada por un lado, por el potencial visto en los dispositivos móviles y en los diferentes recursos digitales disponibles para crear nuevos formatos de actividades de fomento de la lectura entre el público infantil y juvenil creando así una biblioteca más social e inclusiva y, por otro lado, para poner en práctica los conocimientos aprendidos a lo largo del máster relacionados con competencias digitales, uso recursos digitales para la lectura y criterios de evaluación de bibliotecas y recursos digitales.

En la actualidad, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están cada vez más presentes en nuestro día a día, ya que gran parte de la información se encuentra en Internet y el formato digital empieza a ganar más peso en la sociedad. Aunque se piense que el uso de las TIC es generalizado, su acceso está vinculado, por una parte, al aspecto económico porque solo aquellos con determinados recursos pueden acceder y, por otra parte, a las competencias digitales adquiridas o la falta de actualización de habilidades digitales. Estos factores crean una desigualdad en la sociedad conocida como "brecha digital".

Pero, además, la introducción de las TIC también ha cambiado la manera de entender la lectura. Según el último informe "*Hábitos de lectura y compra de libros electrónicos en España*" (2019) la lectura de obras en formato digital aún es bastante reducida si lo comparamos con la lectura en papel. Solo un 17,5% de los libros leídos eran ebooks o audiolibros frente al 82,5% que se ha leído en formato papel. Estos datos se pueden asociar a dos factores, a la poca implantación de la lectura digital en los hábitos lectores y, por otra parte, a que las editoriales no ofrezcan todo su catálogo en formato digital.

Sin embargo, en el mismo informe se observa que en los últimos tres años la lectura digital ha aumentado de manera constante. Aunque este aumento esté más presente en la lectura de prensa, webs, blogs y redes sociales, la lectura de publicaciones digitales y audiolibros tiene un público creciente llegando a casi un 30% de la población. El aumento de la demanda de contenido digital se ve igualmente reflejado en los datos de préstamo de eBiblio (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2020) que en cuatro años ha multiplicado por siete el número de préstamos y casi ha triplicado el número de usuarios registrados. A pesar de esto, solo el 0,8% de las descargas de contenido digital están vinculadas a las bibliotecas.

LECTURA EN SOPORTE DIGITAL

LECTURA DE LIBROS EN SOPORTE DIGITAL

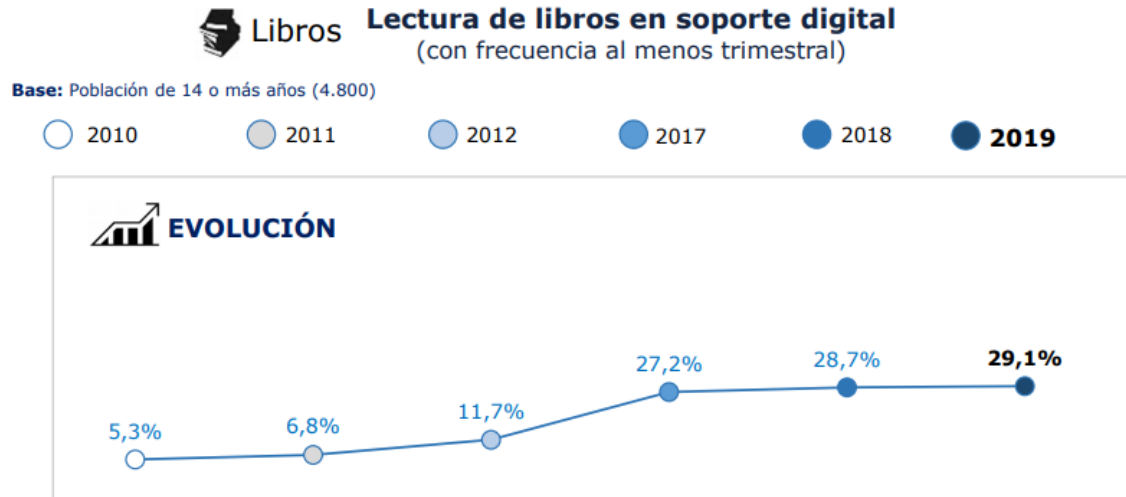


Figura 1: Evolución de la lectura de libros en soporte digital.

Fuente: Informe Hábitos de lectura y compra de libros electrónicos en España 2019

La importancia del acceso a los recursos digitales se ha visto reflejada en los meses de confinamiento a causa del COVID-19. Durante los primeros meses se puede observar como el número de préstamos en eBiblio crecía hasta un 130% y cada día más usuarios solicitaban un carné virtual para poder acceder a la plataforma (Ripollet, 2020).

Con el incremento de la demanda, las bibliotecas públicas, como nexo de unión entre la información y la sociedad, han adaptado sus servicios a las nuevas necesidades de los usuarios introduciendo herramientas que facilitan el acceso al contenido digital tales como el préstamo de dispositivos de lectura, tabletas con aplicaciones precargadas y ordenadores, se han implementado plataformas de préstamo de contenido digital y, en algunos casos, se han adquirido nuevos contenidos ampliando las colecciones con nuevos títulos y formatos.

Con esta nueva realidad las bibliotecas tienen otras tareas vinculadas a este tipo de formatos como la evaluación de los contenidos que ofrecen para que cumplan unos criterios mínimos de calidad, la difusión a través de sus canales oficiales en la red y en los medios tradicionales de los recursos digitales y la formación de sus usuarios en competencias digitales para eliminar las barreras creadas por la brecha digital y así facilitar el acceso al contenido digital.

Además, facilitar el acceso a las nuevas tecnologías a los usuarios, puede proporcionar a las bibliotecas nuevos recursos para elaborar actividades para el fomento de la lectura dirigidas al público infantil y juvenil el cual está más en contacto con los dispositivos móviles y los contenidos digitales. Así lo han demostrado las actividades realizadas por las bibliotecas durante la pandemia como los Cuentacuentos 2.0 de la biblioteca del Parque de la Estación de Gandía en el que las bibliotecarias del centro subían un vídeo contando fábulas o el caso de la biblioteca de Denia en la que los mismos usuarios se grababan contando sus cuentos preferidos (Márquez, 2020).

El nuevo modelo de biblioteca infantil y/o juvenil implica la actualización de los servicios, introduciendo herramientas que les ayuden a adquirir habilidades para poder utilizar los diferentes formatos y dispositivos vinculados al consumo de información a través de las TIC, pero también espacios de integración entre lo físico y lo digital, de interacción con los dispositivos y recursos digitales, que los visibilicen y que generen vías de creación e intercambio de contenidos (“Aprovechar las TIC en la biblioteca infantil,” 2016), zonas que permitan conocer, utilizar y disfrutar de unos tipos de formatos, dispositivos y contenidos que cada vez están más presentes en la vida de niños y jóvenes, tabletas, consolas, videojuegos, aplicaciones de lectura, audiolibros, etc.

El bibliotecario pasa a tener el papel de curador de recursos y herramientas digitales, seleccionando, integrando y organizando los recursos digitales para que sus usuarios puedan adquirir habilidades digitales (¿Cuáles son los roles del bibliotecario del futuro?, 2017). Este nuevo perfil también se traslada al bibliotecario infantil, que será el encargado de guiar y dirigir a una generación criada con las nuevas tecnologías para que hagan un uso adecuado de estas.

Entre estos espacios de integración, la creación de un *digital reading corner* hará más atractivo para los usuarios utilizar los recursos digitales, dentro o fuera de las salas de la biblioteca, facilitando el encuentro y la interacción entre dos mundos considerados antagónicos, el analógico y el digital, pero que con este tipo de experiencias se demuestra que pueden, y deben ser complementarios.

Este nuevo servicio puede facilitar alcanzar algunos de los retos propuestos por la *IFLA Global Vision* como la actualización de los roles tradicionales de la biblioteca en la era digital y la adaptación de los cambios permanentes aprovechando las nuevas tecnologías. Si se quiere conseguir una biblioteca más inclusiva y social, los servicios se deben adaptar a los cambios de los usuarios y sus necesidades de información (Marquina, 2018)

Es evidente que introducir dispositivos y contenidos digitales en las bibliotecas puede crear reticencias, problemas e inconvenientes. El coste suele ser elevado para el reducido presupuesto de las bibliotecas que, junto a algunas restricciones de derechos digitales, dificulta obtener las herramientas deseadas. A esto se une la obsolescencia de los dispositivos y el desconocimiento de la vida útil de estos, e incluso la propia oposición de algunos profesionales y las connotaciones negativas que en muchos casos conlleva su uso (aunque debería decirse el mal uso). Con todo, esto no debe ser un impedimento para su implementación. Este tipo de recursos son cruciales si se quiere crear un espacio más social, que promueva la igualdad de acceso a los contenidos entre sus usuarios y la posibilidad de elegir unos u otros según los intereses, gustos y necesidades de cada niño o joven, por eso se deben buscar vías para potenciar estos rincones, no solo introduciendo contenidos, sino con actividades para fomentar su visualización y que muestren el potencial de estos espacios.

En cuanto a la estructura del trabajo, comienza con una introducción en la que se justifica la elección del tema y una aproximación al contexto actual de la lectura digital para entender la necesidad de integrar el contenido digital entre los recursos de la biblioteca, haciendo hincapié en las bibliotecas infantiles para a continuación definir los objetivos a cumplir con la realización del trabajo.

En el siguiente apartado se detalla la metodología llevada a cabo para poder completar el trabajo dividiéndola en dos partes, una primera revisión bibliográfica y, en segundo lugar, un estudio de las propuestas de inclusión de contenidos digitales llevadas a cabo por bibliotecas públicas.

En el capítulo siguiente se establece qué es un *digital reading corner* y sus características, tipo de dispositivos que lo conforman, contenido y actividades que se pueden realizar en estos espacios para a continuación informar sobre propuestas concretas que se han realizado en diferentes bibliotecas a nivel internacional.

El grueso del trabajo se centra en la propuesta de creación de un *digital reading corner para una biblioteca infantil y juvenil*, definiendo espacios y equipamientos, tipos de contenidos a incluir y su selección, los métodos de compra, el proceso técnico, servicios que se pueden ofrecer y acciones y actividades de promoción y dinamización.

Para finalizar se incluye un apartado de conclusiones y la bibliografía con las referencias bibliográficas de las obras citadas a lo largo del trabajo en orden alfabético y siguiendo las normas APA.

1.1. Objetivos

La incorporación de las TIC y la lectura digital entre los servicios de la biblioteca, también en las infantiles y juveniles, es un reto que tienen que afrontar las instituciones y que debe ser una prioridad si se quiere reducir la brecha digital existente en la sociedad actual. Los rincones de lectura digital pueden ser una buena herramienta siempre que se implanten de forma planificada, con unos criterios básicos de calidad y una adecuada dinamización.

Partiendo de esta idea, el objetivo fundamental de este trabajo es proponer un modelo para la puesta en marcha de un *digital reading corner* aplicable en cualquier biblioteca infantil y juvenil.

Los objetivos secundarios de la propuesta son:

- Contribuir a la incorporación de los contenidos y recursos digitales entre los recursos de la biblioteca.
- Potenciar la integración de los contenidos digitales en el espacio físico de la biblioteca
- Fomentar la lectura digital entre el lector infantil y juvenil.

2. Metodología

Con el fin de alcanzar los objetivos establecidos, el primer paso fue la revisión bibliográfica correspondiente. Para ello, se ha consultado Google Académico, bases de datos especializados en el campo de biblioteconomía como E-lis, LISA y LISTA y generales como *Scopus* y *Web of Science*. Para complementar esta búsqueda, se ha consultado RECOLECTA para comprobar la existencia de trabajos académicos sobre el tema.

Se realizaron las búsquedas para trabajos relacionados con la lectura digital infantil y juvenil, videojuegos, digital corner. Se ha realizado una primera búsqueda genérica sobre la lectura digital y contenidos digitales en biblioteca y a continuación otra específica sobre lectura digital infantil y juvenil. Las búsquedas se han realizado con los términos en inglés “digital reading corner”, “digital reading”, “children’s and youth digital reading”, “videogames in libraries”, “tablets in libraries” y “children’s digital reading” y en español: “rincón de lectura digital”, “lectura digital”, “lectura digital infantil y juvenil”, “videojuegos en bibliotecas”, “tablets en bibliotecas” y “lectura digital infantil”.

Como resultado de esta búsqueda, se evidencia que existe bibliografía sobre lectura digital infantil y juvenil, pero son pocas las referencias bibliográficas sobre videojuegos y digital corners. Los principales trabajos sobre el tema son obra de Araceli García-Rodríguez y Raquel Gómez-Díaz, investigadoras del Grupo E-lectra (Grupo de Investigación sobre la Lectura, Edición Digital, Transparencia y Evaluación de la Información Científica). Algunas de los trabajos de referencia son Gómez-Díaz y García Rodríguez (2018) “Lectura en papel y digital en la biblioteca infantil: una convivencia necesaria” y Gómez-Díaz y García Rodríguez (2014,2015) “La biblioteca infantil en el siglo XXI o cómo integrar las apps en la biblioteca”.

Por otra parte, se consultaron blogs especializados en biblioteconomía como *BiblogTecarios* (<https://www.biblogtecarios.es/>), *LecturaLab* (<http://www.lecturalab.org/>) o *JuliánMarquina* (<https://www.julianmarquina.es/>), en aplicaciones infantiles como *Peque tablet* (<http://pequetablet.com/>) o *Generación App* (<https://generacionapps.com/>), en tecnología como *Xataka* (<https://www.xataka.com/>) o *ComputerHoy* (<https://computerhoy.com/>) y en videojuegos como *3Djuegos* (<https://www.3djuegos.com/>), *HobbyConsolas* (<https://www.hobbyconsolas.com/>) o *MeriStation* (<https://as.com/meristation/>).

Con una primera aproximación al contexto del estudio, se buscaron propuestas concretas llevadas a cabo para así poder conocer su puesta en marcha, compararlas y establecer los parámetros a seguir a partir de estas. Para poder encontrarlas, además de usar las fuentes antes citadas, se ha realizado una búsqueda en Google y así poder localizar los diferentes centros y sus servicios. Para poder recuperar los resultados se han usado los términos “rincón lectura digital”, “préstamo de tablets”, “tablets en bibliotecas” “préstamo de dispositivos de lectura”, “préstamo contenidos digitales” y “préstamo de videojuegos”.

A partir de estos ejemplos se han establecido los parámetros a tener en cuenta para la elaboración de la propuesta.

- Tecnología para el *digital reading corner*. Conocer los medios tecnológicos disponibles en las bibliotecas, saber si se pueden utilizar en el rincón de lectura digital y proponer los que se deberían adquirir.
- Recursos digitales. Conocer los recursos que disponen las bibliotecas para la lectura digital, saber el uso que de ellos hacen los usuarios y considerar si se pueden incluir en el *digital reading corner*.

- Uso de los recursos. Cómo se gestiona el uso y préstamo de los recursos digitales.
- Difusión. Cómo da a conocer la biblioteca los recursos digitales de que dispone para sus usuarios.

3. Los *digital corner*

Un *digital reading corner* o rincón de lectura digital es, como su propio nombre indica, un espacio físico integrado en la biblioteca dedicado a la lectura digital. Estos espacios nacen como una necesidad de las bibliotecas de introducir entre sus servicios tradicionales los recursos para que sus usuarios puedan interactuar de una manera más fácil de los contenidos digitales y para fomentar la relación con el espacio físico, creando lugares identificables en los que se ofrecen contenidos y servicios relacionados con las colecciones digitales tangibles o intangibles de la biblioteca. Estos espacios, además de facilitar el acceso a los contenidos digitales, deben llevar a cabo actividades de formación, recomendación, difusión y dinamización de la lectura digital para que los usuarios hagan un uso óptimo de los recursos (Gómez-Díaz, García-Rodríguez, 2018).

Aunque no existen muchas experiencias de rincones digitales en sentido estricto, las bibliotecas están empezando a introducir entre sus servicios el acceso a contenidos digitales y que se detallan a continuación.

