

Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar

Applications of children's reading and digital competencies: assess before teaching

Araceli García Rodríguez

Universidad de Salamanca. Facultad de Traducción y Documentación
Salamanca, España.

Abstract

The training of students in digital reading skills is a task that educators, teachers and librarians will have to address in the coming years. This implies a change in its initial and ongoing training, allowing their training and professional improvement and that the University should be directly involved through the explicit presence of competences and digital content in undergraduate and graduate curricular designs.

But not all the content available allow us to acquire these skills in digital reading, therefore, is necessary to evaluate and critically select resources to articulate systems for collecting information and valuation that allow the mediators, have objective criteria to choose those products that are best suited to the attainment of these competences

To do this, based on the indicators traditionally used to children's literature, and the direct analysis of different applications of reading, proposed a series of evaluation parameters, articulated around ten items: devices, operating system, content, reading stages, price and options of purchase, access to the store, organization of collection, interaction and organization of the collection, interaction out and honors.

Keywords: Teacher competencies, technology uses in education, electronic publishing, selection criteria

Resumen

La formación de los estudiantes en competencias de lectura digital, es una tarea que educadores, maestros y bibliotecarios van a tener que abordar en los próximos años. Esto implica un cambio en su formación inicial y permanente, que permita su capacitación y mejora profesional y en la que la universidad debe estar directamente implicada a través de la presencia explícita de competencias y contenidos digitales en los diseños curriculares de grado y posgrado.

Pero no todos los contenidos disponibles nos permiten adquirir estas habilidades en lectura digital, por eso, es necesario, evaluar y seleccionar críticamente los recursos para poder articular sistemas de recogida de información y valoración que permitan a los mediadores, contar con criterios objetivos para elegir aquellos productos que mejor se adapten a la consecución de estas competencias

Para ello, partiendo de los indicadores tradicionalmente utilizados para la literatura infantil, y del análisis directo de diferentes aplicaciones de lectura, se proponen una serie de parámetros de evaluación, articulados en torno a diez items: dispositivos, sistema operativo, contenidos, etapas lectoras, precio y opciones de compra, acceso a la tienda, organización de la colección, interacción y organización de la colección, interacción hacia fuera y reconocimientos.

Palabras claves: Competencias del profesor, usos de la tecnología en la educación, edición electrónica, criterios de selección.

Introducción

En el año 2006, la Ley Orgánica de Educación (2006) incluyó el tratamiento de la información y competencia digital, como parte integrante del currículo, donde aparece considerada como un aprendizaje imprescindible que los estudiantes deben conseguir al terminar la escolarización obligatoria.

Unos años más tarde, 2011, el Informe sobre la Competencia Digital presentado por el Departamento de Proyecto Europeos del Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación, añadió que estas, son también una prioridad en las estrategias de aprendizaje permanente.

Sin embargo, en los resultados del último informe PISA (2010) que recoge por primera vez pruebas de evaluación de lectura digital, España aparece muy por debajo de los puestos de los países de la OCDE, lo que refleja claramente que los jóvenes españoles no están adquiriendo en los centros educativos las competencias de lectura en pantalla, o al menos no lo están haciendo de la forma correcta.

La formación de los estudiantes en competencias digitales en general y de lectura en particular, es una tarea que educadores, maestros y bibliotecarios van a tener que abordar en los próximos años.

23 Esto implica un cambio en la formación inicial y permanente, que permita su capacitación y mejora profesional, una formación que pueden recibir desde diferentes ámbitos, pero en la que la universidad debe estar directamente implicada. Tal como afirma la Declaración de Sevilla de la red de Universidades Lectoras sobre la lectura en el siglo XXI, “es imprescindible el aumento de la oferta formativa en prácticas lectoras, articulando la presencia explícita de competencias y contenidos de lectoescritura en los diseños curriculares de grado y posgrado. Igualmente, las universidades deben ampliar su oferta de formación especializada, másteres y cursos de actualización científica en torno a la lectoescritura.”

De forma habitual y constante utilizamos el término nativos digitales para referirnos a niños y jóvenes, como si el hecho de manejar como nadie, y con una facilidad casi innata, todo tipo de dispositivos, supusiera que dominan la lectura digital de una forma espontánea y natural.

Leer en digital supone nuevas estrategias, nuevas habilidades y destrezas, supone aprovechar al máximo las posibilidades y funcionalidades de estos nuevos soportes, ser capaces de navegar por las páginas del libro, por el texto, la ilustración, los hipervínculos, los menús, etc. Es un tipo de lectura en la que el proceso de comprensión lectora es más exigente y requiere un esfuerzo añadido para relacionar los componentes que conforman cada obra, y para ello, niños y jóvenes deben ser instruidos.

La lectura se ha relacionado tradicionalmente con una serie de tareas como anotar, subrayar, copiar, etc. pero ahora permite otras nuevas como tener la librería a un golpe de clic, compartir nuestras lecturas, cambiar el tamaño o el tipo de letra... La principal diferencia es que en la lectura digital la propia aplicación integra una serie de funcionalidades o se adapta a los contenidos a los que queremos acceder y consecuentemente la que nos marca lo que podemos hacer o no. (GOMEZ, R. 2012, p.291) Pero no todos los contenidos disponibles actualmente en el mercado nos permiten utilizar estas funcionalidades ni adquirir estas habilidades en lectura digital, por eso, es necesario lograr una competencia previa: conocer, evaluar y seleccionar críticamente los recursos digitales para poder articular sistemas de recogida de información y valoración, que permitan a los mediadores contar con datos y criterios objetivos para elegir aquellos productos que mejor se adapten a la consecución de estas competencias.

