

# Literatura infantil en portugués: aplicaciones para la lectura

Belén GARCÍA-DELGADO GIMÉNEZ

Universidad Europea de Madrid

[belen.garcia-delgado@universidadeuropea.es](mailto:belen.garcia-delgado@universidadeuropea.es)

## Sumario

1. Introducción
2. Objetivos
3. Productos a desarrollar
4. Criterios de selección y técnicas de aplicación de las app en el aula
5. Conclusiones
6. Notas
7. Bibliografía

# 1. Introducción

En la actualidad, como consecuencia del desarrollo de las nuevas tecnologías, las fuentes de información se han multiplicado. En este sentido, el ámbito educativo se ha visto enormemente afectado en diversos aspectos. En primer lugar, cabe destacar el hecho de que en este momento el alumno ya no dispone únicamente del profesor y del libro de texto como medios de acceso a los conocimientos. Por este motivo, el mediador debe hacer un buen uso de las nuevas tecnologías intentando sacar así el máximo partido de las mismas.

En este trabajo nos vamos a centrar en el uso de las tabletas en el aula, ya que son múltiples las aplicaciones que han surgido para las mismas y, tanto en España como en Portugal, se han incorporado a los modelos educativos de los centros desde hace algunos años. De hecho, múltiples estudios afirman que los alumnos que usan estos dispositivos tienen peores resultados académicos (Payne, Greenberg y Walker, 2016). Lo cierto es que hay diversidad de opiniones al respecto, por lo que empezaremos por explicar las ventajas que ofrecen (Marqués, 2014):

Primeramente favorecen la interacción y, por tanto, el trabajo en grupo entre alumnos del mismo nivel. Son diversas las herramientas colaborativas que lo permiten: blogs, redes sociales, foros, chats, wikis, formularios electrónicos, documentos de edición colaborativa de *Microsoft Office* o *Google Drive*. Todas ellas posibilitan una comunicación rápida y eficaz entre iguales, fomentando además el sentido de pertenencia a una comunidad. Lo mismo ocurre desde la óptica del profesor, ya que posibilita la comunicación entre colegas de las mismas características.

La portabilidad y el fácil transporte de estos artefactos son otros de los aspectos positivos a tener en cuenta. Se evitan así problemas como el almacenamiento y el depósito en los hogares, así como los problemas de salud que se derivan de los desplazamientos de los pesados libros de un lugar a otro.

Sin duda, una de las principales razones por las que las tabletas tienen tal éxito en el mercado es la multifuncionalidad. Si algo aprecian los usuarios es poder compatibilizar en un solo aparato tareas tan diferentes como: leer el correo electrónico, escuchar la radio, leer un libro, hacer una fotografía o llamada telefónica, ver la televisión, etc.

Otra de las competencias que se fomentan con estos dispositivos desde el punto de vista educativo es el aprendizaje autónomo, ya que son múltiples las herramientas disponibles para la realización de actividades de diferentes materias. Gracias a las mismas, el alumno puede evaluar sus conocimientos de forma autónoma, por lo que puede ser un elemento de apoyo para el alumno que tenga dificultades en ciertas asignaturas.

Además se fomenta la creatividad, ya que son muchas las posibilidades que ofrece en este sentido, desarrollando la comunicación oral y escrita, así como las capacidades artísticas (pintura, fotografía, etc.). Esto se debe a que la difusión de cualquier producto, creado o elaborado por el alumno, se multiplica gracias a la web.

Son muchos los autores que defienden las bondades de las tabletas en cuanto a la eficacia y eficiencia en el rendimiento académico de los estudiantes. Los motivos son, entre otros, la comodidad y facilidad de uso, ya que en su mayoría están habituados a utilizarlos a diario. Es más, como valor añadido cabe destacar la difusión social de las competencias digitales, ya que estas pueden transmitirse a los padres, suscitando así interés por el manejo a los mismos. De forma que la motivación e implicación se incrementa con el uso de estos nuevos dispositivos.

Lo cierto es que pedagógicamente el potencial de estos aparatos es enorme, muchas son las nuevas metodologías didácticas, centradas en el alumno, que se pueden aplicar. Véase por ejemplo: *flipped classroom*, aprendizaje por competencias, realidad aumentada,

*mobile learning*, diseño de aplicaciones, etc.

Pero, no todo son ventajas, también existen inconvenientes, tal y como exponemos a continuación (Marqués, 2014).

La tecnología no siempre funciona adecuadamente, por lo que una mala conexión a internet o la incompatibilidad de diferentes dispositivos puede provocar que una clase no se pueda desarrollar tal y como estaba previsto.

Por otro lado, el hecho de que haya que abrirse una cuenta para la descarga de algunas de las aplicaciones dificulta el manejo de tabletas por parte de los más pequeños. Esto se debe a que para registrarse se requieren datos de los que los niños no disponen, por lo que de nuevo interrumpe el ritmo de la clase.