A nivel nacional encontramos Lecturas appASIONANTES, un rincón de lectura digital infantil y juvenil de la Biblioteca Pública de Zamora. Este espacio ofrece a sus usuarios diferentes recursos de lectura digital como tabletas, audiolibros, libros de realidad aumentada, videojuegos y bibliotecas digitales para el público infantil y juvenil. Algunos de estos recursos ya formaban parte del catálogo de la biblioteca, como los audiolibros, libros de realidad aumentada, videojuegos o bibliotecas digitales, pero no se le daba la visibilidad adecuada, así que reorganizaron sus recursos y adquirieron nuevos contenidos para las tabletas que tenía el centro. Ofrece también el acceso a la plataforma Tumblebooks, tabletas con aplicaciones de lectura (tres tabletas con contenidos infantiles y dos para el público juvenil), audiolibros y libros con realidad aumentada. Algunos de estos recursos están disponibles para el préstamo, mientras que otros solo están para su uso en sala (Domínguez Iglesias, 2019).



Figura 2: Rincón de lectura digital de la Biblioteca Pública de Zamora.

Fuente: Facebook Biblioteca Pública de Zamora -- Sección infantil y juvenil

Otro servicio a estudiar es Nubeteca, un proyecto de La Fundación Germán Sánchez Ruíz Pérez y la Diputación de Badajoz que ofrece a los usuarios de las diferentes bibliotecas

implicadas el acceso y préstamo de contenidos digitales. Estos espacios ofrecen los servicios tradicionales de la biblioteca, pero vinculados a los contenidos digitales y accesibles desde “la nube”. Entre los servicios están el préstamo de contenido digital, club de lectura virtual, autopublicación, formación, proyectos de introducción de contenido digital en bibliotecas, difusión y dinamización de la lectura. (¿Qué es Nubeteca?, s.f.). Actualmente se encuentra implementada en 15 bibliotecas de la provincia de Badajoz, la de Peñaranda de Bracamonte (Salamanca) y el Centro de Estudios Extremeños de la Diputación de Badajoz.



Figura 3: Espacio Nubeteca de la Biblioteca Pública de Peñaranda de Bracamonte.

Fuente: <http://www.nubeteca.info/blog/?p=228>

A nivel internacional destaca el proyecto de *Library Bonanza* para la biblioteca de Fremont (California, Estados Unidos). La biblioteca se dio cuenta que los recursos digitales tangibles se estaban quedando obsoletos y encontraron en las tabletas como sustituto de estos recursos de información. Los bibliotecarios del centro plantearon que la introducción de estos dispositivos en los recursos infantiles ayudaría a los usuarios a aprender a utilizar la tecnología a un coste aceptable para el centro. El espacio digital cuenta con cinco iPads con aplicaciones de lectura y educativas para niños de 2 a 8 años que han sido seleccionados por los mismos bibliotecarios del centro. El uso de los dispositivos es en sala y siempre con la supervisión de un adulto que debe acompañar al menor. Cada espacio cuenta con un dispositivo fijado a la mesa y dos auriculares (Library Bonanza, 2013).



Figura 4: Rincón digital de la biblioteca de Fremont.

Fuente: Library Bonanza

También se puede constatar que muchas bibliotecas, aunque no dispongan de un rincón de lectura digital, ofrecen servicios vinculados a este tipo de contenido como la biblioteca digital, el préstamo de dispositivos móviles, ereaders o tabletas, y de audiolibros.

- En el préstamo de dispositivos, gran parte del contenido disponible está destinado al público adulto, pero en algunos casos, como en la biblioteca de *Les Roquetes de Barcelona*, de las tres tabletas que dispone el centro, una está destinada al público infantil (Ofrecemos un nuevo servicio: préstamo de tablets, 2019). Estas tabletas contienen aplicaciones infantiles instaladas como *Bibljuga amb el Gènius* y recursos digitales musicales, de vídeo y de lectura.
- En el caso de las tabletas, habitualmente se destinan para uso personal o para la consulta de prensa, como en la biblioteca pública de Badajoz (Préstamo de tablets, s.f.) y que no cuentan con aplicaciones de lectura. En algunas bibliotecas, como es el caso de la Biblioteca de Santiago, los usuarios pueden descargar las aplicaciones en las tabletas mientras las tienen en préstamo, ya que se reconfiguran cada vez que las devuelven (Préstamo de tablets: Inauguramos el servicio de préstamo de tablets., s.f.).
- Desde la Fundación Germán Sánchez Ruipérez destaca el proyecto Casas Lectoras, un programa para niños de 8 meses a 6 años en el que se combina elementos tradicionales de lectura con la tecnología. Las actividades se dividen en tres bloques; oralidad y cultura escrita en el que se trabaja las habilidades de expresión oral, analógico y digital, en el que se crean las primeras interacciones con los libros ilustrados en formato papel y digital, y lectura y escritura para estimular la creación literaria. Para realizar las actividades, se facilitan en préstamo unos lotes de recursos que incluyen libros ilustrados y un iPad con aplicaciones precargadas para reproducir contenidos vinculados a los libros (Casas Lectoras, s.f.).

- Existen también proyectos de incorporación de contenidos digitales llevados a cabo por bibliotecas en colaboración con centros educativos. Es el caso de las *Maletas digitales* de la Biblioteca Artur Martorell. El centro dispone de 5 iPads con cuentos y aplicaciones infantiles que las “escoles bressol” pueden solicitar durante dos meses.
- En los últimos años, más bibliotecas están introduciendo en su catálogo los videojuegos. Es el caso de la Biblioteca Pública del Estado en Ciudad Real que ofrece el préstamo de una gran variedad de juegos para distintas consolas (Préstamo de videojuegos, 2015) o la Red Municipal de Bibliotecas de Córdoba que, al ver la gran demanda por parte de sus usuarios, ha creado una colección de 133 videojuegos de las plataformas más actuales (Montoro, 2019).
- Un ejemplo de uso de videoconsolas en bibliotecas es el Rincón de los videojuegos de la Biblioteca de creación – Ubik de Tabakalera. El centro tiene una sala dedicada a este tipo de recurso, donde se pueden encontrar videojuegos en formato físico para diferentes dispositivos (PC, videoconsolas...) y se puede jugar en el mismo centro aunque, si se prefiere, los usuarios pueden llevarse a casa tanto los juegos como las consolas si tienen la tarjeta del centro. Además, se hacen talleres vinculados al videojuego como talleres de programación y conferencias (Rincón de los videojuegos, s.f.).



Figura 5: Rincón de los videojuegos del Centro Internacional de Cultura Contemporánea de Ubik.

Fuente: Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera

4. Propuesta de un modelo de *reading digital corner*

Después de realizar una aproximación a los *digital corner* y su implantación en algunas bibliotecas españolas, en este capítulo se concreta una propuesta que especifique características espaciales, equipamientos, mobiliario, colecciones, difusión e integración en los servicios de la biblioteca, que pueda ser implementada en cualquier biblioteca infantil y/o juvenil.

4.1. El espacio

En primer lugar, hay que establecer el espacio de la biblioteca que se destinará para el *digital corner* y el mobiliario necesario. Aunque lógicamente la ubicación exacta dependerá de las características de cada centro, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- Ubicado en un lugar visible de la sección infantil y juvenil.
- Si la biblioteca cuenta con secciones independientes para niños y jóvenes, es recomendable disponer de un rincón específico para cada grupo de edad puesto que ni los contenidos ni los equipamientos son los mismos. Si no es posible, se procurará que el rincón esté ubicado en una zona de confluencia de las dos secciones.
- El espacio mínimo recomendable es de 30 metros cuadrados que pueden ampliarse en caso de que sea un rincón conjunto infantil y juvenil.
 - Mesas y sillas. Se dispondrá tanto de mesas colectivas de 4 a 6 puestos como individuales para ubicar los diferentes dispositivos.
 - Sillones. Para crear una zona de lectura más cómoda utilizando sillones o puffs en la zona de videojuegos, hará la estancia más confortable para los usuarios.



Figura 6: Ejemplo de butacas para la zona de lectura o de videojuegos.

Fuente: Metalundia

- **Mobiliario de almacenamiento.** Para poder organizar el contenido físico como los libros con realidad aumentada y el material digital tangible como los CD y videojuegos. Se pueden utilizar estanterías o góndolas y backs de las que habitualmente se utilizan en las bibliotecas, sin embargo, teniendo en cuenta que se trata de espacios pequeños, la solución ideal sería disponer en una única estantería modular todos los cd, videojuegos y libros de realidad aumentada (en adelante RA).



Figura 7: Ejemplo de estantería para organizar los soportes digitales tangibles.

Fuente: Montel

4.2. Equipamiento

La organización de un espacio de estas características supone la adquisición de una serie de equipos básicos como ordenadores, tabletas, consolas y todos los complementos necesarios para su utilización.

Ordenadores

Se recomienda disponer de mínimo un ordenador para el acceso del público infantil y otro con acceso para el público juvenil con procesador y memoria suficiente para poder ejecutar los programas sin problemas, con un monitor compatible con la tarjeta gráfica del ordenador. El dispositivo deberá poder reproducir videojuegos o audiolibros que se encuentren en formato digital tangible¹.

Con los ordenadores se podrá acceder a las plataformas de lectura digital, de préstamo y de juegos, audiolibros, programas instalados de creación de contenido y videojuegos. Es

¹ Este es el término utilizado en la normativa de Depósito Legal para este tipo de contenido, por eso se ha decidido utilizar este término en el trabajo.

recomendable adquirir ordenadores de sobremesa; porque a pesar de que existen portátiles con la misma potencia, el precio es más elevado. Los ordenadores de sobremesa tienen mayor capacidad de almacenamiento, son más fáciles de reparar y su actualización es más sencilla (López, 2019). Además, este tipo de equipos, a diferencia de los portátiles, son más difíciles sustraer, pero aun así es necesario incluir medidas antirrobo pertinentes.

Los tres elementos clave a la hora de elegir un ordenador son el procesador, la tarjeta gráfica y la memoria (Pascual, 2017).

- Teniendo en cuenta que estos ordenadores van a ser usados para la lectura y juegos, es importante que el procesador soporte un rendimiento medio, no es imprescindible uno de gama alta. Al igual que el procesador, una tarjeta de gama media será suficiente. En cuanto a la memoria, en principio se puede funcionar con una de RAM 8GB, aunque es preferible que tenga 16GB y cuando se necesite se puede ampliar fácilmente.
- Para la elección del monitor (López, 2019), lo primero que hay que tener en cuenta es la tarjeta gráfica del ordenador, ya que los dos elementos han de estar coordinados. Una buena opción es una pantalla de 24 pulgadas Full HD con unos 60-70 ghz de refresco; esta configuración es suficiente para la lectura y, si se quieren añadir juegos, tendrán una buena calidad.

Si se necesita algún tipo de asesoramiento para decidir qué modelos de ordenador adquirir para la biblioteca, se pueden consultar con especialistas o en su defecto las guías de compra de sitios de referencia como Xataka o Computer Hoy, que en la mayoría de los casos, indican los dispositivos más adecuados según las necesidades y presupuesto.

Tabletas

Se recomienda la adquisición de al menos 6 tabletas, intentando que como mínimo haya una por cada 500 usuarios potenciales. Se contará tanto con modelos infantiles para niños hasta 9 años y con modelos para adultos, el número dependerá del número de usuarios infantiles y juveniles de cada centro.

De estas 6 tabletas, cuatro, (dos infantiles y dos juveniles) permanecerán fijas en las mesas o en la pared y dos (una infantil y otra juvenil) disponibles para el préstamo con contenido precargado.



Figura 8: Ejemplos de tablets fijadas a la mesa.

Fuente: Library Bonanza

A la hora de elegir una tableta hay que considerar la capacidad de almacenamiento, la resolución y tamaño de la pantalla y la duración de la batería (Rodríguez de Luís, 2020a). A parte de las características técnicas, hay que tener en cuenta que el sistema operativo elegido condicionará a la hora de elegir las aplicaciones que se puedan instalar en ellas. Actualmente en el mercado hay iOS de Apple, Windows en dispositivos Microsoft Surface y Lenovo y Android en diversos fabricantes. Entre las tres opciones, los más recomendables son iOS y Android ya que tienen el mercado más amplio de aplicaciones, la elección de unas u otras dependerá del presupuesto del centro.

Existen en el mercado tabletas para niños, parecidas a una tableta estándar, pero con menos prestaciones. Suelen incluir control parental, contenidos educativos y fundas de silicona o material antichoque para evitar que se rompan con los golpes. El inconveniente con estas tabletas es que son más caras, pueden tener el catálogo de aplicaciones limitado y se desfasan con mayor velocidad. A pesar de los inconvenientes, se adquirirán para usuarios menores de 9 años.



Figura 9: Tablet infantil Dragon Touch.

Fuente: Web Dragon Touch

Se buscará un almacenamiento igual o superior a 64GB, ya que las aplicaciones requieren de una gran cantidad de memoria tanto para la descarga como para las actualizaciones. También se puede tener en cuenta si la memoria es ampliable con el uso de memoria externa y hasta cuánto la podemos ampliar.

En las tabletas para niños la capacidad es inferior a la estándar, rondando entre los 8 y 16 GB con posibilidad de ampliarla en muchos casos, así que se deberá tener en cuenta. Al igual que en los ordenadores, la RAM es importante, siendo recomendable que esta sea de 4GB o superior, aunque en las infantiles suelen tener memorias de menor tamaño.

Las pantallas de las tabletas suelen oscilar entre las 8 y las 12 pulgadas, aunque la mayoría de los dispositivos suelen estar en las 10 pulgadas, menos las infantiles que tienen 7. Este es el más recomendado al tener un equilibrio entre tamaño y manejabilidad del dispositivo. En cuanto a la resolución, hay que intentar que esté en consonancia al tamaño de la pantalla. Para tener una referencia base, se debe tener en cuenta que, para tener una experiencia positiva con la tableta, son necesarios unos 300ppp, es decir, una resolución de 2569x1600 px.

Al igual que en los ordenadores, existen guías actualizadas creadas por sitios especializados en tecnología como Xataka o Pequetablet para conocer el dispositivo más adecuado para las necesidades de cada biblioteca.

Consolas

La industria de las consolas se divide actualmente en tres grandes plataformas; Microsoft con la gama de Xbox, Sony con la gama PlayStation y Nintendo. Las dos primeras ofrecen consolas de sobremesa mientras que Nintendo tiene tanto de sobremesa como portátiles. A diferencia que en el resto de dispositivos, el elemento que más condiciona la elección de las consolas es el catálogo de juegos, ya que, en la mayoría de las ocasiones, los juegos

no son multiplataforma y cada plataforma tiene los suyos.



Figura 10: Videoconsolas de sobremesa. De izq. a dcha.: Nintendo Switch, Xbox One X y PS4.

Fuente: Eternal Arcade

Será necesario disponer mínimo de una consola de cada plataforma para poder tener el máximo de variedad de videojuegos posibles. Las consolas de sobremesa disponibles actualmente en el mercado son la Xbox One X de Microsoft, Play Station 4 de Sony y la Nintendo Switch (aunque esta se considera híbrida al ser tanto de sobremesa como portátil). Las consolas portátiles disponibles son la Nintendo 3DS y la versión Lite de la Nintendo Switch. Aunque puede parecer interesante tener las versiones portátiles, las consolas de sobremesa son la mejor opción al tener un catálogo de juegos más amplio y menos probabilidad de robo.

Otro aspecto que condicionará la elección es la modalidad de juego, es decir, si se quiere jugar online, en físico u offline, en plataforma y si se quieren juegos individual o multijugador.

La posibilidad de poder jugar online vendrá condicionada del espacio de la biblioteca, si el centro tiene un espacio específico para los videojuegos separado del espacio de lectura, se podrán incluir, ya que se puede molestar al resto de los usuarios. Si no se dispone de espacio y se tiene que integrar en el espacio de lectura, se tendrá que prescindir de este tipo de contenido.

Si se opta por la modalidad online y en plataforma, la mejor será la gama Xbox, mientras que para juegos en físico mejor PlayStation. Para juego individual estas dos son las más indicadas mientras que para los juegos multijugador las de Nintendo son la mejor apuesta.

En el caso de las consolas de sobremesa se necesitará de una pantalla con conexión HDMI para poder visualizar el juego. Para que la imagen sea de buena calidad, se debe de tener en cuenta el tipo de panel y la frecuencia de refresco. En los videojuegos los gráficos son una parte importante de su estética, por eso es recomendable usar monitores IPS que tienen mejor precisión de color. En cuanto a la frecuencia de refresco, a mayor frecuencia, mayor nitidez de la imagen, así que interesa que el monitor tenga una buena frecuencia de

refresco.

Además, en algunos casos se necesitarán complementos extra para poder jugar con ellas, dos mandos por consola y sus fundas antigolpe, lápiz táctil en las consolas con pantalla táctil y auriculares.