Por ese motivo, el objetivo de este artículo es ofrecer a todos los interesados en la literatura infantil digital (a partir de aquí LI) pautas, criterios e indicadores en torno a los cuales debe articularse el análisis y evaluación de una aplicación de lectura, porque, tal como reza el título, antes de enseñar hay que evaluar si los diferentes productos se adaptan a las competencias digitales de lectura que los niños deben adquirir.

Metodología

24

La metodología para la elaboración de este trabajo ha supuesto varios pasos. En primer lugar ha sido necesario determinar los parámetros e indicadores para la evaluación y selección de libros infantiles en general, para lo cual se han consultado los trabajos de Gemma Lluch (2010) así como los desarrollados por esta misma autora y Janet Chaparro para la Fundación Fundalectura (2009).

Sin embargo, aunque algunos de estos criterios, tradicionalmente aplicados a la evaluación de libros infantiles, se pueden utilizar también para las aplicaciones de lectura, es imprescindible completarlos con una serie de indicadores propios del mundo digital que afectan no solo al contenido, sino también al diseño, al formato, la interactividad, al tipo de dispositivo de lectura, la navegación por los contenidos, la búsqueda en las compras integradas, a su visibilidad y valoración en las plataformas de distribución, venta y recomendación, etc.

Por ese motivo, la segunda fase de la metodología ha consistido en determinar qué aspectos específicos se deben evaluar en el caso de una aplicación de lectura o un libro aplicación, basándonos en este caso en los trabajos del grupo de Investigación Reconocido Electra y especialmente en los de la profesora Raquel Gómez (2012) sobre evaluación de aplicaciones de lectura.

A partir de estos criterios generales y a través del análisis directo de diferentes aplicaciones infantiles de lectura y sus correspondientes contenidos, el último paso ha consistido en determinar cuáles son las acciones más habituales, indicando en cada caso la consideración de imprescindible o recomendable.

La evaluación de aplicaciones de lectura infantil

El “boom” de las tabletas y de las aplicaciones diseñadas para este dispositivo es un fenómeno al que la LI no ha sido ajena. Desde el año 2010 las aplicaciones de lectura y libros app¹ no han dejado de crecer, un crecimiento que pone a prueba nuestra capacidad de evaluación y selección.

25

El sector atraviesa un buen momento (aunque quizás sea necesaria una mayor visibilidad), la oferta se ha multiplicado en los tres últimos años y cada vez son más las empresas que, animadas por un sector en alza y por un público que se adapta con rapidez a los nuevos hábitos de lectura, están apostando por este tipo de productos². Los lectores infantiles son un mercado potencial muy interesante para las aplicaciones de lectura por lo que no puede extrañarnos que los desarrolladores se preocupen cada vez más por ampliar la oferta y ofrecer productos de calidad adaptados a los intereses y necesidades de este grupo de lectores.

Estos materiales son especialmente interesantes para unos lectores que sienten verdadera atracción por todo lo tecnológico, pero también para los adultos que están comprobando sus posibilidades creativas y de fomento de los hábitos lectores;³ favorecen la atención auditiva, ayudan al reforzar el aprendizaje de idiomas, permiten personalizar las historia, aprender de forma dinámica, flexible y multimedia y convertir a los niños en parte activa de la historia, etc. Todo un mundo de posibilidades a las que pocos niños y adultos se pueden resistir y que hacen que estas se estén convirtiendo en unos títulos atractivos, interesantes y cada vez más demandados.

¹ Se utiliza el término aplicaciones de lectura para aquellas que permiten acceder a distintos títulos dentro de la misma y libros app para aquellos en los que no se puede desligar el contenido de la aplicación, normalmente contenidos muy específicos que requieren una programación informática especial y que se adquieren de forma individual o dentro de la tienda de una aplicación de lectura.

² Según el Informe de Hábitos de Lectura y Compra de Libros (2012), el porcentaje de lectores digitales entre 10 y 13 años ha ido creciendo hasta llegar al 50,5% a finales del 2011, y el porcentaje de lector frecuente (al menos semanalmente) llega al 45,7%, entre los cuales los lectores de libros suponen el 13,1%.

³ El 10% de los niños menores de un año ya utilizan dispositivos móviles, un porcentaje que se eleva al 39% de 4 años y supera el 50% en los niños hasta 8 años. Por otro lado, el 77% de los padres considera que estos dispositivos son útiles para despertar su creatividad y favorecer el aprendizaje y el 30% ha descargado alguna aplicación infantil en su smarphone. ASÍ es la nueva generación de nativos digitales: los niños ya prefieren las tablets a los libros. <http://www.puromarketing.com/12/15257/nueva-generacion-nativos-digitales-ninos-prefieren-tablets.html>.

La enorme oferta de aplicaciones de lectura, es precisamente uno de los factores que complica su evaluación y selección, pero su principal dificultad radica en que a diferencia de las aplicaciones de lectura de libros científicos, ensayos o la literatura para adultos, en las que pese a las peculiaridades propias de cada producto se puede observar muchos puntos en común en cuanto a las alternativas y posibilidades de lectura, en el caso de las dirigidas a este tipo de público son muy dispares como también lo son los modos de lectura, la organización de los contenidos, la búsqueda en la tienda, etc.