Si a esto añadimos el hecho de que las aplicaciones de contenido educativo se encuentran en muchas ocasiones únicamente en lengua inglesa, el público objetivo puede llegar a reducirse enormemente.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que los centros educativos no siempre disponen de los medios o de la infraestructura para aplicar las nuevas tecnologías en las aulas (disponibilidad de dispositivos, conexión a internet, etc.).

Otras veces ocurre que los docentes no tienen tiempo para desarrollar los nuevos recursos tecnológicos o para formarse en el manejo de los mismos.

Se debe tener en cuenta también que, debido a la versatilidad de estos dispositivos, son muchas las distracciones que pueden llegar a darse, ya que las aplicaciones y usos son variados. De hecho, si por ejemplo un día un alumno se olvida de traer a clase la tableta, se le acaba la batería porque no la ha cargado en casa o no ha actualizado las aplicaciones, el desarrollo de la clase puede llegar a alterarse.

Aparte del profesor, otro de los principales mediadores para el uso

educativo de las tabletas es el bibliotecario.

Según el *Arts Council England* (2013) las bibliotecas deben aprovechar las nuevas tecnologías digitales poniendo las mismas a disposición de los usuarios: libros autopublicados por los propios autores, aplicaciones para dispositivos móviles y contenidos generales para usuarios como videojuegos, música y cine.

En este sentido *Lectura Lab* da algunas recomendaciones para las bibliotecas infantiles como son las siguientes (2010).

En primer lugar, aumentar la oferta de contenidos para niños y jóvenes con libros electrónicos, música y aplicaciones de todo tipo.

En segundo lugar, ofrecer actividades donde usar diferentes dispositivos para poder leer libros digitales.

Insiste también en desarrollar servicios, virtuales y presenciales, de asesoramiento sobre contenidos digitales para todo aquel que lo precise, así como realizar actividades de alfabetización digital como talleres y cursos para el uso de los dispositivos. Incluso propone planificar actividades a los usuarios para la creación de contenidos digitales como talleres de escritura, cuentos, vídeos, etc.

Por último, destaca la importancia de tener un servicio de préstamo de contenidos digitales de todo tipo.

Concluimos pues que autoridades diversas, tanto expertos como organizaciones, defienden y aconsejan el uso de las nuevas tecnologías en la escuela y las bibliotecas para niños y jóvenes.

## 2. Objetivos

El objetivo de este trabajo es exponer una relación de algunas de las herramientas tecnológicas educativas, poniendo el foco en la tipología

de aplicaciones disponibles para la enseñanza de la lectura infantil en la actualidad. Se hará una selección de las mismas en lengua portuguesa, idioma poco popular en la red redes en comparación con otros como el inglés o el español. De ahí el interés por darlas a conocer y clasificarlas adecuadamente según factores como la edad de los destinatarios, los contenidos, las actividades y demás. Para facilitar la identificación de las mismas se incluye el icono de cada una de ellas, así como el enlace para descargarla en los diferentes dispositivos.

Por último, se enuncian los criterios de selección de cada aplicación, así como técnicas y procesos para fomentar el uso de las mismas en el aula o biblioteca.

### **3. Productos a desarrollar**

Como hemos explicado en líneas anteriores, son muchas las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías en la enseñanza. Por este motivo, a continuación enumeramos algunos de los productos que se pueden utilizar en las escuelas. Los *blogs* de la biblioteca escolar - con anuncios de las actividades del centro, recomendaciones de libros, etc. - pueden ser una herramienta muy útil de comunicación entre los alumnos y el propio centro.

Los *beacons*<sup>1</sup> son también muy prácticos ya sea para el envío instantáneo de notificaciones al usuario sobre eventos o recomendaciones o para el servicio de préstamo.

Los audiolibros digitales, aunque fueron creados para personas con capacidades especiales, han extendido su uso a todo tipo de personas. Se trata de grabaciones narradas o leídas automáticamente por programas informáticos. Son pues documentos con enormes posibilidades pedagógicas especialmente para niños que están aprendiendo a leer.

Un producto más actual sería el videolibro o videonarración, el cual se puede presentar en formatos diferentes. Un ejemplo de ello serían los libros app en los que diferentes historias se reproducen en vídeos personales (García Rodríguez y Gómez Díaz, 2016).

De esta variedad encontramos varias modalidades en lengua portuguesa como son:

- *Auca*:



Figura 1. Logo de *Auca* (Aucadigital, 2017)

Libro app, creado por pedagogos, para niños de 6 a 8 años, con 3 niveles de lectura disponibles. Los cuentos no están únicamente en portugués (de Brasil), sino en más lenguas. El tipo de letra se puede modificar, adecuándose así a las necesidades de los destinatarios. Posee además animaciones, ilustraciones y banda sonora, disponiendo de actividades de comprensión lectora al final<sup>2</sup>. La aplicación es gratuita, pero la descarga de libros no lo es. Eso sí, se ofrece un libro gratuito de muestra en español.