Ereaders

Para poder facilitar la lectura de libros digitales es clave tener ereaders a disposición de los lectores. Se necesitará un mínimo de 6 ereader, tres con contenido infantil y tres con contenido juvenil. De los dispositivos disponibles, se reservarán dos para la lectura en sala (uno de cada tipo) y cuatro para préstamo.

En la elección de un ereader hay que tener en cuenta diversos parámetros si se quiere conseguir una buena experiencia de lectura: el peso, una buena resolución de la pantalla y la duración de la batería. También hay que tener en cuenta que el ereader sea compatible con los formatos de los libros electrónicos disponibles en la biblioteca.

Además de valorar las características técnicas, en el caso de las bibliotecas se debe comprobar que sean compatibles con las licencias de préstamo y que permitan la lectura de ePub con DRM², ya que es el formato más común y el que presentan los ebooks en las plataformas de préstamos.

En cuanto a la parte técnica, hay que tener en consideración dos características; el diseño y la pantalla (Rodríguez de Luís, 2020b). El dispositivo tiene que ser ergonómico, manejable y con un tamaño adecuado para que no dificulte su uso. También es importante la resolución y el brillo, ya que son factores que ayudan a una mejor experiencia de lectura. Al igual que en las tabletas, lo más recomendable son 300 dpi.

Algunos dispositivos tienen asociados catálogos de libros que condicionan la compra y descarga de contenidos. Para evitar esta barrera, tener un dispositivo sin catálogo es la mejor opción para la biblioteca, evitando errores de compatibilidad.

En este caso no es necesario contar con un número muy alto de dispositivos de este tipo pero tenerlo ayudará en la función de alfabetización ya que puede ser que los usuarios no sepan cómo utilizarlos con los materiales de la biblioteca.

Altavoces inteligentes

Se trata de altavoces que incluyen tecnología de reconocimiento de audio. Algunos de estos incluyen skills (funcionalidades extra que se pueden instalar a los altavoces inteligentes) con cuentos, audiolibros o recursos de aprendizaje. Para la elección de los altavoces inteligentes no es tan importante sus características como la compatibilidad con los otros dispositivos del centro (Rodríguez de Luís, 2019). Si el centro trabaja con Android, se debe comprar uno con el sistema operativo de Android y si trabaja con iOS hay que adquirir el equivalente de Apple.

²DRM (Digital Right Management). Programa informático que limita la posibilidad de copiar, imprimir o compartir un libro electrónico. Este sistema es utilizado por las bibliotecas para poder limitar el tiempo de préstamo de las obras digitales, ya que, pasado el tiempo establecido, el sistema lo invalida para el uso. (Alonso-Arévalo, Cordon-García, 2010).

En cuanto a la parte técnica, la calidad del audio es el factor más importante en los altavoces. Hay que tener en cuenta el número de altavoces y su tamaño, así como las pulgadas del *woofer*, el altavoz de graves. A mayor tamaño y potencia, mejor sonido.

Otro aspecto a tener en cuenta a la hora de elegir altavoz es el catálogo de *skills* (las aplicaciones o extensiones para los altavoces) disponibles para este. Algunos de ellos dependen del sistema operativo al que están asociados mientras que otros dependen del fabricante.

Este tipo de dispositivo no es esencial para la creación del *digital corner* porque su uso puede molestar a los usuarios. A pesar de esto, se pueden utilizar como una herramienta para complementar actividades de lectura inclusiva o para introducir a los usuarios en nuevos usos de la tecnología asociados a la lectura.

Otros equipamientos

Además de los equipos necesarios para el *digital corner*, se necesitarán una serie de accesorios para estos.

- Auriculares. Necesarios para poder reproducir audiolibros o podcast y que los usuarios no molesten cuando estén utilizando las tabletas, los ordenadores o las videoconsolas. Es recomendable que se utilicen cascos y no auriculares de botón al ser más higiénicos.
- Fundas. Elemento de protección para las tabletas, los ereaders y los mandos de las consolas para evitar que se rompan por golpes.
- Soportes. Agarres para fijar las tabletas a las mesas.
- Ratón y teclado. Para complementar el ordenador, se necesitarán un ratón ergonómico y un teclado con cable para que se conecten y evitar robos o pérdidas.
- Impresora. Si los contenidos para las actividades se van a imprimir son en color, elegir una impresora de tinta, mientras que si se va a imprimir en blanco y negro, optar por las de láser (Usera, 2019).
- Monitor o pantalla de proyección para utilizar en actividades de fomento de la lectura que requieran visualización en pantalla.
- Conectores HDMI y chromecast para conectar las tabletas a las pantallas.

4.3. Seguridad

La incorporación de los recursos digitales conlleva a implementar nuevos protocolos de seguridad para la protección tanto de los dispositivos como de los recursos, así como de su uso.

Evitar el hurto de los dispositivos y los recursos tangibles es primordial para la continuidad del servicio. Por eso, instalar sistemas antihurto y arcos en la entrada del centro es el sistema mínimo a aplicar. Además, para las tabletas y ereader disponibles para el préstamo se deberán asegurar por si se rompen o se pierden.

Algunos de los equipos que se incluirán tienen cable conectado como es el caso de las videoconsolas y los ordenadores que pueden ser un peligro para los usuarios. Existen

diversas maneras de esconder los cables como las canaletas, las cajas de cables o los organizadores de cables.

En los dispositivos que tengan acceso a Internet, para evitar compras, compartir datos de los menores o acceso a información inapropiada, se deberá activar o instalar un programa de control parental que restrinja el acceso a la información no deseada, que evite compra de contenido por parte de los usuarios y que no permita la instalación/desinstalación de contenido. Muchas de las plataformas y aplicaciones tienen su propio control parental o sistema de restricción para niños, pero en todo momento deberá comprobar que este no sea descifrable fácilmente por los usuarios.

Además, en aquellos dispositivos que se presten, se deberá tener activada la ubicación y que esta no pueda ser desactivada por el usuario.

4.4. Contenidos

Una vez seleccionados los dispositivos que formarán parte del *digital corner*, se tendrán que los diferentes contenidos vinculados a estos que se pueden clasificar en cuatro categorías.

- Contenidos físicos. Libros con y materiales físicos necesarios para el uso de aptoy.
- Contenido digital tangible. Es decir, en formato físico y necesita de un dispositivo para su lectura como los CDs y videojuegos.
- Contenido digital. Contenido que solo está disponible en formato digital. En este formato se encuentran los libros electrónicos, los audiolibros, los videojuegos en línea, las aplicaciones de lectura, los libroapps y skills en el caso de altavoces inteligentes.
- Plataformas. Sitios web con contenidos digitales a los que se puede acceder por suscripción o pueden ser de acceso libre. Se dividirán en plataformas de lectura, plataformas de préstamo y plataformas de videojuegos.

Contenidos físicos

Libros con realidad aumentada

La realidad aumentada (RA) es una tecnología que permite combinar el mundo real con el virtual para crear una nueva experiencia de aprendizaje y de recepción de la información. En los últimos años la RA ha ganado más adeptos incrementando el número de herramientas para poder disfrutarla y mejorando su tecnología. El sector del libro no se ha quedado atrás y ha empezado a incluir este tipo de contenido en sus colecciones. Este tipo de libros incluyen la tecnología de la RA en sus imágenes y, a través de una aplicación móvil, los dibujos cobran vida y los lectores pueden interactuar con la historia. Algunos ejemplos de estos libros los encontramos en la colección *Cuentos Animados* de Kokinos como *¿Amigos?* de Charlotte Gasteaut.



Figura 11: Contracubierta del libro *¿Amigos?* en la que se muestra cómo funciona la lectura con RA.

Fuente: Kókinos

Algunas de estas aplicaciones permitirán imprimir imágenes o parte del libro por lo que son especialmente útiles en tareas de animación o talleres de cuentos.

Contenido digital

Libros electrónicos

Los ereaders que el centro ofrezca a los usuarios incluirán libros electrónicos precargados, tanto infantiles como juveniles. Es preferible que el contenido que se recopile en estos dispositivos sea textual, que se eviten los ilustrados, ya que la tinta electrónica solo se muestra en escala de grises, no reproduce la riqueza cromática del original.

Aplicaciones³

Existe una gran variedad de contenidos digitales infantiles y juveniles que se pueden incorporar en los dispositivos y que ofrecen una experiencia de lectura completamente diferente. En el caso de las aplicaciones, cada día es mayor la variedad de recursos que el usuario puede utilizar en el ámbito de la lectura, tales como aplicaciones de lectura, audiolibros, videolibros, libroapp, storytelling, apptoy, recursos de aprendizaje (Gómez-Díaz, García-Rodríguez, 2014,2015).

- Aplicaciones de lectura

³Todas las aplicaciones que se mencionan a lo largo del trabajo se encuentran disponibles a fecha de 1 de septiembre de 2020.

Son las aplicaciones principales para poder acceder a las bibliotecas virtuales, colecciones de libros electrónicos o que sirven como lector de libros. Dependiendo del tipo de contenido que se quiera ofrecer se necesitará un lector adaptado a este; no se lee de la misma manera una novela que un cómic al igual que los audiolibros necesitarán una plataforma concreta para poder reproducirse.

En cuanto a los lectores de libros, existen aplicaciones que nos permiten incluir una colección de libros electrónicos propios o descargarlos de bibliotecas virtuales vinculadas a la misma. Aunque su fondo es generalista, incluyen, en algunos casos, fondo infantil y juvenil o solo infantil. Un ejemplo de las primeras es *Moon+ Reader* (disponible para Android), una aplicación de lectura que permite tanto cargar libros electrónicos propios como descargarlos de bibliotecas virtuales a las que tiene acceso desde la aplicación. Para el público infantil está disponible en las dos plataformas la biblioteca *Epic!*, una biblioteca infantil que contiene libros electrónicos y libros con audio para el público infantil.

La lectura de cómics y manga en lectores convencionales puede dificultar la experiencia de lectura, ya que no están adaptados a este formato de libro. Por eso, existen aplicaciones específicas para este tipo de contenido como *CdisplayEx* (disponible para Android), un lector de cómics que ofrece la posibilidad de crear una biblioteca propia que el lector puede ampliar y reducir, así como elegir el modo de lectura (elemento útil para la lectura de manga), cómo pasar las páginas y navegar por las páginas. Además, permite corregir el color para mejorar la experiencia de lectura.

Algunas franquicias tienen su propia aplicación de lectura para poder leer los ejemplares de su catálogo. Un claro ejemplo es Marvel, que tiene su propia aplicación para Android e iOS *Marvel Comics* que sirve tanto para la compra de los cómics como lector de los mismos. Asimismo, pueden ser colecciones de un solo autor, como el caso de Quino y sus obras de Mafalda, que se pueden adquirir y leer desde su aplicación oficial que tiene tanto versión Android como iOS.

Para la lectura de cómics y manga desde el ordenador también existen lectores para los diferentes sistemas operativos. Un ejemplo de visor es *GonVisor* un lector de imágenes y cómics para Windows que permite leer desde el ordenador, crear una biblioteca de los cómics de la biblioteca, ampliar las imágenes y reorientarlas.

Con el auge del *manhwa* (género de cómic de origen coreano que se caracteriza por ser tiras cómicas con un estilo parecido al japonés) incluir recursos para su lectura es un incremento para la biblioteca digital. La aplicación más famosa y en la que se lee este tipo de contenido es *Webtoon*, una plataforma donde los autores publican sus obras de manera gratuita, como por ejemplo la historia de Rachel Smythe *Lore Olympus*. Se puede acceder desde su aplicación en los diferentes sistemas operativos o desde su sitio web.

- **Audiolibros**

Los audiolibros son grabaciones de lecturas de libros, en muchos casos, dramatizadas para atraer más al lector e introducirlo en la historia. Existen plataformas que en su catálogo incluyen un apartado con audiolibros infantiles y juveniles. Un ejemplo que cuenta con aplicación para dispositivos móviles es *Storytel*. Esta plataforma, aunque es para el público general y dispone de una sección infantil y otra juvenil, cuenta con la opción *Kids Mode*, que permite poner un

filtro en el acceso a las lecturas.

También se puede optar por aplicaciones con audiolibros para niños como *Audio cuentos infantiles cortos* de Bosque de Fantasía (Android) que tiene audiolibros incluidos, aunque el número es reducido.

En algunos casos podremos recurrir a plataformas que tengan tanto libro electrónico como audiolibro, como en el caso de *Libro Móvil* (disponible para los dos sistemas operativos), o a colecciones de un autor en particular como la de *Roald Dahl Audiobooks* (disponible en iOS).

- Libroapp

Este tipo de aplicaciones combinan la historia de una obra en concreto con elementos multimedia para crear una nueva experiencia de lectura. Estos libros contienen música ambiental, ilustraciones, en ocasiones animadas, e interacciones con el contenido para que el lector sea partícipe de la historia. Existe una gran variedad de libroapps, desde los más sencillos que solo ofrecen la posibilidad de lectura, hasta las que ofrecen variedad de recursos. Algunos de los enriquecimientos que se pueden encontrar son: enlaces, sonidos (ambientales o locuciones), elementos interactivos, animación... En algunos casos, como en los efectos de sonido, se puede configurar para que se activen o no. Suelen complementarse con juegos relacionados con la historia o un apartado con curiosidades.

Muchos de los cuentos de los más pequeños tienen su versión libroapp como *El monstruo de colores* (desarrollado por Flamboyán, solo se encuentra disponible para iOS), o *Yo mataré monstruos por ti* (desarrollado por Acuadros, disponible para Android e iOS) les permite ser partícipes de la historia y divertirse con los personajes. También existen títulos que son exclusivos en versión app, como *Nurot* o *Bola de pelos* (ambos disponibles para Android e iOS).

Para el público juvenil se pueden mencionar ejemplos de calidad como *iClassics Collection* que tienen una gran colección de diferentes autores como Edgar Allan Poe, Lovecraft u Oscar Wilde (disponibles para los dos sistemas operativos).

Otra opción en formato app para dispositivos móviles son los videolibros, grabaciones audiovisuales que reproducen la historia de un libro, como *Cadavercita Roja* de Itbook Editorial (disponible para iOS), o que formen parte de una aplicación con más contenidos de aprendizaje como *Escondites* de la Editorial Casals (disponibles para los dos sistemas operativos).

- Storytelling

Estas aplicaciones facilitan la creación de libros a partir de fotos, texto o vídeos para que sea el usuario el que cree su propia historia, historia que posteriormente se puede compartir. Un ejemplo de este tipo de aplicaciones es *TeCuento*, una app para Android creada por la fundación CNSE. Otras aplicaciones que permiten la creación de historias en versión cómic como *Comic Strip it!* (disponibles para los dos sistemas operativos).

- Apptoy

Se conoce como *apptoy* aquellos juguetes físicos que se complementan con una aplicación para poder interactuar con ellos. Un ejemplo es *Alfamonstruo*, una aplicación que se complementa con el juego *Smarts letters*, que ayuda a los más pequeños a aprender las letras.



Figura 12: *Apptoy Alfamonstruo* y las letras del juego *Smarts letters*.

Fuente: Marbotic

Recursos aprendizaje

Existen infinidad de recursos didácticos para todo tipo de usuario; desde aplicaciones para que los más pequeños aprendan a identificar los animales o para que los más mayores reconozcan las partes del cuerpo humano en aplicaciones como *¿Cómo funciona mi cuerpo?*, para el aprendizaje de la lectoescritura, o de idiomas, como es el caso de Duolingo, etc.

Skills

Son las aplicaciones o comandos que se le instalan a los altavoces inteligentes para poder interactuar con ellos. Entre los contenidos disponibles, hay *skills* para la lectura como *Cuentos de Clan*, que incluyen 100 cuentos interactivos para los más pequeños o para el aprendizaje de idiomas como *Inglés con Oxford* (las dos *skills* están disponibles para Alexa, el altavoz de Amazon).

Videojuegos

Casi 50 años después de que saliera al mercado la Magnavox Odyssey, el mundo del videojuego sigue siendo una parte importante en el aprendizaje y modo de vida de muchos. El mundo del videojuego arrastra una gran comunidad que es visible tanto en el E3 (evento internacional sobre videojuegos más importante en el que se presentan los nuevos videojuegos de cada franquicia) como en el festival Dreamhack (festival digital de eSports).