Pese a ello, podemos observar una serie de características básicas cuyo conocimiento nos ayudará a realizar esta difícil tarea, particularidades que se pueden articular en torno a 10 items, que deberán analizarse de forma conjunta.

1. Dispositivos	6. Acceso a la tienda (compras integradas)
2. Sistema operativo	7. Organización de la colección
3. Contenidos	8. Interacción y organización de la colección
4. Etapas lectoras	9. Interacción hacia fuera
5. Precio y opciones de compra	10. Reconocimientos

Tabla 1. Items para la evaluación de una aplicación de lectura infantil

1. Dispositivos

Este tipo de lectores, al igual que los adultos, realizan la lectura de libros electrónicos a través de diferentes dispositivos pero en distintos porcentajes según la edad y el tipo de contenidos.

A la hora de determinar el dispositivo se puede hacer una división general entre aquellos pensados exclusivamente para la lectura (e-reader) o los dispositivos multitarea entre los que se encuentran las PDA, los smartphone y las tablets.

Para los niños los productos están dirigidos a estos últimos, básicamente a tabletas, lógico si tenemos en cuenta la necesidad de trabajar con color, ilustraciones a toda página, animación, sonido, etc., de hecho, las tabletas se están convirtiendo en el regalo tecnológico estrella por excelencia en los últimos años.

Además de las de uso común en el mercado existen algunas específicamente dirigidas a este sector que han comenzado a popularizarse.⁴ Estos dispositivos no pueden competir con las destinadas al público en general pero ofrecen un producto específico con unas características determinadas y a un precio competitivo. Cuentan con un diseño alegre y colorista, están hechas con carcasas de materiales resistentes, permiten la configuración de diferentes perfiles de usuarios, cuentan, según el modelo, con contenidos exclusivos, pero sobre todo disponen de una opción característica, diferenciadora y ya precargada, el control parental.⁵

El control parental posibilita regular el acceso a los contenidos e impedir compras indeseadas, controlar la utilización que hacen los niños del dispositivo, limitar el tiempo de uso según unos perfiles previamente establecidos, filtrar el tipo de aplicaciones que se pueden descargar y bloquear los sitios web que los adultos consideren no adecuados.⁶

Existen pocas aplicaciones para smartphones, la mayoría versiones de las disponibles para tablets, debido seguramente al tamaño de su pantalla, que no los hace los dispositivos más idóneos para la lectura de obras en las que predomina la imagen que necesita verse de forma completa, o en las que el tamaño de la letra, aunque se pueda ampliar, es demasiado pequeño para aquellos que todavía leen con dificultad. La mayoría de los materiales se dirigen al lector juvenil que parece sentir una especial predilección por este tipo de dispositivos entre los cuales han tenido mucho éxito, especialmente en Japón, las llamadas “novelas de pulgares” (thumb novel) escritas por jóvenes en los teclados de los teléfonos.

2. Sistema operativo

Además del dispositivo para seleccionar una aplicación de lectura, es necesario tener en cuenta el sistema operativo ya que existen algunas que son compatibles para diferentes sistemas, pero otras son exclusivas de uno determinado.

Teniendo en cuenta que en nuestro caso la mayoría de los contenidos están dirigidos a tabletas, los desarrolladores se decantan por el sistema iOS que es el que acapara mayor cuota de mercado, si

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

⁵ La preocupación por el control parental puede observarse en la creación en el Apple Store de una sección específica dirigida a menores de 13 años. Para que una aplicación pueda ser incluida en esta categoría, es obligatorio que incorpore un sistema de control parental y que los niños necesiten el permiso del adulto no solo para comprar, sino también para compartir el producto. Esta categoría solo está disponible para iOS 7.

⁶ Existen aplicaciones gratuitas de control parental diseñadas para cualquier tableta que permiten realizar también este tipo de funciones como Norton Family Parental Control o Control Parental PlayPad ambas disponibles en Google Play.

bien en varias ocasiones una misma aplicación está disponible también para Android o, menor medida, para Windows 7/8.

Igualmente tendremos que conocer los requisitos de cada producto, fundamentalmente que versión del sistema operativo necesita para poder funcionar de forma correcta.

Consideramos que una aplicación debe estar disponible tanto para iOS como para Android, aunque es necesario señalar que esta puede tener características e incluso precios diferentes, en función del sistema operativo para el que haya sido diseñada.

3. Contenidos

Por lo que se refiere a este apartado, es necesario distinguir que en algunos casos la aplicación está ligada al propio contenido y no se puede separar, como es el caso de los libros app. y en otros, la aplicación nos permite el acceso a distintos contenidos de la misma o diferente categoría, es decir, una aplicación de lectura propiamente dicha.

En el mercado nos encontramos diferentes tipos de aplicaciones que podemos clasificar en tres categorías, juegos, educativas y de lectura, siempre teniendo en cuenta, que no son categorías excluyentes y que existen productos que se venden como educativos, y no pasan de ser un simple juego, pero también que encontramos otras que sin serlo, tienen un componente educativo.

