

---

## RESEÑA

---

**ARACELI GARCÍA-RODRÍGUEZ Y RAQUEL GÓMEZ-DÍAZ. *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*. Barcelona: UOC, 2016, 130 págs. ISBN: 978-84-9116-433-3.**

En la sociedad actual, los niños y adolescentes son completos nativos digitales, rodeados por las nuevas tecnologías y medios de comunicación que consumen masivamente desde muy temprana edad. Por tanto, es cada vez más habitual verles manejando a la perfección todos estos dispositivos, y su demanda de estos -en especial los portátiles, como los teléfonos móviles o las tabletas- va en aumento. No obstante, y teniendo en cuenta que con ellos están expuestos a todo tipo de contenidos, muchas veces vacíos y perjudiciales que desarrollan un riesgo de adicción, se hace necesario que los adultos, padres, tutores y profesores, lleven algún tipo de control.

Por otro lado, precisamente la afición de este público a dichas tecnologías ha propiciado un importante crecimiento del mercado de aplicaciones infantiles de todo tipo, educativas, juegos, y, por supuesto, de lecturas y libros *app*. Este crecimiento está motivado también por la adquisición, por parte de los padres, de este tipo de contenidos al considerarlos útiles para el aprendizaje y la creatividad, y también para fomentar los hábitos de lectura entre sus hijos. Esta sería, por tanto, la clave de un uso más inteligente de estos dispositivos: no solo utilizarlos para entretener y tranquilizar a los niños (a modo de “niñera tecnológica”), sino también para que saquen provecho, que aprendan a la vez que se diviertan, o que se acerquen al mundo de la lectura o

incluso inicien, a través del ordenador o las tabletas, su afición por esta.

Aunque los sectores más conservadores mantenían la visión de que las nuevas tecnologías entraban en conflicto con la lectura (entendiéndose esta en su forma más tradicional, es decir, el concepto exclusivo de lectura impresa), fenómenos que aúnan ambas nociones como el *ebook*, el auge de los periódicos y revistas digitales, o las redes sociales que ejemplifican la Oralidad secundaria de Ong, nos confirman que no solo es posible aproximarse al mundo de la lectura desde la tecnología, sino que se trata de una tendencia al alza en la actualidad. Esto se hace aún más necesario cuando, como bien sabemos, la afición a la lectura es algo que se debe cultivar desde pequeños, y en un entorno lúdico y agradable que cree en el niño asociaciones positivas.

Además, somos conscientes de que la tecnología está produciendo cambios importantes en el mundo de la lectura, tanto en los formatos que leemos como en los dispositivos. Como comentábamos antes, el mercado viene lleno de opciones, con unos avances que son tantos y tan rápidos que es fácil perderse entre aplicaciones, contenidos y soportes. Debido a esto, Araceli García-Rodríguez y Raquel Gómez-Díaz, ambas profesoras titulares de la Universidad de Salamanca y miembros del Grupo de Investigación E-Lectra -dedicado a la edición electrónica y a la lectoescritura digital-, nos ofrecen un

esclarecedor manual para orientarse en este ámbito, en su publicación *Lectura digital infantil: dispositivos, aplicaciones y contenidos*.

Este libro pretende ser una guía práctica para orientar a los adultos en las múltiples posibilidades de la lectura digital infantil. A través de sus páginas, se obtendrá información sobre las características principales de los dispositivos para niños, cómo utilizarlos para proporcionarles un entorno seguro, la variedad de contenidos, las características de las aplicaciones de lectura y, finalmente, cómo y dónde informarse para la selección y compra de estos contenidos.

En un lenguaje claro, sintético y accesible incluso para los neófitos tecnológicos, las autoras abordan cuestiones que van desde lo más básico a lo más específico, y proporcionando siempre ejemplos actuales de contenidos y aplicaciones. Para empezar, dedican sus dos primeros capítulos a aclarar conceptos elementales, como las características de los dispositivos para niños; o cuestiones relacionadas con el importante control parental: en qué consiste y los diferentes modos de establecerlo, analizando las ventajas e inconvenientes de cada forma a la hora de proporcionar un entorno seguro a los menores.