Este “boom” ha llegado también a las bibliotecas y así, desde el año 2011, el America Library Association (ALA) promueve la introducción de juegos y videojuegos en las colecciones de las bibliotecas a través de la iniciativa Games in Libraries. Con este proyecto se quiere plasmar que el uso de los videojuegos está vinculado a la misión de la biblioteca de ofrecer

materiales culturales, recreativos y de entretenimiento, el valor literario, lingüístico y de aprendizaje que ofrecen los juegos y que fomentan la integración social entre los usuarios (Games in Libraries, s.f.).

También hay videojuegos para el ordenador, aunque su versión física está desapareciendo siendo sustituidas por su versión digital disponible en plataformas online como *Steam*. Como el formato físico de estos juegos está desapareciendo, no es recomendable su compra.

Acceso a recursos externos

Para facilitar el acceso a los usuarios a recursos digitales que se encuentren en Internet, crear un apartado con los enlaces de los sitios web es la opción más cómoda. Entre los recursos que se pueden incluir están las plataformas de préstamo, las bibliotecas digitales, las plataformas de videolibros, las plataformas de juegos y a podcast.

Plataformas

Plataformas de préstamo

Desde los dispositivos del *digital reading corner*, se tendrá acceso directo a plataformas de préstamo, lectura, videos, etc. Cuando el catálogo de estas plataformas disponga de un apartado específico infantil y/o juvenil, el enlace se realizará directamente a este.

En el caso de las bibliotecas públicas, desde el Ministerio de Cultura y Deporte en colaboración con los Servicios de Bibliotecas de las Comunidades Autónomas se creó la plataforma eBiblio. En esta plataforma trabajan todas las Comunidades y Ciudades Autónomas a excepción del País Vasco que cuenta con la suya propia, eLiburutegia. La lectura de los contenidos se puede hacer en streaming desde el navegador o descargando el contenido, siendo necesario el lector recomendado por la plataforma y que acepte el formato DRM. En el caso de eBiblio, aunque todas las comunidades tengan un fondo común, cada una de ellas gestiona la colección y servicios que se ofrecen a través de esta y pueden ampliar sus contenidos propios que se añaden a los suministrados de forma general por el Ministerio. Desde estas plataformas no solo se puede acceder a libros electrónicos, sino también a audiolibros, revistas, periódicos y, dependiendo de la Comunidad Autónoma, a eFilm, una plataforma para acceder a películas y series.

De las dos plataformas, solo eBiblio dispone de aplicaciones para los dispositivos móviles que también estarán accesibles desde las tabletas disponibles en el rincón digital.

Bibliotecas digitales

Las bibliotecas virtuales son colecciones de libros electrónicos recogidos en una misma plataforma. A la hora de seleccionar una para el *digital corner*, podemos optar por una biblioteca general y seleccionar los libros disponibles en el apartado de literatura infantil y juvenil o por una que sea solo de contenido específico para estos usuarios. A nivel español, existe la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* (<http://www.cervantesvirtual.com/>), biblioteca que ofrece acceso a obras hispánicas de dominio público. Entre los recursos disponibles, facilita el acceso al fondo de literatura infantil y juvenil.

La mejor opción para los más pequeños es *Tumblebooks* (<https://bibliotecatumble.com/Default.aspx>), una biblioteca virtual con libros electrónicos

infantiles presente en un gran número de bibliotecas a nivel mundial. Contiene libros ilustrados y animados, que leen el cuento o ayudan a la lectura a los más pequeños. La mayoría de los contenidos se encuentran en inglés, pero podemos encontrar algunos en español y francés. Este servicio es accesible de forma gratuita para las Bibliotecas Públicas del Estado.

Otras bibliotecas digitales infantiles para incluir a los recursos de la biblioteca son la *ICDL-Biblioteca Digital Internacional para Niños* (<http://es.childrenslibrary.org/>), biblioteca digital que ofrece una gran colección de cuentos en 59 idiomas diferentes para acercar la cultura a los más pequeños a través de la lectura (Misión, s.f.), la colección de cuentos digitalizados en la Biblioteca Baldwin de Literatura Infantil Histórica (<https://ufdc.ufl.edu/baldwin/all/thumbs>) que permite el acceso a más de 6.000 ejemplares de obras del siglo XIX y XX en su mayoría en inglés (Lastrero, 2017) y *Cuentos para dormir* de Cuentopía (<https://cuentosparadormir.com/>) un proyecto que busca educar a los más pequeños a través de la lectura.

Además, se incluirán las colecciones digitalizadas de literatura infantil y juvenil de las bibliotecas nacionales como la de la Biblioteca Nacional de España (<http://www.bne.es/es/Catalogos/BibliotecaDigitalHispanica/Inicio/index.html>) o la de la *Library of Congress* (<https://www.loc.gov/rr/rarebook/digitalcoll/digitalcoll-children.html>).

Asimismo, se pueden encontrar bibliotecas digitales con audiolibros como en el caso de *Storyplay'r* (<https://www.storyplayr.com/>) que, además de ofrecer las versiones ebook de las historias, también se pueden escuchar o *Había una vez un cuento* (<https://www.habiaunavez cuentos.com/#/>) plataforma que ofrece audiolibros para los más pequeños y, en algunos casos, incluyen texto para que puedan leer al mismo tiempo que lo escuchan.

Plataformas con videolibros

Otro recurso del que se puede hacer uso son los videolibros, grabaciones audiovisuales que reproducen la historia de un libro. Se puede acceder a ellos desde plataformas de vídeo como *Youtube Kids* o desde páginas web especializadas como *Librostube* (<http://www.librostube.org/>) o *Albalearning* (<https://albalearning.com/>).

Plataformas con juegos

A parte de los videojuegos que se pueden tanto instalar como jugar en *streaming*, existen plataformas con miles de juegos gratis para los usuarios como *Tabletopia* (<https://tabletopia.com/>), *Board game arena* (<https://es.boardgamearena.com/>) o *Tabletop* (<https://www.tabletopsimulator.com/>).

Podcast

En los últimos años ha empezado a tener más peso un nuevo formato de contenido: los podcast. Se trata de una publicación sonora que se publica periódicamente en la que se trata un tema en concreto como programas de radio, contenido educativo o programas especializados de un tema como cine o salud (ACE, 2018).

Existen algunos podcasts con contenido literario y, algunos de ellos, incluso de literatura infantil (García-Rodríguez y Gómez-Díaz 2019a). Algunos ejemplos son *Ven con un cuento* (<https://open.spotify.com/show/56hx0zT5kdYRj7kh2XdKkEN?si=eS3oYF2sRfSAEDtaS4HJc>

w) y Cuentos infantiles (https://www.ivoox.com/podcast-cuentos-infantiles_sq_f1793_1.html) que cuentan con una recopilación de los cuentos infantiles clásicos. También se puede encontrar podcast educativos para los más pequeños como *Cometa Colin* (<https://planetapodcast.com/>) en el que explican temas de actualidad a los más pequeños o para el público juvenil como Pasajes de la Historia (<https://www.pasajesdelahistoria.es/>) que explica diferentes sucesos de la historia de España.

4.5. Principios generales de selección

Ante la gran diversidad de contenidos disponibles en el mercado editorial, hay que priorizar la adquisición de aquellos que se consideren más adecuados para la tipología de lectores a que va dirigido el *digital corner* de cada biblioteca en concreto. Primero se establecerá qué incluir en la colección y seguidamente se establecerán los criterios de selección según el tipo de contenido.

- **Ebooks:** Obras literarias como cuentos, novelas, teatro o poesía y obras ilustradas como los libros ilustrados o los cómics/manga. A la hora de elegir qué obras comprar, una estrategia puede ser la compra de aquellos títulos que no estén disponibles en las plataformas de préstamo o bibliotecas digitales o que tengan una alta demanda por parte de los usuarios. Se debe tener en cuenta que, dependiendo del dispositivo de lectura, se podrán leer un tipo de contenido u otro.
- **Aplicaciones:** Existe una gran variedad en el mercado de aplicaciones para los dispositivos móviles, pero no todos son adecuados. En este caso, la selección de los recursos estará condicionada al sistema operativo de los dispositivos y su versión (no todas están para todos los sistemas operativos, siendo incluso exclusivas para uno de ellos). Para conocer esta información por adelantado, la consulta de recomendadores de aplicaciones como Apptk (<https://apptk.es/>), Frikids (<https://www.frikids.com/>) Literacy apps (<http://literacyapps.literacytrust.org.uk/>) o Best Apps for Kids (<https://www.bestappsforkids.com/>), blogs como Pequetablet (<http://pequetablet.com/>) o Generación Apps (<https://generacionapps.com/>) o en las páginas de los desarrolladores puede ayudar a elegir entre el catálogo disponible. Entre las aplicaciones a incluir están las aplicaciones de lectura, con o sin obras incluidas en estos, audiolibros, libroapps y recursos de aprendizaje.

Los libroapps que se pueden encontrar se pueden dividir en dos grupos; los que están basados en una obra publicada previamente y los que cuentan con una historia propia para la aplicación. Es importante tener aplicaciones de los dos tipos, ya que, aunque la obra se encuentre en papel, la lectura digital proporcionará una experiencia de lectura diferente a los usuarios.

- **Recursos de aprendizaje.** No se deben centrar solo en aplicaciones vinculadas a la lectura, deben ser de todas las ramas posibles; cuerpo humano, animales, idiomas, matemáticas... También se incluirán aplicaciones de aprendizaje de idiomas como *Duolingo* o *Babel* y de lectoescritura como *Dibuja el abecedario* o *Mis primeras palabras* de AR Entertainment.

Algunos recursos pueden tener vinculadas aplicaciones para poder usarlas o complementar la experiencia de lectura como en el caso de los apptoys y los libros con RA. Con este tipo de contenido puede pasar tres cosas: que las aplicaciones no estén actualizadas, que no se encuentren disponibles o que tengan fecha de caducidad (a partir de cierto año la aplicación ya no estará disponible). Estos factores se tendrán en cuenta a la hora de elegir qué obras o juegos comprar para que la aplicación pueda ser usada desde los dispositivos de la biblioteca.

Para complementar las aplicaciones y recursos de los dispositivos, se pueden instalar herramientas para la creación y edición de contenidos no vinculados específicamente en libros. Incluir lectores de pdf que dejen tomar apuntes o subrayar el texto como *Xodo* o programas para dibujar en digital como *MediaBang Paint* puede ayudar a los usuarios en su aprendizaje.

- **Videojuegos:** Se puede encontrar juegos con una gran variedad temática. Elegir videojuegos puede resultar más complicado de lo esperado, ya que además de la gran variedad de títulos disponibles, hay que tener en cuenta que los títulos adquiridos sean compatibles con los dispositivos que dispone la biblioteca y todo lo relacionado con el tipo de contenidos y la edad a la que estos se dirigen. También conviene saber que algunos videojuegos están vinculados a libros o basados en libros que pueden ser interesantes para el fondo de la biblioteca.
 - *Juegos basados en libros.* Un buen recurso para complementar la lectura son los videojuegos que están basados en obras literarias. Aunque muchos lo desconocen, algunos de los juegos de más éxito del momento como *The Witcher* o *Dynasty Warriors* están basados en novelas. También podemos encontrar opciones para los más pequeños como las versiones Lego de *Harry Potter* o *El Hobbit*.



Figura 13: Juegos disponibles de la saga Lego Harry Potter.

Fuente: WarnerBros

Este tipo de recursos también se encuentran para dispositivos móviles como el juego de *Frankenstein - RoomESC Adventure Game* basado en el libro homónimo o *Twit* o *Miss* basado en el cuento de Roald Dahl *Los cretinos*.

- *Novelas visuales.* Las novelas visuales o gráficas son un tipo de videojuegos que se caracterizan porque es el jugador quien elige cómo se desarrolla la historia a través de interacciones o de elegir entre las diversas opciones que va a pasar. Este género es muy común en Japón y no ha tenido mucho auge en Europa, pero se empezó a popularizar a partir de los años 90. Existe infinidad de variedad de novelas visuales, incluso se pueden encontrar algunas basadas en los clásicos de la literatura como la colección de MazM que ofrece juegos basados en el *Fantasma de la ópera* y *El Dr. Jekyll y Mr. Hyde*.

- *Videojuegos de rol*. En esta clase de recursos los jugadores forman parte del juego interpretando el papel de uno de los personajes. Gran parte de estos juegos se basan en la versión física de los juegos de rol de mesa en los que cada jugador interpreta a uno de los personajes del juego y, según la decisión que tome, la historia evoluciona de una manera diferente. Si se busca uno literario, Karmic Shift Studios tiene una colección basada en Lovecraft.



Figura 14: Catálogo de juegos de Karmic Shift Studios.

Fuente: Karmic Shift Studios

- *Juegos educativos*. Los juegos educativos son una herramienta para aprender de una forma más divertida y atractiva para los usuarios. Con ellos se puede aprender desde las letras, a vocabulario o inglés. La aplicación *Juegos de lectura*, por ejemplo, enseña a los más pequeños a leer con diferentes juegos según su nivel lector.
- *Los videojuegos de escape room* también son una buena opción a incluir entre el repertorio. Es difícil encontrar alguno basado en un libro, pero se pueden encontrar tanto para ordenador en plataformas online como *Steam* como en aplicaciones para tabletas como *Samsara Room*.
- **Recursos externos:** Entre el catálogo de recursos disponibles en Internet se deben incluir aquellos que las bibliotecas tengan suscripción, los de préstamo de contenido y recursos de interés para los usuarios que se alojen en webs seguras, accesibles y gratuitas para estos.
- **Skills:** Al igual que las aplicaciones para los dispositivos móviles, las skills para los altavoces inteligentes están vinculadas al sistema operativo con el que trabajan. En el catálogo de los diferentes desarrolladores se encuentran algunas aplicaciones que se pueden descargar para poder ejecutarlas en los altavoces.

- Cuentos. Narración de cuentos en la que los usuarios eligen qué se reproduce, cuándo parar de leer o si quiere volver a escucharlo.
- Aplicaciones y juegos educativos. Recursos de aprendizaje de diferentes ramas del conocimiento como matemáticas, historia o arte. También hay versiones para aprender idiomas y practicar vocabulario.
- Audiolibros. Lectura de ebooks o reproducción de audiolibros disponibles en la biblioteca del dispositivo.

4.6. Criterios de selección

No todos los contenidos que se encuentran disponibles son adecuados para los usuarios de la biblioteca. A la hora de determinar qué recursos obtener para el *digital corner* hay que tener unos parámetros preestablecidos que ayuden a evaluarlos y ver si cumplen los requisitos que se buscan. Habrá algunos parámetros aplicables a todo tipo de recursos, mientras que otros serán aplicables a un tipo concreto.

Libros y audiolibros

Para la elección de libros electrónicos y audiolibros, el centro se puede basar en el proceso llevado a cabo para la compra de libros en papel incluyendo indicadores adaptados a las necesidades de estos formatos. Siguiendo el trabajo de García Rodríguez, Gómez-Díaz y Cordón-García (2013), los parámetros se estructuran en tres apartados: datos generales sobre la obra, datos de contenido y valoraciones de los usuarios.

En los datos generales se identificarán título de la obra, autor, editorial, desarrollador, fecha, colección, fuente de adquisición, precio, idioma y formato. En el caso de los audiolibros también se deberá incluir información sobre el locutor y, si se trata de una obra con ilustraciones, se incluirá el ilustrador.

En el apartado de datos de contenido se valora la obra en sí. En este apartado se incluirá un resumen de la obra, la edad recomendada de lectura, tipología/género/subgénero, materia y *booktrailer*.

Para añadirle más valor a la evaluación, es interesante añadir la valoración de los usuarios tales como valoraciones en plataformas de compra, redes sociales y comentarios.

Aplicaciones

Para las aplicaciones que se quieran instalar tanto para ordenadores como tabletas se deberán testar antes de su incorporación al catálogo para comprobar que es adecuada para nuestros usuarios. Partiendo del trabajo de García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2019b), se han establecido los indicadores en tres apartados: datos generales sobre la aplicación, paratextos y contenido.

En los datos generales se describirán los datos para la identificación la aplicación a evaluar. Entre los datos a identificar están título, desarrollador, versión evaluada, sistema operativo, fuente de adquisición, precio, idioma y edad recomendada (PEGI⁴).