Dentro de las aplicaciones de lectura, estarían por un lado las generales, que también incluyen libros infantiles y las especializadas, cuyos contenidos más habituales se recogen en la siguiente figura

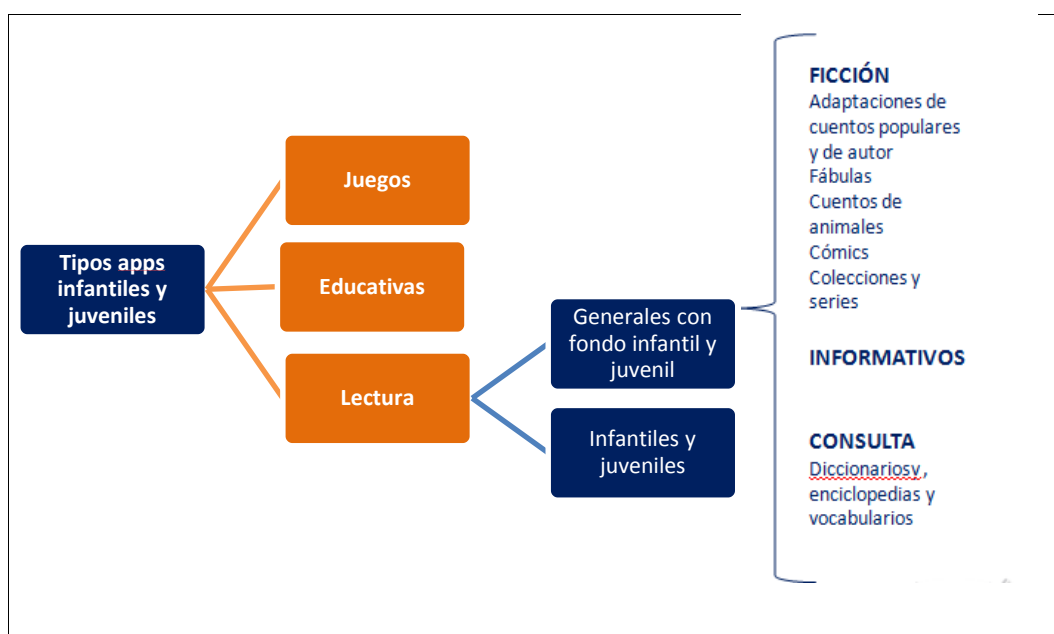


Figura 1. Tipos y temas de aplicaciones infantiles

Una vez analizados estos aspectos generales, al igual que hacemos con la literatura impresa, tendremos que comprobar si la historia, el vocabulario, las ilustraciones, la narración, etc., responden a los requisitos de calidad que exigimos a cualquier libro, para lo cual podemos utilizar los criterios

tradicionalmente aplicados a la literatura infantil, recomendando en este caso los ya mencionados de Gemma Lluch y la Fundación Fundalectura.

4. Etapas lectoras

La LI tiene en cuenta la edad de sus destinatarios, sus capacidades lectoras y sus características psicológicas y, aunque sea un criterio discutible y debamos utilizar la edad como una simple orientación, puede servirnos de referencia a la hora de seleccionar. Determinar la edad de los potenciales lectores y conocer las competencias que deben adquirir, nos permitirá comprobar si las funcionalidades y herramientas de cada aplicación son las adecuadas.

La atención de los desarrolladores parece centrarse en los más pequeños, hasta 7-8 años, mientras que los productos van disminuyendo a medida que vamos avanzando en la edad con una relativa carencia de desarrollos específicos para jóvenes, exceptuando los clásicos, cuya oferta es todavía bastante limitada.

5. Precio y opciones de compra

29

Si bien la mayoría las aplicaciones con las compras integradas son gratuitas⁷, no ocurre lo mismo con los títulos ofertados dentro de la tienda. Las opciones de adquisición son variadas y normalmente no excluyentes. Las más habituales son:

- **Compra independiente de cada uno de los libros.** En general suelen incluir un libro gratuito con la descarga y el resto a un precio que oscila entre 1 y 3 euros. Los precios son modificados periódicamente, incluso de un día para otro, y pueden variar en función del sistema operativo.
- **Compra de packs de libros** con algún tipo de descuento que puede estar limitado a un periodo de tiempo determinado.
- **Suscripción mensual, semestral o anual** que da derecho a la lectura de todos los libros y que puede renovarse o anularse automáticamente. Es un sistema económico y que además evita las compras no deseadas, pero hay que tener en cuenta que en función del sistema operativo la misma aplicación puede o no permitir esta posibilidad.

⁷ Algunas aplicaciones como por ejemplo *Los Cuentos de los Niños*, disponen de una versión gratuita con acceso limitado a un número de títulos o a muestras gratuitas y una versión Premium de pago con el acceso ilimitado a toda la colección.

- **Descarga gratuita con publicidad.** Como en el caso anterior, en función del sistema operativo la aplicación puede o no autorizar esta opción⁸ aunque siempre es posible la compra de los títulos que nos interesen sin publicidad. Es un tipo de adquisición no recomendable para los libros infantiles ya que la continua aparición de mensajes en la pantalla distrae a los niños e incluso puede ocultar parte del texto o de la ilustración.

Son habituales las ofertas (descuentos, descargas gratuitas o bonos) durante un tiempo limitado, por lo que es recomendable registrarse como usuario en alguno de los blogs o buscadores especializados⁹ o seguir los perfiles en las redes sociales de las propias aplicaciones o de sus desarrolladores.

En este caso recomendamos las aplicaciones que permiten tanto la compra independiente como la suscripción, dejando al potencial lector la elección del sistema que mejor se adapte a sus intereses y necesidades.