Otra parte del libro se destina a la diversidad de contenidos y las aplicaciones para acceder a estos. Aquí se mencionan desde simples digitalizaciones de libros infantiles impresos hasta novedosas aproximaciones a la lectura que emplean todos los elementos digitales y audiovisuales, como los libros enriquecidos, los audiolibros y videolibros, los *transmedia* (diferentes piezas de relato en diversos medios que

componen un todo) y *crossmedia* (adaptación de un relato para diferentes medios), y la realidad aumentada, pasando por los libros o contenidos híbridos, los cuales compatibilizan el papel con la tecnología. Se incluye también el *storytelling*, es decir, aplicaciones que permiten desarrollar narrativas digitales mediante la creación de historias originales y personalizadas con la inclusión de material de todo tipo. Como en otros capítulos, se incluyen cuadros con una amplia selección de ejemplos de cada tipo de contenido, con una descripción de estos ejemplos y su forma de acceso, ya sea en Google Play o en Apple Store.

Volviendo a uno de los contenidos mencionados, los libros enriquecidos, el siguiente capítulo entra en detalle sobre los elementos diferenciadores de estos, ya que son estos los que van a diferenciar la lectura digital de la lectura en papel. En los libros digitales infantiles, mecanismos como los enlaces hipertextuales, el sonido, el movimiento de objetos y personajes, las imágenes interactivas, los contenidos audiovisuales, los elementos *pop-up* y otros efectos van a llamar la atención de los jóvenes lectores; siempre teniendo en cuenta, entre otros aspectos, que todos estos ejemplos deben estar al servicio de la historia, y no ser incluidos simplemente por su cualidad llamativa.

Además de conocer los contenidos, es interesante saber cómo conseguirlos, ya que, frente a los modelos analógicos donde existía la compra y el préstamo, en el mundo digital hay una variedad mayor, que se detalla en otro capítulo: la compra o la descarga tanto de contenidos como de aplicaciones, e incluso un préstamo temporal de contenidos.

A continuación, en el capítulo “Funcionalidades”, se abordan las distintas posibilidades de interacción con las aplicaciones y los contenidos infantiles. Por ejemplo, las aplicaciones pueden ofrecer acceso a la tienda, facilitando la adquisición de contenidos; y también se pueden personalizar, configurando diferentes elementos como el control parental, el idioma, la visualización, etc. Por otro lado, dentro de los contenidos, se puede personalizar el proceso de lectura, navegar por esos contenidos, efectuar búsquedas, hacer anotaciones... La *gamificación* de los contenidos es una característica importante en este aspecto, sobre todo cuando se orientan a este público infantil del que venimos hablando; y es esencial para que los destinatarios establezcan, como íbamos diciendo antes, esta asociación mental entre lectura / aprendizaje y diversión.

Por último, y debido a la necesidad de estar al día sobre los nuevos desarrollos, contenidos y aplicaciones, también se ofrece un compendio de recursos y fuentes de información en este ámbito: bibliotecas digitales, plataformas de distribución y venta, editoriales, tiendas de aplicaciones, desarrolladores de contenidos digitales, buscadores y recomendadores de

aplicaciones, blogs especializados en aplicaciones infantiles, premios y sellos de calidad, etc. Un listado bastante exhaustivo de recursos que podemos consultar para resolver cualquier duda o, simplemente, ampliar nuestros horizontes en lo relativo a aplicaciones y contenidos infantiles.

El material proporcionado por *Lectura digital infantil*, por tanto, permitirá a sus lectores conocer las cuestiones más importantes de los libros digitales para niños, con lo que aprenderán a aprovechar el potencial de las tabletas y emplearlas de forma segura, saber dónde adquirir aplicaciones y contenidos para niños o sacar el máximo rendimiento a una aplicación de lectura infantil. En suma, se trata de una publicación imprescindible para todas aquellas personas que estén interesadas en el mundo de la lectura digital infantil, ya que les ofrecerá una panorámica global y a la vez orientativa de la enorme variedad de aplicaciones y de contenidos que existen en la actualidad.

*Aitana Martos García*  
Departamento de Educación  
(Universidad de Almería)