⁴ En los videojuegos y en las aplicaciones, la edad recomendada se basa en el PEGI (*Pan European Game Information*) una clasificación por edad para los videojuegos considerando la idoneidad

En el apartado de paratextos se analizarán todos los elementos vinculados a la aplicación, tanto de la parte técnica como la parte social. En este bloque se estudiará la autoría de la aplicación (autor, traductor, ilustrador... es decir, la gente implicada en el trabajo de creación de la aplicación), diseño (visual y textual), seguridad (bloqueo de compras, control parental y tratamiento de datos), reconocimiento social, reconocimiento profesional, disponibilidad y actualización.

Para la evaluación del contenido se tendrán en cuenta tres aspectos, usabilidad, interactividad y audio (música, efectos de sonido y narración). La usabilidad se valorará en tres aspectos principales: fluidez técnica (rapidez de ejecución), personalización (modificación según las preferencias del usuario) y navegación (ejecución lógica de los comandos).

Videojuegos

Para la elaboración de los criterios de evaluación de los videojuegos se puede usar tanto los criterios de las aplicaciones (sobre todo en los juegos que son una aplicación) como ampliar esos criterios con elementos específicos. Para establecer los parámetros de evaluación se tendrán en cuenta en modelo de análisis de revistas especializadas como *MeriStation* y *3djuegos*, modelo para las aplicaciones y de los criterios delimitados por del Moral Pérez, M. E., Martínez, L. V., Tosina, R. Y., & Esnaola, G. (2012) se establecen tres parámetros, datos generales sobre el videojuego, contenido y valoraciones de la comunidad.

Entre los datos generales a tener en cuenta se encuentran título, desarrollador, plataforma de juego (dispositivos disponibles para poder jugar), formato (físico o digital), fuente de compra, precio, idiomas, número de jugadores, edad recomendada, descriptores de contenido PEGI⁵, icono y tráiler.

En cuanto a contenido, se tendrán en cuenta la duración del juego, diseño, jugabilidad (es decir, fluidez técnica, personalización y navegación), interactividad, audio, seguridad y disponibilidad de guías.

La valoración del videojuego se obtendrá a partir de tres aspectos, el reconocimiento social, el reconocimiento profesional y, si están disponibles, los *gameplays* (vídeos de usuarios jugando mientras valoran el juego).

Plataformas

Para evaluar las plataformas no solo es importante el recurso, sino que también se debe de valorar la calidad del contenido que ofrece. A partir de los trabajos consultados con anterioridad para las aplicaciones y libros electrónicos y del trabajo de Codina (2000) sobre evaluación de recursos digitales en línea, se definirán tres parámetros; datos generales sobre la plataforma, interfaz y contenido.

Entre los indicadores de los datos generales se establecerán nombre, desarrollador, web, existencia de aplicación, tipo de contenido de la plataforma, suscripción, idiomas y público al que está destinado.

del juego conforme a la edad sin tener en cuenta el nivel de dificultad de este (¿Qué son las clasificaciones?, s.f.).

⁵ Los videojuegos, además de la clasificación de edad, tienen asignados etiquetas de descripción de contenido PEGI. Cada una de ellas describe el contenido del videojuego. El sitio oficial de PEGI ofrece información sobre las diferentes etiquetas que utilizan.

En la evaluación de la interfaz se analizará el diseño (visual, estructural y textual), seguridad (uso de cookies, confidencialidad y privacidad) y navegación. Si se trata de una aplicación de lectura, se valorará además el reproductor o lector asociado y, si se trata de una plataforma de juegos, su jugabilidad.

Tras analizar la plataforma en sí, se pasará a evaluar la presentación de los contenidos accesibles desde esta. La información a analizar incluye datos de identificación del recurso, resumen, posibilidad de muestra gratuita, tiempo de lectura o de juego, edad, tipología, materia, tráileres y valoraciones.

4.7. Adquisición de contenidos

Para la adquisición de contenidos debemos tener en cuenta tanto el dispositivo para el que compramos como el tipo de recurso.

La compra de libros electrónicos irá condicionada, en ocasiones, al dispositivo que la biblioteca tenga para prestar (algunas tiendas o plataformas solo ofrecen contenido para un tipo concreto de dispositivo, como es el caso de Nubico). Para la compra de este tipo de contenido dependerá en muchos casos de las condiciones del proveedor de contenidos. Se pueden encontrar tres modelos de licencias (Alonso-Arévalo, 2013):

- Suscripción por paquetes. Acceso a una base de datos con un gran número de títulos durante el tiempo que se pague la suscripción.
- Compra a perpetuidad. Compra de la obra sin tener que pagar la renovación anual. Suele ser más caro que la compra normal, pero el centro se asegura de tener la obra en el catálogo sin restricciones.
- Pago por uso. Pago de una cuota por el acceso al catálogo de obras y, por cada préstamo, pagar un porcentaje establecido por la editorial (suele estar entre un 10-15% del precio de la obra).
- *Patron-driven acquisition* (PDA). Método de adquisición que proporciona la información necesaria para el usuario cuando la necesita. Este método suele estar incluido en agregadores de libros electrónicos.

La compra de aplicaciones para tabletas se puede realizar desde las tiendas oficiales del sistema operativo (*Play Store* para sistemas Android y *App Store* para sistemas iOS) o desde *Amazon Appstore*. Siempre se deben comprar las aplicaciones en sitios oficiales, ya que una versión pirata podría perjudicar al dispositivo. En caso de duda, se puede consultar la página del desarrollador que redireccionará a las tiendas oficiales de compra de aplicaciones.

Los métodos de pago en las plataformas de aplicaciones móviles son muy parecidos, aunque tienen algunas diferencias. En el caso de *Play Store* (Métodos de pago aceptados en Google Play, s.f.), ofrece la posibilidad de realizar el pago mediante *PayPal*⁶, tarjeta de

⁶ “PayPal permite a las empresas o consumidores que dispongan de correo electrónico enviar y recibir pagos en Internet de forma segura, cómoda y rentable. La red de PayPal se basa en la infraestructura financiera existente de cuentas bancarias y tarjetas de crédito para crear una solución global de pago en tiempo real.” (Acerca de nosotros, s.f.)

crédito o débito, *paysafecard*⁷ o código promocional/tarjeta regalo⁸. En la App Store España (Métodos de pago que se pueden usar con el ID de Apple, s.f.) se puede pagar a través de *Apple Pay*⁹, tarjeta de crédito y débito, *PayPal*, facturación a través del teléfono móvil o saldo del ID de Apple¹⁰. *App Store* permite introducir contraseña para controlar y verificar la compra, lo que evitaría que los usuarios tuvieran acceso a la compra.

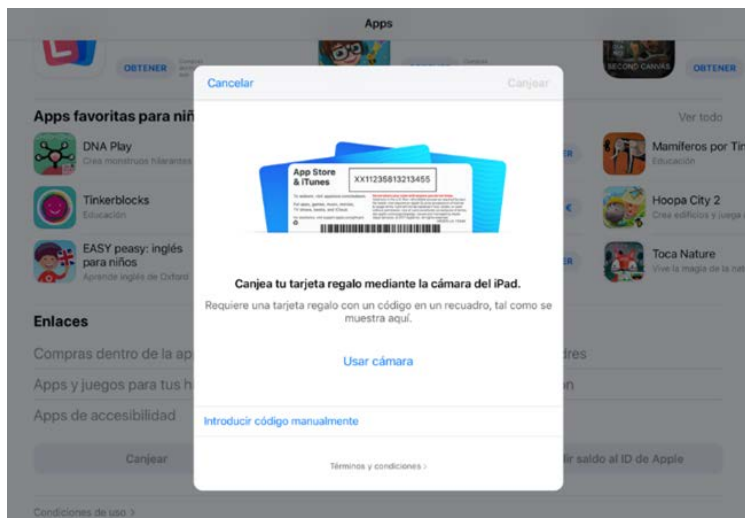


Figura 15: Pantalla para incluir el código de la tarjeta regalo de Apple.

Teniendo en cuenta que no es habitual que una biblioteca disponga de una tarjeta de crédito, las opciones más sencillas y seguras serán la utilización de tarjetas prepago y la suscripción que suelen tener un coste pequeño y permitirá la lectura de todos los títulos de una aplicación de lectura, sin límite de lectores, durante un año. En el caso de la adquisición con tarjetas prepago, es recomendable comprobar si los productos forman parte de un bundle¹¹ que permita adquirir un grupo de aplicaciones a un precio más económico.

⁷ Sistema de compra online en la que se compra previamente la tarjeta *paysafecard* con una cantidad específica de saldo. Esta tarjeta incluye unos pins que se cargan en la cuenta *my paysafecard* que gestiona el saldo. A la hora de pagar solo se debe introducir usuario y contraseña. (Comprar en Internet sin tarjeta de crédito, s.f.)

⁸ Estas tarjetas funcionan como las prepago o las wallet, solo que son específicas de la plataforma.

⁹ Requiere una tarjeta válida que tenga Wallet en el dispositivo.

¹⁰ Tarjetas regalo o fondo añadido.

¹¹ «Técnica de venta que sugiera la adquisición del un grupo entero de productos. Esta especie de packs de productos suele tener un precio menor que el valor si se compraran todos los productos por separado, y es por ello que resultan tan atractivos para los usuarios.» (Isis, 2018).



Figura 16: Ejemplo de bundle con un pack de dos audiolibros.

Fuente: Play Store

Se podrán descargar igualmente aplicaciones gratuitas, siempre que no sean simples demos (versión lite), no incluyan publicidad y tengan los mínimos de calidad exigidos al resto de los contenidos.

Antes de realizar la compra de aplicaciones, hay que tener claro qué contenido se quiere para los dispositivos, ya que, aunque la Directiva de la Unión Europea 2011/83/ de 25 de octubre de 2011 sobre los derechos de los consumidores establece la posibilidad de devolución de apps, las políticas de devolución, en algunos casos, son muy restrictivas. En el caso de *Play Store* ofrecen la posibilidad de reembolso en algunos de sus contenidos entre 2 y 48 horas después de su compra (Más información sobre los reembolsos en Google Play, s.f.) mientras que en *App Store* se puede solicitar hasta 14 días después de la compra (Términos y condiciones de los servicios de contenido multimedia de Apple, s.f.).

También habrá que tener en cuenta que las aplicaciones pueden desaparecer de la tienda, pero permanecen en nuestro dispositivo y siguen funcionando. En este caso podremos utilizarlas, pero habrá que tener la precaución de no desinstalarlas, porque no la podríamos volver a recuperar a no ser que conservemos una copia del contenido del dispositivo.

En el caso de los videojuegos en digital (excluyendo los que se pueden descargar desde *Play Store* y *AppStore*) se pueden adquirir por plataformas como *Steam* o *Epic Store* (en el caso de ordenadores y tabletas), en las plataformas de las consolas o en los sitios oficiales del juego. La mayoría de las plataformas de compra permite el pago con tarjeta de crédito y débito, *PayPal*, *Paysafecard* y tarjetas *Wallet*¹² específica de cada plataforma, aunque algunas tienen otras como *Amazon Pay*, *Skrill* o *Trustly*¹³ entre otras. Algunas de estas plataformas ofrecen reembolso si el juego no es lo esperado en un plazo de 14 días.

Al igual que en el caso anterior, las tarjetas prepago o las *Wallet* son la mejor opción al ser más seguras y poder controlar el dinero que tienen.

¹² Tarjeta prepago que incluye un pin que equivale a una cantidad de dinero.

¹³ Plataformas de pago similares a Paypal.

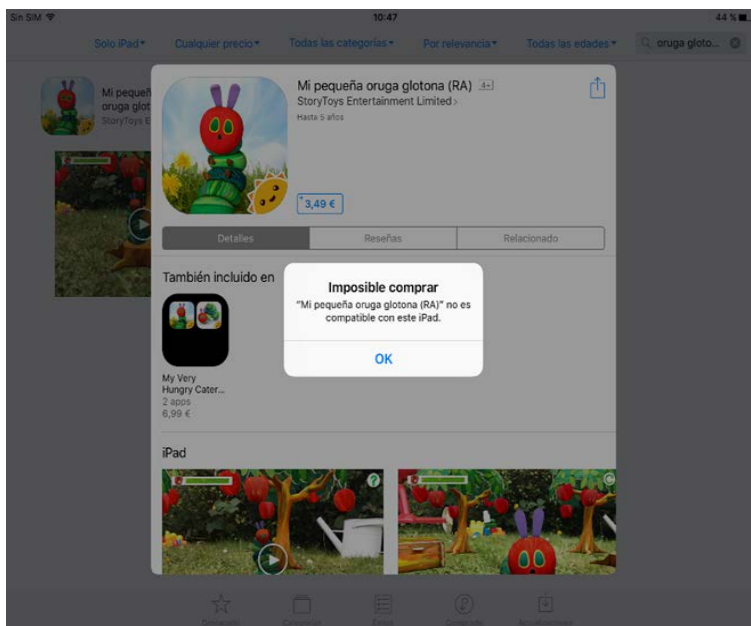


Figura 17: Aunque la app se encuentra disponible, no se puede adquirir por incompatibilidad con el dispositivo.

Otro aspecto a tener en cuenta cuando se compra contenido digital es que, algunos de ellos, se pueden comprar en packs o con el programa PCV¹⁴, siendo más barato que si se compra el contenido por separado. Otra estrategia de compra es adquirir los contenidos en temporada de rebajas. Las plataformas de aplicaciones y videojuegos suelen reducir el precio de su contenido en fechas señaladas (*Black Friday*, Navidad, rebajas de verano...) o incluso se pueden encontrar aplicaciones o juegos gratuitos por tiempo limitado, así que es importante estar pendiente para obtener las aplicaciones al mejor precio.

4.8. Proceso técnico: catalogación

La mejor manera para dar a conocer los recursos que la biblioteca tiene disponibles para los usuarios es que estén integrados en su catálogo, por lo tanto, se catalogarán tanto los dispositivos como los contenidos de los mismos, cuando sea posible.

El proceso de catalogación se realizará basándose en la norma RDA y el formato MARC21. En el caso de los libros electrónicos se seguirá la publicación técnica de la BNE (Biblioteca Nacional de España, 2019). En el caso de los videojuegos, se tendrá en cuenta, además de las directrices de la BNE, el artículo de *Catalogación de videojuegos* de Ana Ordás (2019) con la transcripción del apartado de catalogación de videojuegos del manual de la biblioteca de Tabakalera.

Catalogación de dispositivos

Los diferentes dispositivos electrónicos que formen parte del *digital corner* se catalogarán para tener un control de préstamo y registro de ellos. Para poder identificar cada dispositivo,

¹⁴ “Programa de compras por volumen de Apple que permite a las Instituciones educativas comprar libros y apps en grandes cantidades” (Programa de compras por volumen, s.f.)

se numerarán y se indicará si es para préstamo o para consulta en sala. Se puede adaptar el sistema establecido por el centro para la catalogación de dispositivos o recursos electrónicos como ordenadores, o adoptar uno nuevo. Siguiendo como base el protocolo de la *Red de Lectura Pública de Euskadi* e introduciendo las directrices RDA, se catalogarán los dispositivos siguiendo estas especificaciones.

- **Cabecera.** Incluir en el tipo de registro “r” para definirlo como *objeto tridimensional*.
- **Mención de título.** Utilizar el nombre elegido por el centro para identificar los diferentes dispositivos. Se utilizará el subcampo “h” para designar el tipo de dispositivo catalogado.
- **Descripción.** En el campo 300 se describirán las características físicas del dispositivo y los accesorios que van con él. Además, se deberán incluir los campos 336 y 337 para describir el tipo de contenido y de medio usando los códigos estándares para cada apartado¹⁵.
- **Notas.** En una nota de contenido se añadirá los títulos disponibles en los dispositivos y en otra sus características técnicas en la nota de datos técnicos.
- **Otros campos.** Incluir etiqueta de materia y la etiqueta 856 de localización y acceso electrónico para redireccionar a los usuarios a los títulos del dispositivo.

Catalogación de libros electrónicos y audiolibros

La catalogación de libros electrónicos y audiolibros no es muy diferente de sus versiones en papel, solo se deberán incluir datos adicionales y especificaciones para estos.