6. Acceso a la tienda (compras integradas)

Como ya hemos mencionado, las aplicaciones de lectura están vinculadas a una tienda o librería en la que se pueden adquirir los contenidos.

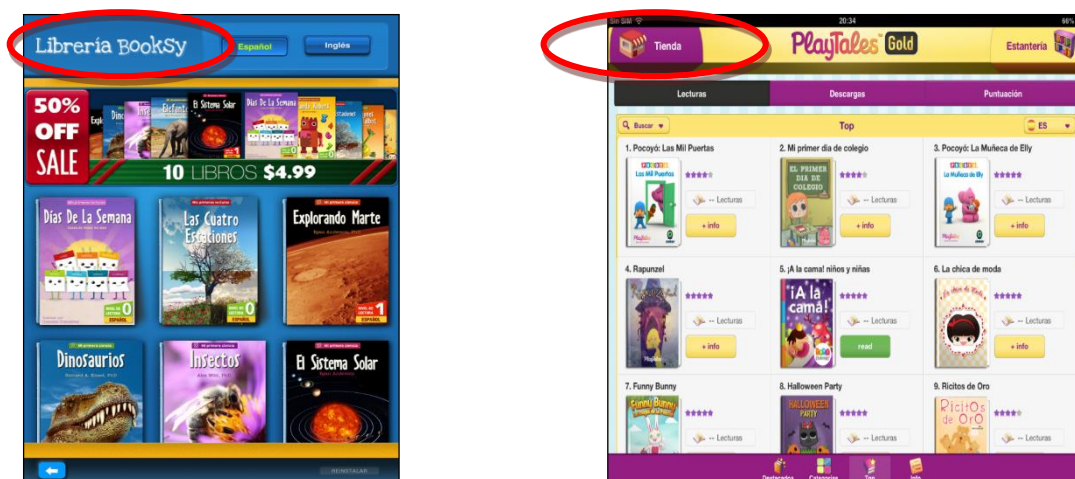


Figura 2. Aspecto de la tienda de una aplicación de lectura infantil

Debemos conocer y evaluar por tanto las opciones que esta nos ofrece. Entre ellas las más habituales son:

- Control parental en las compras a través preguntas, códigos de acceso u otros sistemas del dispositivo o de la propia aplicación.

⁸ Es el caso de Play Tales Gold, disponible por suscripción en iOS y con los títulos gratuitos con publicidad en Android.

⁹ Pueden ser especialmente útiles: Applicaditos (<http://applicaditos.com>), Appsmama.es (<http://www.appsmama.es>), Cuentos Infantiles Interactivos (<http://www.cuentosinfantilesinteractivos.com>), Frikids (<http://www.frikids.com>), GeneraciónApps (<http://www.gentedigital.es/generacionapps>) o Tula Books (<http://tulabooks.com>).

- Búsqueda por diferentes campos adaptados al lector infantil y juvenil (edades, materias, valoración, categorías, lengua...)
- Información adicional sobre los títulos (resumen, datos del autor, ilustrador, valoraciones, etc.)
- Previsualización de capítulos o partes de los libros que nos permitirá valorar si el producto responde a las expectativas del lector.
- Descarga directa en la estantería o librería personal sin necesidad de comenzar la lectura para completar la descarga.
- Descarga del mismo título en varios idiomas. Aunque es preferible que el cambio de lengua de lectura se haga desde el propio título puede ser una opción válida.
- Sincronización con otros dispositivos con el mismo sistema operativo. Esta opción nos permitirá recuperar los títulos ya comprados en caso de cambiar de dispositivo.

En la siguiente tabla resumimos aquellos parámetros que se pueden considerar recomendables o imprescindibles.

CARACTERÍSTICA	CARACTERÍSTICA
CONTROL PARENTAL Imprescindible	DESCARGA DIRECTA A LA ESTANTERÍA PERSONAL Imprescindible
BÚSQUEDAS Autor. Recomendable Título. Recomendable Edad. Imprescindible (si incluye libros para varias etapas) Materia/Categorías. Imprescindible Lengua. Recomendable Colección. Imprescindible Recomendaciones. Imprescindible	DESCARGA DEL MISMO TÍTULO EN VARIOS IDIOMAS Para los más pequeños es recomendable la posibilidad de cambiar la lengua dentro del mismo título
INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE LOS TÍTULOS Resumen. Imprescindible Información sobre el autor/ilustrador. Recomendable Valoraciones de los lectores. Imprescindible	SINCRONIZACIÓN CON OTROS DISPOSITIVOS DEL MISMO SISTEMA OPERATIVO Imprescindible
PREVISUALIZACIÓN DE CAPÍTULOS. Imprescindible el primer capítulo en los títulos más extensos y de 3 a 5 páginas representativas en los mas breves	

Tabla 2. Acciones de acceso a la tienda de una aplicación

7. Organización de la colección

Otro de los ítems a analizar es la forma en la que se organiza la colección. Los dispositivos nos permiten organizar los contenidos a través de carpetas o colecciones que pueden visualizarse en forma de listado o expositor.

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

las obras a través de las cubiertas o buscando un título concreto (en pocos casos se ofrece la visualización en forma de listado). La cubierta es la primera información que tiene el lector sobre un libro, le ayuda a reconocer personajes o identificar contenidos o colecciones y es, en el caso de los niños más pequeños, uno de los paratextos esenciales a la hora de elegir un libro, por lo que esta forma de presentación de la colección es la más recomendable.