- **Cabecera.** Especificación del tipo de formato y soporte del recurso a catalogar. Los campos que se deberán completar son el 006 (en el caso de las obras textuales), 007 y el 008. En estos campos se especificará:
 - Formato del archivo.
 - Tipo de archivo.
 - Si es a color o no.
 - Fecha y lugar de publicación.
 - Idioma.
 - Si necesita un dispositivo para su reproducción.
 - Especificar si es en línea o sin conexión.
- **Información general.** Datos relativos al registro del recurso. Entre los datos a completar están el depósito legal (017), el ISBN (020), fuente de catalogación (040), el código de la lengua (041) y la CDU (080).
- **Puntos de acceso, títulos y edición.** En estos apartados se seguirá la misma estructura que en las obras en físico.
- **Descripción.** Especificación del tipo de documento que se trata. Si las páginas o duración (en el caso de los audiolibros) se encuentra especificado en el programa,

¹⁵ La *Library of Congress* facilita un listado con los diferentes códigos normalizados del MARC21. Se puede acceder a ellos en el siguiente enlace: <https://www.loc.gov/standards/valuelist/index.html>

se deberá incluir. Al tratarse de un archivo digital, se deberá rellenar el campo 347 para incluir el tipo de archivo y su formato.

- **Notas.** Incluir toda la información que no se ha podido incluir en los otros apartados como resumen de la obra (520), reconocimiento de los narradores o locutores (511), si existe una versión en físico de la obra (530), información sobre el sistema asociado (538)... Además, en el campo 856 se facilitará el enlace de acceso a la obra.
- **Puntos de acceso adicional.** Añadir en el campo 700 aquellas menciones que no se han plasmado en los puntos de acceso como el desarrollador.

Catalogación de aplicaciones

No existe actualmente un modelo de catalogación de aplicaciones en el que basarse por lo que en este caso se plantearán dos opciones, optar por excluirlos de la catalogación, como en el caso de la BNE¹⁶ o catalogar las aplicaciones siguiendo el modelo de los videojuegos incluyendo en el campo de ubicación en qué tabletas se encuentran y el nombre de la carpeta que se almacena. Si se opta por excluirlos de la catalogación, se facilitará un listado con las aplicaciones a las que pueden acceder en los diferentes dispositivos para que los usuarios conozcan los contenidos disponibles, pero la mejor opción es siempre catalogarlas.

Catalogación de videojuegos

En el caso de los videojuegos y siguiendo la dinámica de la Biblioteca de Tabakalera, la catalogación de estructura en tres apartados; cabecera, autoridades y notas, enlaces externos. Esta catalogación se basa en el formato físico del recurso, pero se puede adaptar a la versión digital.

- **Cabecera.** Definición del tipo de videojuego según su formato y soporte. En este caso, los campos a completar son el 007 y el 008 para determinar:
 - Formato del archivo.
 - Tipo de archivo.
 - Fecha y lugar de publicación.
 - Idioma.
 - Si necesita un dispositivo para su reproducción.
 - Especificar si es en línea o sin conexión.
 - Audio.
- **Autoridades.** En el caso de los videojuegos, normalmente se encabezará con el desarrollador, ya que es el creador del juego aunque existen otras responsabilidades que hay que incluir como el director, guionista y diseñadores. El resto de autoridades como compositores, artistas, director de arte, programadores y actores se incluirán en el campo de nota 508.
- **Notas.** Información adicional referente al contenido y características técnicas del

¹⁶La Biblioteca Nacional tiene un listado con los contenidos que no se catalogan en el centro (Biblioteca Nacional de España, 2015)

juego. Algunas de las notas que se podrán añadir son:

- Número de jugadores (500).
 - Si está basado en un libro (500).
 - Sinopsis del juego (520).
 - Clasificación PEGI de edad y materia (525).
 - Características del sistema (538).
 - Idiomas disponibles del juego (546).
- **Enlaces externos.** Ampliación de la información sobre los videojuegos con contenido que se encuentra en Internet, como Wikipedia, revistas especializadas, web oficial, tráilers....

☰ Vista normal ☰ Vista MARC ☰ Vista ISBD

 LEGO HARRY POTTER : AÑOS 5-7

Otro(s) autor(es) : Traveller's Tales, [garatzaile]

Idioma : Español

Títulos uniformes : Lego Harry Potter.

Burbank : Warner Bros. Interactive Entertainment, copyright 2011

1 Disco (UMD) : soinua, kolorez ; 18 cm + liburuxka 1 (12 orrialde)

Irudia (mugimenduan ; bidimentsiokoa): elektronikoa

Series : Lego

ISBN : 5051893074666.

Lego Harry Potter 5-7 years (Wikipedia es) | (Wikipedia en) | Análisis | Web | Avance

Etiquetas de esta biblioteca: No hay etiquetas de esta biblioteca para este título. ↻ Ingresar para agregar etiquetas.

Figura 18: Ficha catalográfica de un videojuego del catálogo de la biblioteca de Tabakalera.

Fuente: <http://katalogoa.tabakalera.eu/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=663591>

Libros con realidad aumentada

Para aquellos recursos que tengan una aplicación vinculada, como en el caso de los libros de realidad aumentada, se deberá incluir este dato en el campo notas y en el campo 787 para que el catálogo redirija a la ficha de la aplicación necesaria para su lectura, así como el número de las tabletas en las que estén guardadas.

Las obras en papel que tengan versión libro electrónico, se deberán indicar en el campo de notas con la etiqueta 530 para que los usuarios sepan que existe la versión digital de este.

4.9. Proceso técnico: clasificación y ordenación

Dentro del proceso técnico también se incluye la ordenación de los recursos del rincón de lectura digital. Este trabajo facilitará la recuperación de los contenidos de una forma más rápida. En este caso se tendrán en cuenta los soportes digitales tangibles y los contenidos

precargados en los dispositivos.

Soportes digitales tangibles

Los CDs y videojuegos que se encuentren en físico se clasificarán por la marca de la consola y dentro de ella por orden alfabético de título. El tejuelo en este tipo de soportes se colocará de manera visible en el canto de la caja indicando las tres primeras letras del título y el icono o código de la consola correspondiente. Por supuesto, será necesario también incluir el código de barras, el sistema antihurto y todos aquellos que se utilizan con el resto de material audiovisual del centro.

Aplicaciones

Las aplicaciones que se encuentran descargadas en las tabletas estarán clasificadas por edades y ordenados en carpetas en cada dispositivo siguiendo la clasificación de la biblioteca en la sección infantil (por ejemplo, de 3 a 5, de 6 a 8 etc.).

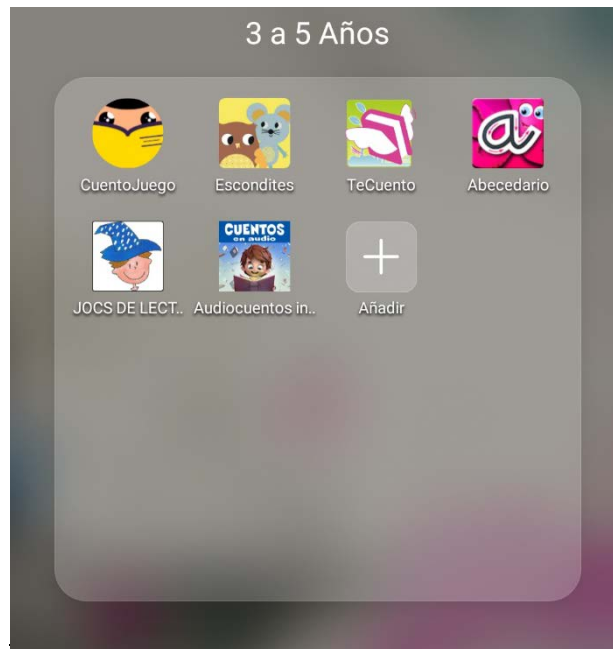


Figura 19: Ejemplo de carpeta de contenidos clasificados por edad.

4.10. Integración

Una vez elegido el contenido para el *digital corner*, su creación se culminará con la integración la colección digital, no solo en el espacio físico, sino también en el día a día de la biblioteca y en la planificación de las actividades. Para llevarla a cabo se puede realizar distintas acciones (Gómez-Díaz y García-Rodríguez, 2014-2015).

1. Hacer referencia en los libros en físico de la biblioteca de la existencia de su versión en digital con etiquetas en los ejemplares y, en los videojuegos en formato físico que estén basados en un libro y la biblioteca tenga un ejemplar, incluir la referencia y signatura del libro para que los usuarios puedan localizarlo en la biblioteca y, si el libro se encuentra en formato digital, incluir un código QR que enlace el contenido.



Figura 20: Libro que dispone de versión en formato app.

Fuente: Gómez-Díaz y García-Rodríguez (2018)

2. Incluir tarjetas de estante con los datos de los libros que no se encuentran en formato físico pero sí en digital. En los casos que el centro no disponga de un libro en formato físico, pero sí en digital, se introducirán en el lugar en el que se situarían tarjetas con un código QR que facilite el acceso al recurso y así dar más visibilidad a la colección digital.

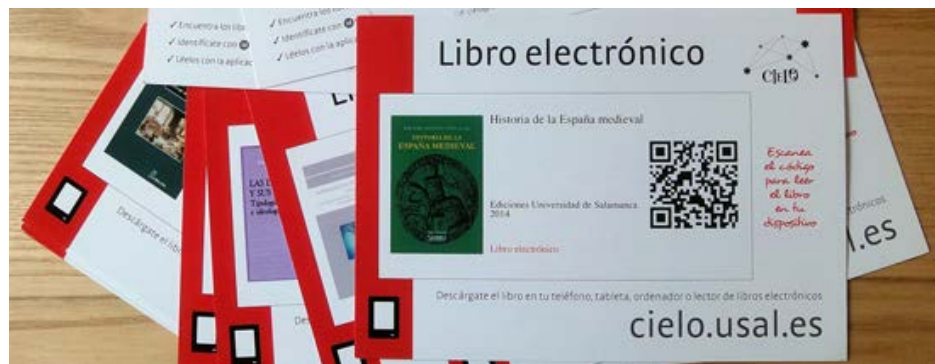


Figura 21: Tarjetas de estante del Servicio de Bibliotecas de la Universidad de Salamanca.

Fuente: <https://saladeprensa.usal.es/node/100611>

3. Crear cartelería que faciliten el acceso a los contenidos digitales de la biblioteca. En estos carteles se incluirán título, icono/cubierta para identificar el recurso, descripción y un código QR que redirija al catálogo, plataforma o fuente externa dependiendo de dónde se encuentre el contenido.



Figura 22: Panel de préstamo de contenido digital en bibliometro.

Fuente: Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas

4. Inclusión en el catálogo: la catalogación de los dispositivos y contenidos, tal y como se ha visto en el apartado proceso técnico de catalogación es otra manera de integrar.

4.11. Servicios

Una vez seleccionados los recursos se establecerán los servicios de la biblioteca específicos del rincón de lectura digital. Entre los que se pueden ofrecer se encuentran:

- **Lectura en sala.** Uso de los dispositivos y los recursos en el *digital corner*. El acceso a internet para las aplicaciones que lo requieran se realiza a través de la red wifi de la biblioteca, con el número de usuario y contraseña de cada lector.
- **Uso de las consolas en sala.** Instalar monitores y las videoconsolas en la sala para que los usuarios puedan jugar en la biblioteca. Será necesario establecer un sistema de reserva de puestos tal como se viene haciendo con los ordenadores de la biblioteca y unos límites en cuanto a tiempo de uso, número de reservas, etc., es decir un reglamento de uso que permita a todos los usuarios hacer uso de las consolas.
- **Préstamo externo de los dispositivos (ereader y tabletas).** Para su correcta gestión hay que tener en cuenta:
 - Qué se va a prestar y las condiciones de préstamo.
 - Duración del préstamo.
 - Sistema de reservas, tiempo, cantidad, duración, etc.
 - Sistema de borrado de datos entre préstamos.

- Bloqueo de modificaciones y compras.
- Instalación de un software de control parental para controlar el acceso a los contenidos en los dispositivos para los más pequeños.
- Sanciones por retraso en la devolución, pérdida o deterioro.

Las tabletas destinadas para la biblioteca digital tendrán las aplicaciones instaladas y accesibles para los usuarios. Se distinguirán las tabletas con contenido infantil y las de contenido juvenil.

- **Préstamo externo de material librario**

- *Préstamo de libros de realidad aumentada.* Algunas de las aplicaciones vinculadas a los libros con RA puede que no funcionen debido a las restricciones de las redes WIFI de las bibliotecas, por lo que será necesario permitir el préstamo externo de dichos libros a los usuarios indicando la aplicación vinculada a este para que puedan descargarla gratuitamente y reproducir el contenido en sus propios dispositivos. La información sobre la aplicación necesaria para su lectura se incluirá, tal como se ha mencionado, en la descripción en el catálogo y si es posible, se pondrá una pegatina en el mismo libro.
- *Préstamo de packs de libros impresos y digitales.* Selección de libros impresos junto a una tableta con esos mismos títulos en formato app.

4.12. Promoción y dinamización

Con el *digital corner* creado, el último paso a llevar a cabo por la biblioteca es la difusión del nuevo servicio. El papel de los bibliotecarios pasará a ser el de mediador entre los dos modelos de lectura existente (en digital y en papel), fomentando el uso de los recursos en diferentes formatos. El proceso de difusión la biblioteca no se debe centrar solo en dar a conocer a los usuarios el servicio, sino también a formarlos para un uso adecuado de este. Con estos recursos la biblioteca puede llevar a cabo un gran número de actividades introduciendo los nuevos formatos y recursos digitales disponibles y, en ocasiones, complementar las actividades tradicionales.

Algunas de las estrategias que se pueden implementar son:

Recomendación

Al igual que ocurre con otros materiales de la biblioteca es necesario diversificar los lugares y modos en que se hacen las recomendaciones para llegar al máximo número posible de usuarios. Los lugares en los que pueden hacerse estas recomendaciones son:

- **En la web de la biblioteca:** Selecciones o guías de apps y videojuegos en la web de la biblioteca aprovechando un acontecimiento, conmemoración, etc. La biblioteca puede crear sus propias recomendaciones o utilizar otras creadas por especialistas como es el caso que se muestra en la imagen siguiente.



Figura 23: Selección de apps para el verano con la temática aventuras creada por Apptk.

- **En la propia biblioteca:** Carteles con un fragmento de los títulos y un QR que apunte a un desarrollo completo o al registro del catálogo. Estos carteles deberán estar ubicados en sitios estratégicos, incluso en el exterior del centro. A diferencia de los carteles creados para la señalización, estos ofrecerán recomendaciones concretas, no a todos los títulos.



Figura 24: Cartel de recomendación de aplicación.

Fuente: Gómez-Díaz y García-Rodríguez (2018)

- **Códigos QR.** Creando enlaces que redirijan a aplicaciones, audiolibros o libros electrónicos recomendados por la biblioteca para los usuarios y disponibles en sus dispositivos, plataformas de lectura o de descarga gratuita y publicarlo en el mobiliario del rincón de lectura digital, en carteles junto las recomendaciones en papel o en marcapáginas publicitarios. Como complemento y para acercar a los usuarios los libros electrónicos, introducir tarjetas en las estanterías con los QR de los libros que estarían ahí, dará más visibilidad a la colección digital.



Figura 25: Ejemplo de QR en las estanterías para acceder a la información de los ebooks.

Fuente: Twitter Biblioteca Universidad de Extremadura

- **En el catálogo:** Para mejorar la visibilidad de las colecciones y recursos, se realizarán carruseles con libros recomendados periódicamente. Los diferentes sistemas integrados de gestión de bibliotecas permitirán hacer esta tarea de una forma sencilla siempre que los títulos estén incluidos en el catálogo, de ahí la importancia de que todos estos contenidos estén integrados y catalogados. Se pueden realizar carruseles por eventos puntuales como el aniversario de un autor, festividad o acontecimiento histórico. Para que el carrusel tenga éxito, se debe planear con antelación los carruseles que se quieren crear y aprovechar los recursos del catálogo (El carrusel de portadas de títulos llega a los catálogos de las bibliotecas., 2017).

- › Consulta experta
- › Clubes de Lectura
- › Nuevas adquisiciones
- › Consulta por comarcas

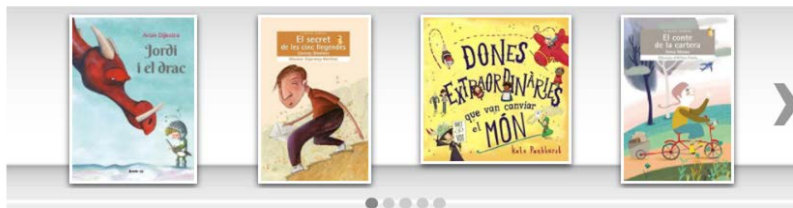


Figura 26: Ejemplo de carrusel de portadas en Absysnet.

Fuente: Catálogo de la Red Electrónica de Lectura Pública Valenciana

- **En las redes sociales del centro:** Buscar nuevos métodos de creación de contenido

en las diferentes redes sociales utilizando herramientas de creación y difusión de contenidos para complementar la difusión en las redes sociales del centro.

- o **Youtube:** Creación de un canal booktuber en el que los bibliotecarios o los usuarios recomienden lecturas de los títulos digitales disponibles en el centro.



Figura 27: Lista de reproducción BiblioTubers del canal Bibliotecas Públicas Ayuntamiento de Madrid

- o **Instagram:** Perfil bookstagramer del centro que puede seguir la dinámica de un blog de recomendaciones de lectura, pero con las descripciones más reducidas. Además de las recomendaciones se pueden incluir noticias sobre el rincón de lectura digital, talleres o novedades.

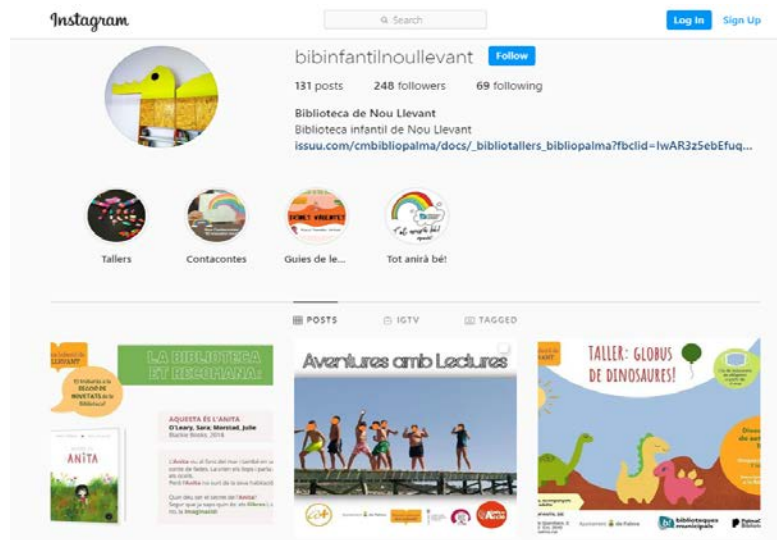


Figura 28: Perfil de Instagram de la Biblioteca Infantil de Nou Llevant

- o **Booktrailer:** Incluir o crear booktráilers sobre las novedades o recomendaciones de la biblioteca. Esta clase de vídeos suelen incluir una pequeña introducción al cuento

acompañada de música e imágenes.

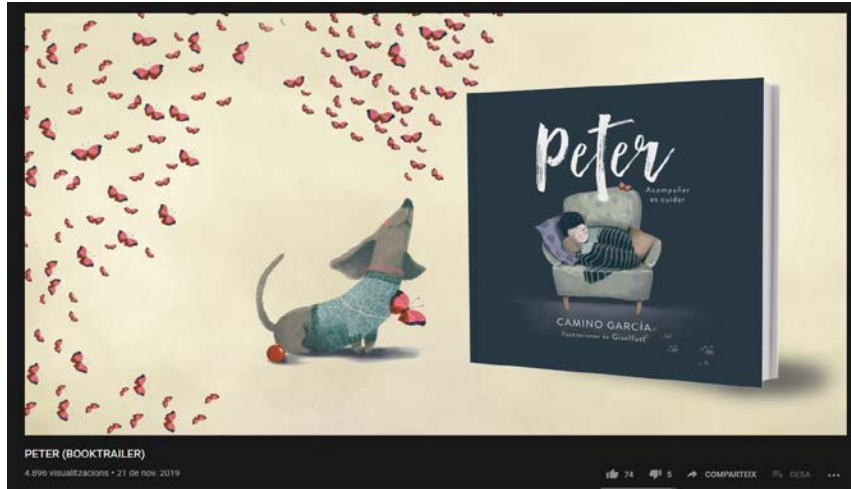


Figura 29: Booktrailer del cuento *Peter* de Camino García.

Fuente: *Cuentos en la nube*

Aunque se trate de un rincón dirigido a niños y jóvenes, es conveniente también tener en cuenta a mediadores en lectura, padres, maestros y bibliotecarios, por lo que se deberán incluir también en estas recomendaciones, una sección específica para padres con aplicaciones en las que se destaquen aspectos relacionados con la seguridad, la confidencialidad, los elementos educativos y la edad recomendada.

Las recomendaciones no consistirán en una lista de contenidos, será necesario clasificarlas por edades, temáticas, géneros, o el sistema que se considere más adecuado en función del público al que vaya dirigida, incluir una breve descripción, la edad recomendada, el sistema operativo y el icono de la misma.

Formación

La lectura digital necesita de un aprendizaje donde a las competencias de lectura y escritura, propias del entorno analógico, hay que añadir las específicas de lo digital. Estas competencias son cada vez más complejas que no siempre son intuitivas por lo que la biblioteca tendrá que asumir también tareas de formación en lectura digital, una formación que pasa necesariamente por los mediadores. Primero los bibliotecarios que serán los que posteriormente formen a padres, maestros y profesores. En este proceso de formación, desde el *digital reading corner* se pueden realizar las siguientes acciones:

- Tutoriales en línea disponibles en la web de la biblioteca y en las redes sociales sobre dispositivos y contenidos: uso de aplicaciones, configuración del control parental, como y donde comprar aplicaciones y videojuegos, etc.
- Talleres presenciales. Es especialmente recomendable realizar talleres sobre el tema de control parental, seguridad y privacidad en el caso de las aplicaciones. También es importante hacer talleres sobre competencias digitales y lectura digital para que los usuarios aprendan a hacer un uso correcto de las tecnologías de *digital corner*.

- Asesoramiento personalizado sobre dispositivos y su configuración. Un ejemplo de este servicio es *ITV digital* del proyecto Nuboteca, en el que se acompaña al usuario en el proceso de adaptación a los dispositivos y contenido digital (ITV Digital, s.f.).
- Elaboración de guías y materiales. Crear tutoriales sobre el funcionamiento y uso de los recursos digitales de la biblioteca para ayudar a que los usuarios tengan las competencias digitales necesarias para la lectura digital. Las guías deben estar guiadas tanto para los niños como para los padres. Se pueden crear guías desde el centro o utilizar guías creadas como la del Joan Ganz Cooney Center "*Apps en Familia*".

Leyendo juntos a diario

Leer juntos 15 minutos todos los días es una forma divertida de compartir tiempo que fomenta la afición a la lectura. Distintos estudios han demostrado que los niños en edad preescolar que leen con sus padres empiezan la escuela con un vocabulario mayor y mejores habilidades lingüísticas, algo que ayuda en todas las materias. Las apps pueden ayudarte a lograr esos 15 minutos, en cualquier momento y en cualquier lugar.



Figura 30: Fragmento de la guía *Apps en Familia*

Dinamización

El trabajo de la biblioteca siempre ha estado ligado al fomento de la lectura, sobre todo entre los más pequeños. Con la introducción del aspecto tecnológico, este trabajo sigue vigente, pero con el añadido de los nuevos formatos. La lectura digital debe enseñarse e integrarse en las actividades tradicionales para mostrar diferentes tipos de contenidos y experiencias que complementen la lectura. Por eso, es importante incluir el contenido de la *digital corner* en las actividades del centro para poder incorporar el servicio con éxito. Algunas de las actividades que se pueden crear combinando los elementos tradicionales con el contenido digital son:

- **Cuentacuentos con aplicaciones.** El bibliotecario cuenta y se visualizan las apps. Por ejemplo con el caso del libroapp *Nurot*, que el bibliotecario puede ir leyendo el cuento y los niños ven la aplicación y las interacciones en la pantalla.
- **Cuentacuentos en la pantalla con la voz del narrador, con o sin texto según la app.** Para llevar a cabo este tipo de actividades se puede utilizar libroapps o videolibros.
- **Cuentacuentos en papel y en digital.** Aprovechar los títulos que estén en los dos formatos o que sean de realidad aumentada. Existen cuentos, como *El monstruo de colores* de Anna Llenas que se encuentra en formato papel y en versión libroapp. Combinar los dos formatos ofrecerá una experiencia de lectura más completa a los

usuarios.

- **Cuentacuentos en diferentes idiomas.** Una de las ventajas que presentan las apps es que, en muchos casos, se encuentran en diferentes idiomas, eso facilitará que se pueda ir cambiando a lo largo de la actividad.
- **Cuentacuentos inclusivos.** Crear un espacio inclusivo y accesible para todos los usuarios es una de las metas que deben cumplir las bibliotecas. Por eso, las instituciones deben colaborar con colegios, colectivos y asociaciones para llevar a cabo actividades adaptadas como lectura con audiolibros, con aplicaciones inclusivas dirigidas a niños con TDH, dislexia (*Las letras y yo*), autismo (José Aprende)...aplicaciones con lenguaje de signos como *Storysing*, una app que traduce una colección de libros a lengua de signos y enseña a signar.
- **Talleres de creación de contenido digital como cuentos con storytelling.** Este tipo de talleres se pueden llevar a cabo junto a colegios con aplicaciones como *StoryBird* para la creación fondo de archivo de eventos en las ciudades (historias del confinamiento por el COVID-19, fiestas locales, conmemoración de personajes locales...). Si la aplicación lo permite y con el permiso expreso de los usuarios, se pueden publicar los contenidos de los lectores, difundirlos en las redes sociales o en la web de la biblioteca e incluso imprimirlos y darle un ejemplar físico.
- **Competiciones de juego de rol disponibles en digital.** Un ejemplo es la *Fallera calavera*, un juego de cartas (y novela) valenciano en el que los jugadores deben elaborar una paella. La fama de este juego lo ha llevado a que se traduzca al castellano y se realicen competiciones. Aprovechando este boom, se puede trasladar la competición al ámbito digital ya que se encuentra disponible en la plataforma *tabletopia* (<https://tabletopia.com/games/lafalleracalavera>).
- **Lectura con videojuegos.** Utilizar los videojuegos como herramienta de aprendizaje de lectura. Muchos de los juegos contienen texto que se debe leer y comprender para poder llevar a cabo las misiones. Por eso hacer una lectura acompañada mientras juegan puede ayudar a los más pequeños a aprender mientras se divierten. Un ejemplo de esta actividad es *Jugando a Zelda para fomentar la lectura* (2018), en el que usan el juego de Zelda para mejorar la comprensión lectora. Para poder llevar a cabo este tipo de actividad en la biblioteca los juegos deben de ser cortos para poder completarlos en una sesión.
- **Club de lectura virtual.** Creación de club de lectura en línea con salas de chats o videoconferencias para promocionar la lectura en digital y crear un espacio de lectura social tanto dentro como fuera de la biblioteca. No es necesario que esta actividad esté vinculada al *digital corner*, pero puede ser una herramienta que ayude a integrar los contenidos digitales en los servicios de la biblioteca y fomentar la lectura digital.
- **Retos lectores con materiales del rincón de lectura,** unos objetivos a conseguir a través de la lectura. Estos retos pueden ser individuales o se pueden plantear para que un grupo de lectores realicen el mismo reto. Pueden estar marcados por un factor temporal (leer un determinado número de recursos en un plazo establecido) o por un evento especial (leer diversos libros de un determinado autor/a, temática como clásicos, libros de animales...). Por ejemplo, se pueden crear un reto de lectura de historias sobre los cinco continentes, leer adaptación de clásicos de la literatura. Es recomendable que en estos retos se combine la lectura en papel y en digital, cuya integración es el objetivo de estos espacios.

- **Reto de escritura digital.** Además de la lectura digital, se tiene que fomentar la escritura digital. Se pueden crear retos de escritura, tanto propios como vinculados a otras campañas como NaNoWriMo¹⁷ para que los usuarios creen obras literarias en formato digital.
- **Escape room digital.** Crear una gymkana de pruebas que se deben de resolver con la ayuda de los recursos digitales del centro. Para crear este tipo de actividades se podrá usar como base la experiencia de Enigma Exprés “*Enigma Tablet*”, un juego en el que los participantes van por la ciudad con un iPad y deben resolver una serie de pruebas (¡Os presentamos nuestra nueva actividad Enigma Tablet!, 2018). En este caso tienen una aplicación vinculada, pero se puede adaptar y crear la actividad con los contenidos de la biblioteca.
- **Creación de videolibros:** Como elemento complementario a las actividades de fomento de la lectura, se puede crear videolibros en los que los mismos usuarios sean los autores de los contenidos tanto visuales como de lectura de la historia. Un ejemplo de esta actividad es la llevada a cabo por la Red Profesionales Bibliotecas Escolares Granada. Los alumnos de los diferentes colegios de la provincia crean videolibros con dibujos que han hecho los alumnos y, al mismo tiempo, narran la historia. Esta actividad también se puede adaptar si se trabaja con colectivos y asociaciones se puede crear videolibros adaptados, por ejemplo, a lengua de signos, a la lectura fácil, etc.
- **Colaboración con universidades con estudios en videojuegos.** Mucha de la tecnología vinculada con los videojuegos, como la tecnología VR¹⁸, puede resultar un costo elevado para los centros. Una manera de incluir estos recursos es colaborar con las universidades que tengan estudios relacionados con el videojuego como la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad de Málaga o la ESAT de València para que realicen talleres que den la posibilidad de que los usuarios la prueben.
- **Talleres de programación.** Una manera de enseñar a crear sus propios juegos través de los videojuegos es crear talleres de programación. Existen softwares como *Scratch* (<https://scratch.mit.edu/>), un proyecto para niños entre 8 y 16 años que permite crear historias interactivas, juegos y animaciones de manera muy sencilla. Esta actividad se puede complementar utilizando el Lego Wedo, una herramienta educativa de Lego Education para que los jóvenes realicen trabajos de programación construyendo y conectando los instrumentos de Lego con la programación (¿Qué es Lego Wedo?, 2016),

¹⁷ National Novel Writing Month (NaNoWriMo) es un proyecto de escritura creativa en la que los participantes escriben una novela de al menos 50.000 palabras durante el mes de noviembre (About, s.f.)

¹⁸ “La real virtual o VR se diferencia del resto por ser en la que te sumerges por completo en un mundo virtual. Esto quiere decir que te permite simular una experiencia sensorial completa dentro de un ambiente artificial sin que veas nada de lo que hay en el exterior. Para "meterte dentro" de este mundo virtual sueles necesitar tanto unas gafas especiales como unos auriculares.” (FM, 2018)

5. Conclusiones

La aparición de Internet ha supuesto un gran cambio en la sociedad influyendo en los modelos culturales y económicos en los que esta se basaba. Este cambio también ha afectado a la manera de acceder a la información y la lectura; el formato tradicional, el libro físico, ahora debe convivir con los nuevos formatos digitales para que así la sociedad pueda acceder a un gran abanico de contenidos que les permita satisfacer sus necesidades de información y lectura sin limitaciones de tiempo o barreras geográficas.

Ante la gran variedad de formatos y de soportes de lectura existentes, las bibliotecas tienen la tarea de dar a los usuarios la posibilidad de elegir usando los recursos más adecuados según las necesidades del momento de cada usuario, por lo que la introducción de recursos digitales dentro de sus colecciones es ya una necesidad, no simplemente una opción.

La incorporación de los contenidos digitales debe entenderse como la integración de los recursos digitales en los recursos tradicionales del centro, creando una convivencia entre los contenidos físicos y digitales. No solo debe plasmarse en las colecciones, sino también en los espacios del centro para que los usuarios lo conciben como parte del servicio.

Cada vez son más las bibliotecas que han empezado a incluir contenidos digitales y servicios vinculados a estos como préstamos de libros electrónicos, ordenadores y tabletas, pero son pocas las que están apostando por una integración real entre contenidos físicos y digitales. Por eso, la creación de un *digital reading corner* infantil y juvenil es una herramienta que ayudará a las bibliotecas a que sus usuarios interactúen con tecnología al mismo tiempo que leen en digital.

Aunque existen pocos ejemplos de rincones de lectura digital infantil y juvenil en bibliotecas españolas, se puede observar que en las que se ha llevado a cabo los recursos digitales se han integrado entre los recursos tradicionales satisfactoriamente adaptando sus rincones de lectura digital a las limitaciones de sus centros (económicos o de infraestructura) para poder ofrecer el servicio de calidad.