En la estantería los libros aparecen ordenados por fecha de descarga y en determinados casos se permite cambiar el orden manteniendo pulsada la imagen y arrastrándola hasta el lugar elegido. Es poco habitual que permitan otras opciones de ordenación (títulos, autores, los más leídos, etc.), aunque realmente no es necesario, al menos para los más pequeños. En determinados casos se ofrece información complementaria sobre los títulos, si están descargados pero no leídos, si están descargados y leídos, la lengua de descarga... Las funciones más habituales son:

CARACTERÍSTICA	CARACTERÍSTICA
VISUALIZACIÓN En forma de estantería. Imprescindible En forma de listado. Recomendable Visualización de cubiertas. Imprescindible	ELIMINAR LIBROS La eliminación se puede hacer desde el apartado ajustes pero es recomendable poder hacerlo directamente desde la estantería personal.
ORGANIZACIÓN EN CARPETAS O COLECCIONES Recomendable	RESTAURAR COMPRAS Imprescindible Es necesario comprobar la facilidad o dificultad de la operación
INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA Título descargado. Imprescindible en caso de suscripción Título leído. Recomendable Título no leído. Recomendable	

Tabla 3. Acciones de organización de la colección de una aplicación

Conviene señalar que en el caso de la opción “eliminar”, es imprescindible que sea posible la restauración de los títulos borrados y comprobar la facilidad o dificultad de esta operación.

8. Interacción y organización del contenido

Una de las posibilidades más interesantes que ofrecen los dispositivos de lectura es la interacción con los contenidos y la oportunidad de que el lector sea el que seleccione sus preferencias a este respecto. Esta interacción se realiza en un doble sentido, en lo que se refiere a al propio texto, el audio o el vídeo, y en lo que se refiere a su proyección social en la que se contempla las acciones realizadas a través de las redes sociales. En cualquiera de los dos casos, la aplicación debe indicarnos como se puede interactuar y utilizar mensajes e iconos claramente identificables.

Dentro de este gran apartado son varios los ítems a analizar: la personalización de los aspectos formales de contenido, la búsqueda en los contenidos, el sistema de navegación y la posibilidad de hacer anotaciones.

8.1. Personalización de los aspectos formales de contenido

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

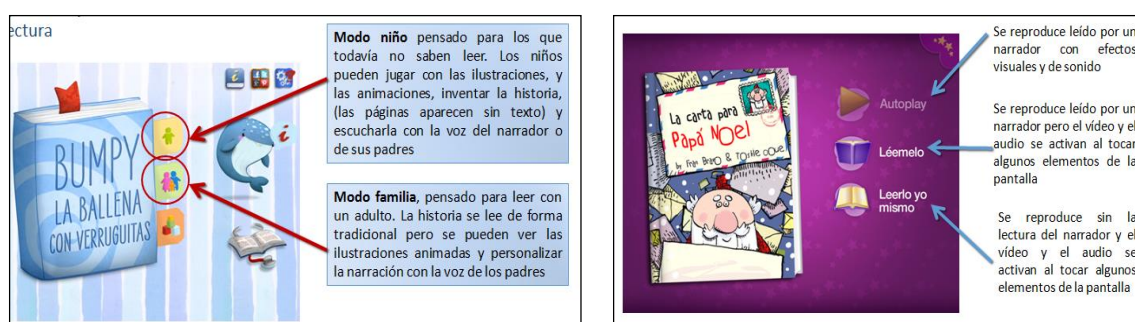


Figura 3. Modos de lectura de una aplicación

33

La gama de opciones es bastante amplia y no es la misma en todos los contenidos, ni en todas las aplicaciones, ni en los diferentes modos de lectura e incluso ni siquiera en la misma aplicación desarrollada para diferente sistema operativo, pero a modo de resumen se exponen en esta tabla las más habituales.

PERSONALIZACIÓN DE LOS ASPECTOS FORMALES DE CONTENIDO: CARACTERÍSTICAS	
Cambio de tamaño y tipo de letra Recomendable	Activación del movimiento de objetos y personajes Recomendable en los libros imágenes. Es preferible que el lector los active de forma voluntaria
Ajuste de brillo y fondo de pantalla Imprescindible	Grabación personalizada de la historia Imprescindible hasta 6 años y recomendable hasta los 8
Aumento del tamaño de página Recomendable a partir de 8 años	Guardar/Borrar grabaciones Imprescindible
Lectura de la historia a través de un narrador Recomendable hasta 6 años	Lectura a una o doble página Recomendable
Lectura sin la voz del narrador Imprescindible	Indicación del progreso de lectura Recomendable
Selección de la lengua de narración y/o texto Imprescindible	Juegos y actividades basadas en el libro Recomendable hasta 8/10 años. Los juegos deben estar diseñados para realizarse tras la lectura del libro
Activación/desactivación de efectos de audio y vídeo Imprescindible	

Tabla 4. Acciones de la personalización de los aspectos formales de contenido

8.2. Búsqueda en los contenidos

Al igual que el resto de las aplicaciones de lectura, muchas de las infantiles nos ofrecen la posibilidad de buscar palabras o fragmentos, tanto dentro de la obra como en una fuente externa a través del acceso directo a la Wikipedia o a Internet.¹⁰

Este tipo de herramientas no son habitualmente utilizadas en los libros de ficción, ni en las primeras edades, pero en el caso de los libros informativos y en etapas lectoras superiores pueden ser especialmente útiles.

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



Figura 4. Búsqueda de palabras dentro del texto



Figura 5. Definición de una palabra del texto

8.3. Navegación por los contenidos

A través del sistema de navegación, los diferentes programas nos permitirán realizar determinadas acciones entre las que podemos destacar:

¹⁰ Es importante recordar que si el niño tiene limitado el acceso a Internet, esta opción solo sería válida si la aplicación dispone de un diccionario precargado o si en el apartado de control parental la Wikipedia y las páginas que el adulto considere oportunas para buscar información, están incluidas como webs de navegación segura.

NAVEGACIÓN POR LOS CONTENIDOS: CARACTERÍSTICAS	
Mostrar/ocultar barra de progreso de lectura Imprescindible	Añadir marcapáginas Imprescindible a partir de 8 años y en los libros más extensos
Seleccionar página o escena Imprescindible	Generar índice de marcapáginas Recomendable
Ir a la índice y seleccionar capítulos Imprescindible a partir de 8 años o cuando el libro está estructurado en capítulos	Elegir efectos de pase de páginas Recomendable
Ir a inicio directamente desde la página de lectura Imprescindible	Elegir efecto de pase de páginas (manual o automático) Imprescindible para los libros de imágenes y recomendable para el resto
Volver a leer al llegar a la última página Recomendable	

Tabla 5. Acciones de navegación por los contenidos

8.4. Anotaciones

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

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



Figura 6. Destacar con colores

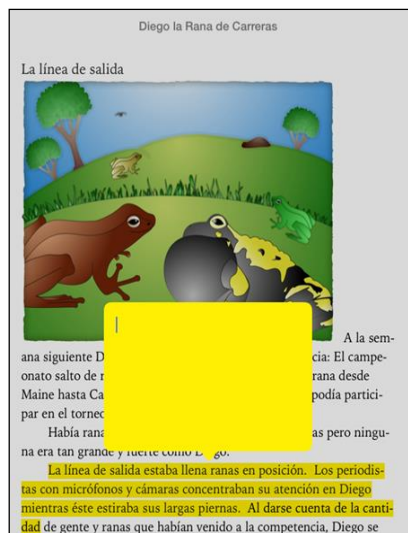


Figura 7. Anotaciones

9. Interacción hacia fuera

Los niños y jóvenes demandan, cada vez más, poder compartir sus lecturas y comprobar que opinan sus semejantes sobre determinados títulos. Todos los que nos dedicamos a esto de la LI sabemos que la recomendación de un amigo es para ellos, después de la materia, el criterio por el que se deciden a leer un libro, que lo que funciona para que un título sea un éxito es el “*boca a boca*”.

36

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



Figura 8. Compartir y recomendar títulos o aplicaciones

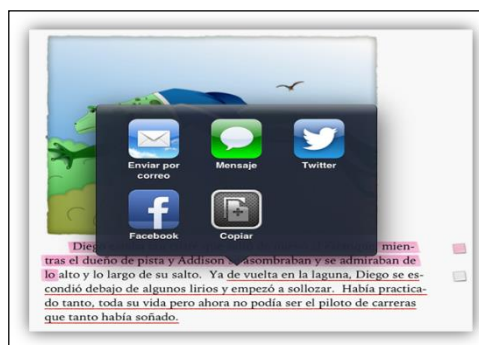


Figura 9. Compartir notas y subrayados

Habrà que tener en cuenta en este tipo de acciones que en las aplicaciones infantiles la opción compartir en redes sociales está limitada a los adultos a través de algún mecanismo de control, clave de acceso, resolución de una pregunta, etc.

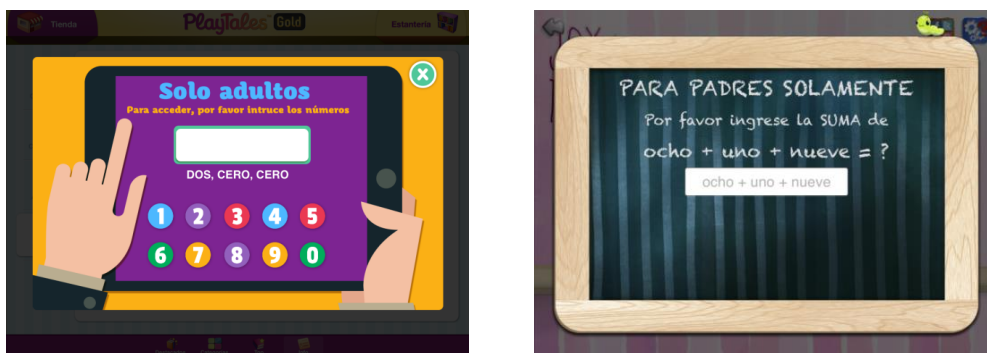


Figura 10. Sistemas de control para padres

Igualmente es imprescindible que el lector tenga la posibilidad de valorar el libro o la aplicación a través de la asignación de estrellas. Esta puntuación se puede realizar desde la barra de herramientas pero es más adecuado efectuarla directamente desde cada uno de los títulos.

10. Reconocimientos

La presencia de los contenidos digitales para niños es mínima en la prensa, revistas especializadas, estadísticas, estudios, informes y pocos los premios y galardones que permitirían un mayor conocimiento. Sin embargo, es importante conocer si las aplicaciones que analizamos han sido objeto de algún premio o galardón que sirvan para avalar su calidad.