Su puesta en marcha es un proceso largo y minucioso que requiere una evaluación de los recursos y contenidos a incluir para asegurar su calidad y su continuidad con el paso de los años. Además, es importante considerar que tras la inversión inicial que hay que disponer de un presupuesto específico que ayude a mantener, incrementar y renovar los contenidos, mobiliario etc. Aunque este presupuesto de mantenimiento sea más reducido que el inicial es importante contemplar su viabilidad.

A lo largo del proceso se plantearán problemas como en qué espacio de la biblioteca situar el *digital corner* o qué tipo de recursos incluir. Conocer de antemano los distintos tipos de contenidos disponibles y saber cuáles son los más adecuados según las necesidades del centro, saber las limitaciones tanto físicas como económicas y decidir cómo incorporar el servicio en la biblioteca es crucial para no fallar en su creación.

Es fundamental tener en cuenta que la introducción de recursos digitales no implica la sustitución de los recursos en papel, sino que se debe crear un entorno en que los dos formatos convivan y se complementen, que es precisamente el objetivo de este tipo de espacios. Además, estos espacios contribuirán a la alfabetización digital de los ciudadanos, favoreciendo el acceso a este tipo de contenidos.

Algunos de los recursos pueden resultar más complicado introducirlos entre los servicios de las bibliotecas, como en el caso de los videojuegos, por el rechazo o la incertidumbre de este contenido al no estar vinculados directamente con la lectura. En este caso, no se debe considerar los videojuegos solo como un mecanismo de entretenimiento, sino como una

herramienta de aprendizaje y de creación que facilite a los usuarios a integrar en su día a día las tecnologías. Los videojuegos se pueden utilizar tanto para aprender idiomas como para despertar la curiosidad entre los jugadores por conocer las obras en las que se basa el juego.

La incorporación de nuevos recursos y contenidos tiene que estar acompañada en todo momento de un buen modelo de promoción que ayude al centro a hacer más visibles y atractivos sus servicios, no podemos esperar que, por el hecho de poner unas tabletas o un ordenador en un espacio, los usuarios los vayan a utilizar sin más. La biblioteca debe publicitar los contenidos digitales a los que se puede acceder como usuario de la biblioteca, tanto dentro como fuera del espacio de la biblioteca y en sus canales de difusión para llegar al máximo de gente posible

Las bibliotecas infantiles deben empezar a introducir entre sus recursos los nuevos formatos adaptándose a las necesidades de sus usuarios. Los modelos tradicionales ya no son suficientes para una generación que tiene tan presente el uso de las tecnologías así que integrar entre su colección en papel nuevos formatos facilitará al público infantil y juvenil a adquirir habilidades digitales. Incluir entre sus servicios la lectura digital es imprescindible si queremos acercar a nuevos lectores al espacio de la biblioteca y crear nuevas experiencias que fortalezcan los hábitos de lectura.

A lo largo de la historia ha habido muchas iniciativas para fomentar la lectura y no podemos ser tan ingenuos y pensar que simplemente el uso de la tecnología sea la solución a los bajos índices lectores. Tecnología y lectura pueden ser aliados, pero para ello la biblioteca infantil y juvenil debe estar involucrada en la creación, difusión y consumo de los contenidos digitales, definir espacios, estrategias, actividades dirigidas no solo a los niños, sino también a bibliotecarios, padres y educadores.

6. Bibliografía

¡Os presentamos nuestra nueva actividad Enigma Tablet! (26 de abril de 2018). <https://enigmaexpres.com/os-presentamos-nuestra-nueva-actividad-enigma-tablet/>

¿Cuáles son los roles del bibliotecario del futuro?. (14 de julio de 2017). <https://universoabierto.org/2017/07/14/cuales-son-los-roles-del-bibliotecario-del-futuro/>

¿Qué es Lego Wedo? (26 de agosto de 2016). <http://howilearnedcode.com/2016/08/que-es-lego-wedo/>

¿Qué es Nubeteca? (s.f.). http://www.nubeteca.info/minisite/que_es_nubeteca.html

¿Qué son las clasificaciones?. (s.f.). <https://pegi.info/es/node/19>

About. (s.f.) <http://archive.nanowrimo.org/about>

ACE. (2018). Anuario AC/E 2018 de Cultura Digital: tendencias digitales para la cultura. Focus: el lector en la era digital. *Acción Cultural Española*. <http://www.dosdoce.com/wp-content/uploads/2018/04/Anuario-ACE-de-Cultura-Digital-2018.pdf>

Acerca de nosotros. (s.f.) <https://www.paypal.com/es/webapps/mpp/about#:~:text=PayPal%20permite%20a%20las%20empresas,de%20pago%20en%20tiempo%20real.>

Alonso-Arévalo, J. (2013). Dónde comprar libros digitales para bibliotecas en España. *Conversaciones líquidas: buscando nuevas dimensiones sobre el libro digital*, Peñaranda de Bracamonte (Salamanca), 25-sep-2013. [Conference paper] <http://eprints.rclis.org/20457/>

Aprovechar las TIC en la biblioteca infantil. (2016). Recuperado de <http://www.lecturalab.org/story.php?id=2792>

Biblioteca Nacional de España. (2015). *Monografías modernas que no se catalogan en Proceso Técnico*. <http://www.bne.es/webdocs/Inicio/Perfiles/Bibliotecarios/MonografiasNoCatalogadas.pdf>

Biblioteca Nacional de España. (2019). *Perfil de aplicación de RDA para monografías modernas en la Biblioteca Nacional de España*. http://www.bne.es/export/sites/BNWEB1/webdocs/Inicio/Perfiles/Bibliotecarios/RDA/perfil_monomoder_00.pdf

Biblioteca Nacional de España. (2020). *Formato MARC 21 para registros bibliográficos*. http://www.bne.es/webdocs/Inicio/Perfiles/Bibliotecarios/MARC21_registros-bibliograficos.pdf

Casas Lectoras. (s.f.) <https://fundaciongsr.org/casas-lectoras/>

Codina, L. (2000). Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos. *Revista española de documentación científica*, 23(1), 9-44.

Comprar en Internet sin tarjeta de crédito. (s.f.) <https://www.paysafecard.com/es-es/productos/>

Cordón García, J. A. y Alonso Arévalo, J. (2010). Las políticas de adquisición de libros electrónicos en bibliotecas: licencias, usos y derechos de autor. *V Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas*. Gijón. https://www.researchgate.net/profile/Julio_Alonso-Arevalo/publication/49288505_Las_politicas_de_adquisicion_de_libros_electronicos_en_bibliotecas_licencias_usos_y_derechos_de_autor/links/06c88c8a21d18aac419efa70/Las-politicas-de-adquisicion-de-libros-electronicos-en-bibliotecas-licencias-usos-y-derechos-

de-autor.pdf

Cordón García, J. A., Alonso Arévalo, J. y Martín Rodero, H. (2010). Los libros electrónicos: la tercera ola de la revolución digital. *Anales de documentación* (Vol. 13, pp. 53-80). <http://revistas.um.es/analesdoc/article/viewFile/106991/101681>

De Usera, J. D. (16 de febrero de 2019). Tinta vs láser: qué impresora debo de comprar según el uso que le vaya a dar. *Hardzone*. <https://hardzone.es/2019/02/16/tinta-laser-impresora-comprar-uso/>

Domínguez Iglesias, L. (2019). Lecturas app ASIONANTES : rincón de lectura digital en la Biblioteca Pública de Zamora. *Mi Biblioteca: La Revista del Mundo Bibliotecario*, XV (56), 48–51.

El carrusel de portadas de títulos llega a los catálogos de las bibliotecas. (26 de abril de 2017). <https://www.comunidadbaratz.com/blog/el-carrusel-de-portadas-de-titulos-llega-a-los-catalogos-de-las-bibliotecas/>

Federación de Gremios de Editores de España. (2020). *Informe Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2019*. <https://www.editoresmadrid.org/la-fgee-presenta-el-barometro-de-habitos-de-lectura-y-compra-de-libros-en-espana-2019/>

FM, Y. (6 de julio de 2018). Diferencias entre realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta. *Xataka*. <https://www.xataka.com/basics/diferencias-entre-realidad-aumentada-realidad-virtual-y-realidad-mixta>

Games in Libraries. (s.f.). <https://games.ala.org/games-in-libraries/>

García Rodríguez, A., Gómez-Díaz, R. y Cordón-García, J. A. (2013). De Alicia en el País de las Maravillas a las maravillas de Alicia: o de como cambia la selección de libros en papel a la de libros electrónicos infantiles y juveniles. *Ibersid*. 7 (2013), 21-32. <http://hdl.handle.net/10366/125373>

García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R. (2015). Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las TopAPP de lectura para niños. *Anales De Documentación*, 18(2). <https://doi.org/10.6018/analesdoc.18.2.227071>

García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R. (2019a). ¿Leer con los oídos?: audiolibros y literatura infantil y juvenil. *Anuario ThinkEPI*, v. 13, e13c01. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2019.e13c01>

García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R. (2019b). *Mediación docente en lectura digital: criterios para la valoración de libros app infantiles*. Lectoescritura digital. Madrid: Ministerio de Educación y Formación Profesional (CNIE) 978-84-369-5908-6. https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=19819

Gómez-Díaz, R. y García-Rodríguez, A. (2014-2015). La biblioteca infantil en el siglo XXI o cómo integrar las apps en la biblioteca. Prólogos. *Revista de Historia, Política Y Sociedad*, VII (2014–2015), 103–131. <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/130152/1/2015Prologos-VII-GDiazGRodriguez.pdf>

Gómez-Díaz, R. y García-Rodríguez, A. (2018). Lectura en papel y digital en la biblioteca infantil: una convivencia necesaria. *Palabra Clave* (La Plata), 7(2), e045. <https://doi.org/10.24215/18539912e045>

Gómez-Díaz, R. y García-Rodríguez, A. (2020). Leer, jugar, aprender y comunicarse en un entorno seguro: seguridad, privacidad y confidencialidad en las aplicaciones infantiles.

Anuario ThinkEPI, v. 14, e14c02. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2020.e14c02>

Isis. (2 de agosto de 2018). Descubre las mejores webs de bundles de ebooks. *Mi libro digital*. <https://www.milibrodigital.com/descubre-las-mejores-webs-de-bundles-de-ebooks.html>

ITV Digital (s.f.) http://www.nuboteca.info/minisite/ITV_digital.html

Jugando a Zelda para fomentar la lectura. (25 de junio de 2018). <https://www.aldealibros.com/jugando-a-zelda-para-fomentar-la-lectura/>

Lastreto, R. (27 de diciembre de 2017). Increíble colección de libros infantiles digitalizados y de consulta libre. Soy *bibliotecario*. <https://soybibliotecario.blogspot.com/2017/12/coleccion-libros-infantiles.html>

Library Bonanza. (19 de junio de 2013). *Early Literacy iPads—Research, Proposal, & Training*. <https://librarybonanza.com/2013/06/19/early-literacy-ipads/>

López, J. C. (4 de abril de 2019). Guía de compras de monitores: cómo elegir el modelo ideal y 17 propuestas para todos los bolsillos y necesidades. Xataka. <https://www.xataka.com/perifericos/guia-compras-monitores-como-elegir-modelo-ideal-17-propuestas-para-todos-bolsillos-necesidades>

López, L. (2 de junio de 2019). PC de sobremesa vs portátil: ¿qué es mejor comprar en 2019? *Hard zone*. <https://hardzone.es/2019/06/02/sobremesa-portatil-que-es-mejor-comprar/>

Márquez, L. (23 de marzo de 2020). ¡Bibliotecas al rescate! Los centros valencianos se organizan para salvarnos de nosotros mismos. *Culturaplaza*. <https://valenciaplaza.com/bibliotecas-al-rescate-los-centros-valencianos-se-organizan-para-salvarnos-de-nosotros-mismos>

Marquina, J. (19 de septiembre de 2018). 10 retos que las bibliotecas deben asumir para enfrentarse a los desafíos del futuro. *JulianMarquina*. https://www.julianmarquina.es/10-retos-que-las-bibliotecas-deben-asumir-para-enfrentarse-a-los-desafios-del-futuro/?fbclid=IwAR0J5NlznwJgrbem6SEDbUIbRbqUizAvmSf__Tlv4hOGiPiUyOasjglkvyU

Más información sobre los reembolsos en Google Play. (s.f.) https://support.google.com/googleplay/answer/2479637?hl=es-419&ref_topic=2450225

Métodos de pago aceptados en Google Play. (s.f.) <https://support.google.com/googleplay/answer/2651410?hl=es&co=GENIE.CountryCode%3DSpain>

Métodos de pago que se pueden usar con el ID de Apple. (s.f.). <https://support.apple.com/es-es/HT202631#methods>

Ministerio de Educación Cultura y Deporte. (2020). eBiblio 2019. Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:f78630a5-36a2-4df3-b18e-000b7e08ce10/ebiblio-2019-est-ok.pdf>

Misión. (s.f.). <http://es.childrenslibrary.org/about/mission.shtml>

Montoro, M. (11 de agosto de 2019). El préstamo de videojuegos en la Red Municipal de Bibliotecas ha sido todo un éxito. *Córdobahoy*. <http://www.cordobahoy.es/articulo/cultura/prestacion-videojuegos-ha-sido-todo-exito-biblioteca-central/20190809133139064474.html>

Moral Pérez, M. E. del, Villalustre Martínez, L., Yuste Tosina, R., y Esnaola, G. (2015).

Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica. *Revista De Educación a Distancia (RED)*, (33). <https://revistas.um.es/red/article/view/233131>

Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la SI. (2020). *Informe Anual del Sector de los Contenidos Digitales en España 2019*. <https://www.ontsi.red.es/gl/estudios-e-informes/Contenidos-Digitales/Informe-anual-del-sector-de-los-Contenidos-Digitales-en-3>

Ofrecemos un nuevo servicio: préstamo de tablets. (4 de mayo de 2019). https://ajuntament.barcelona.cat/biblioteques/biblesroquetes/es/noticia/ofrecemos-un-nuevo-servicio-prestamo-de-mesillas_807797

Ordás, A. (2019). Catalogación de videojuegos. *Biblogtecarios*. <https://www.biblogtecarios.es/anaordas/catalogacion-de-videojuegos/>

Pascual, J. A. (11 de enero de 2017). Consejos para comprar un ordenador de sobremesa. *Computer Hoy*. <https://computerhoy.com/paso-a-paso/hardware/consejos-comprar-ordenador-sobremesa-8118>

Préstamo de tablets. (s.f.). <https://www.bibliotecaspublicas.es/badajoz/Prestamo/prestamo-tablets.html>

Préstamo de tablets: Inauguramos el servicio de préstamo de tablets. (s.f.). <https://bibliotecas.xunta.gal/santiago/es/servizos/prestamo-de-tablets>

Préstamo de videojuegos. (10 de febrero de 2015). <http://reddebibliotecas.jccm.es/portal/index.php/component/search/?searchword=videojuegos&ordering=newest&searchphrase=all&start=40>

Programa de compras por volumen (s.f.). <https://volume.itunes.apple.com/es/store>

Rincón de los videojuegos. (s.f.) <https://www.tabakalera.eu/es/biblioteca-creacion/servicios/rincon-videojuegos>

Ripollet, S.M. (16 de mayo de 2020). Es quadrupliquen els préstecs de continguts digitats a les biblioteques públiques. *Ara.cat*. https://www.ara.cat/cultura/biblioteques-ebiblio-prestecs-virtuals-ebook-coronavirus-covid-19_0_2454354732.html

Rodríguez de Luís, E. (10 de abril de 2020a). Guía de compra de tablets (2020): cómo elegir el modelo ideal y 11 propuestas para todos los bolsillos y necesidades. *Xataka*. <https://www.xataka.com/seleccion/guia-compra-tablets-2020-como-elegir-modelo-ideal>

Rodríguez de Luís, E. (19 de junio de 2019b). Google Home, Amazon Echo o HomePod: qué altavoz inteligente comprar en función de las necesidades y presupuesto. *Xataka*. <https://www.xataka.com/seleccion/google-home-amazon-echo-homepod-que-altavoz-inteligente-comprar-funcion-necesidades-presupuesto>

Rodríguez de Luís, E. (25 de marzo de 2020b) Qué libro electrónico comprar: guía de compra de eBook con recomendaciones y 11 modelos destacados. *Xataka*. <https://www.xataka.com/seleccion/que-libro-electronico-comprar-guia-compra-ebook-recomendaciones-11-modelos-destacados>

Términos y condiciones de los servicios de contenido multimedia de Apple. (s.f.) <https://www.apple.com/es/legal/internet-services/itunes/es/terms.html>