37 En este sentido podemos destacar algunos como el Bologna Ragazzi Digital Award que otorga la Feria de Libro de Bolonia o el Appli d'Or, otorgado por una comisión integrada por profesionales y padres, que se da a aquellas aplicaciones que cumplan los criterios de originalidad, creatividad, diversión, diseño, sonido, calidad de la animación y ergonomía.

Dentro de los reconocimientos podemos igualmente utilizar las webs de los “recomendadores de aplicaciones” en las que suelen incluir valoraciones, reseñas, críticas y comentarios de aquellos productos especialmente reseñables y que nos permiten ir más allá de los contenidos, poco fiables en algunos casos, que aparecen en las plataformas de distribución y venta.

CONCLUSIONES

En pocos años hemos visto como prácticas que se habían mantenido casi inmutables a lo largo de los siglos, como es el caso de la lectura, se han ido transformando para dar lugar a nuevas maneras de leer, escribir y editar, una revolución multidimensional que está afectado a las técnicas de producción y reproducción de textos, a los soportes y especialmente a las prácticas de lectura (FURTADO, J.A.2007).

La formación de los estudiantes en competencias digitales de lectura es una tarea que los educadores, maestros y bibliotecarios tienen que asumir y la universidad debe comprometerse en adiestrarles previamente para ello.

Por ese motivo, dentro de la oferta formativa universitaria en prácticas lectoras, y ante el creciente aumento de la producción de aplicaciones para niños, todo lo relacionado con la evaluación y selección de estos recursos digitales debe ser prioritario, porque tal como afirma Chartier (2012), la lectura hay que entenderla en su contexto histórico y en el actual, cualquier análisis que se haga debe tener en cuenta los dispositivos y evaluar las aplicaciones que posibilitan la adquisición de estas competencias de lectura digital de una forma diferenciada.

La selección de los productos más adecuados, puede ser una herramienta ideal en este proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura, pues no se trata simplemente de poner la tecnología a su alcance, sino de enseñarles como se usa y para ello, orquestar sistemas y criterios de valoración que nos permitan seleccionar los productos que mejor se adapten a la consecución de estas competencias es, indudablemente, el primer paso.

Referencias bibliográficas

Chartier, R (2000) *Las revoluciones de la cultura escrita*. Barcelona: Gedisa.

Cordón, J. A., Gómez, R., Alonso, J.L. et. Al., (2012). Análisis y evaluación de programas de lectura e análisis investigación en dispositivos móviles: apps, lectura social y aplicaciones 2.0. Memoria de resultados del proyecto de innovación. Grupo E-lectra: Universidad de Salamanca, Disponible en: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/120491/1/MID_11_044.pdf

38

Furtado, J.A., (2007) *El papel y el pixel: de lo impreso a lo digital: continuidades y transformaciones*. Gijón: Trea.

García, A., (2012). Diagnóstico del mercado de contenidos digitales infantiles y juveniles en España. Cordón, J.A., Carbajo, F., Gómez, R, Alonso, J. (Coords). *Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento: mercado, servicios y derechos*. Madrid: Pirámide, p.p. 141-157.

García, A., Gómez, R., Cordón, J.A. (2013) De Alicia en el país de las maravillas a las “maravillas de Alicia: de la selección de libros infantiles y juvenil en papel a la de los libros electrónicos. *Revista Ibersid*. XVI, 21-32. (Disponible en: <http://www.ibersid.eu/ojs/index.php/ibersid/>

Gómez, R. (2012). *La evaluación de las aplicaciones de lectura*. Cordón, J.A., Carbajo,

Gómez, F. y Alonso, R. J. (Coords). *Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento: mercado, servicios y derechos*. Madrid: Pirámide, p.p. 294-295.

Hábitos de Lectura y Compra de Libros 2012 (2013). Madrid, Ministerio de Cultura;

Federación de Gremios de Editores. (Disponible en: http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/Habitos_lectura_2012.pdf

Lluch, G., (2009). *Cómo reconocer los buenos libros para niños y jóvenes*. Bogotá: Fundalecura.

Lluch, G., (2010). Como seleccionar libros para niños y jóvenes: los comités de valoración en las bibliotecas escolares y públicas. Gijón: Trea.

Lluch, G., Chaparro, J. La evaluación de los libros para niños y jóvenes. Una investigación sobre la experiencia de la Fundación para el Fomento de la Lectura Fundalectura (Colombia). (Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-evaluacion-de-los-libros-para-ninos-y-jovenes-una-investigacion-sobre-la-experiencia-de-la-fundacion-para-el-fomento-de-la-lectura-fundalectura-colombia-0/html/e8862248-35d7-4734-858b-65007b53cdfa_2.html).

OCDE (2010). Resultados PISA 2009: Resumen ejecutivo. (Disponible en: <http://www.pisa.oecd.org>)

Pinto, M. (2012). La formación en competencias informacionales para el ejercicio de la lectura digital. Cerdón, J.A., Carbajo, F., Gómez, R., Alonso, J. (Coords) Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento: mercado, servicios y derechos. Madrid: Pirámide, p.p. 294-295.

Prensky, M. (2001) Digital natives, Digital immigrants. *On the horizon*. XIX, 5. (Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>)

39

García-Rodríguez, A. Aplicaciones de lectura infantil y competencias digitales: evaluar antes de enseñar. Vegajournal.org. Vol. X, n.1, 21-39 (Aprile/April 2014).