- *Children's Tales*:



Figura 2. Logo de *Children's Tales* (BCNmultimedia, 2017)

Aplicación de lectura para niños de 0 a 12 años. Tiene series de películas para bebés que se pueden ver *offline*. Ofrece la posibilidad de hablar de la historia después de la lectura<sup>3</sup>. El acceso es libre, al igual que algunas de las películas y libros.

- *Little Big Genius Books for Kids*:



Figura 3. Logo de *Little Big Genius Books for Kids* (Priordata, 2017)

Aplicación de lectura gratuita para niños de más de 4 años. Tiene banda sonora incorporada y actividades interactivas para los usuarios<sup>4</sup>. Incluye un libro de muestra gratuito.

- *Buenas noches HD - La aplicación para niños a la hora de dormir*:



Figura 4. Logo de *Buenas noches HD* (Fox & Sheep, 2017)

Libro app para niños de hasta 5 años. Tiene ilustraciones 3D con animaciones y 13 animales interactivos<sup>5</sup>. Es de acceso abierto para Android, pero no para Apple. Los libros que incluye sí son de pago, tan solo es gratuita una pequeña muestra de un libro.

- *Nurot*:





Figura 5. Logo de *Nurot* (Chiquimedia, 2017a)

Libro app para destinatarios de entre 3 y 9 años. Ofrece la posibilidad de interactuar con personajes, escuchar música, mover objetos, resolver puzzles y animaciones<sup>6</sup>. La descarga del libro app es libre, al igual que el acceso a parte del contenido, pero no al texto completo.

- *Clean and Bright*:



Figura 6. Logo de *Clean and Bright* (Chiquimedia, 2017b)

Libro app para niños de 3 a 9 años. Se compone de una historia en la que se puede interactuar con varios elementos de la historia, animaciones activas y sonidos. También tiene actividades de comprensión lectora como: juegos de memoria, puzzles, etc<sup>7</sup>.

Es de la misma editora que *Nurot*, por lo que la adquisición del software y del contenido es similar.

Otra variedad de esta misma tipología serían los libros presentes en plataformas de vídeo como *YouTube* o *Vimeo*, donde se emiten

reproducciones animadas de cuentos clásicos. También encontramos títulos originales en la web.

La realidad aumentada, presente en literatura infantil y juvenil, está teniendo gran éxito entre los niños y jóvenes. Se trata de tecnología de superposición en tiempo real, que también puede presentarse en diferentes formatos. Uno de ellos son los libros en papel con marcadores para el uso de la aplicación, donde el libro físico incorpora marcadores (códigos QR) que dan acceso a material complementario a la historia. Este material puede ser vídeo, imagen, o incluso alguna pista para desentrañar el argumento del propio libro. Otra variedad sería la lectura del libro a través del ordenador personal donde, con un programa informático, los contenidos extra se visualizan a través de una webcam. En último lugar encontramos los libros con marcadores con contenidos en 3D que se activan con un gadget de un videojuego.

Por otro lado, las *app toy* o *apptivity toy*, es decir los complementos físicos o juguetes para interactuar con una determinada aplicación, son cada vez más frecuentes. Es una estrategia de venta, ya que presentan un valor añadido al propio libro.

Las aplicaciones con fines literarios son cada vez más numerosas, llegando a abarcar todo tipo de géneros, incluso los cómics –de gran éxito entre los jóvenes–.

Otra posibilidad son las aplicaciones para crear tus propios contenidos, las cuales pueden ser de gran ayuda, para mediadores en escuelas y bibliotecas, a la hora de producir los contenidos que se deseen. *Aurasma*<sup>8</sup> y *Layar*<sup>9</sup> son claros ejemplos de ello.

Gran popularidad tienen las aplicaciones de *storytelling*, ya que permiten crear historias y cuentos digitales, además de grabar vídeos, incorporar música, utilizar nuestra voz o incluir un texto o ilustraciones propias (García Rodríguez y Gómez Díaz, 2016).

De esta tipología en lengua portuguesa tenemos:

- *Marina y la luz*:



Figura 7. Logo de *Marina y la luz* (Dadacompany, 2017)

Cuento interactivo con fuerza visual y banda sonora. Los niños pueden crear una historia diferente cada vez. Es útil para estimular la creatividad, la alfabetización visual, compartir experiencias, etc<sup>10</sup>. El acceso no es gratuito.

- *Easy stop-motion studio*:



Figura 8. Logo de *Easy stop-motion studio* (Edokiacademy, 2017)

Esta app permite que el usuario cree su propia película a partir de fotos propias, dando la posibilidad de seleccionar la banda sonora y los subtítulos que desee. Además, puede compartirlas a través de redes sociales como *Facebook*, *YouTube* o correo electrónico<sup>11</sup>. No es de acceso libre.

- *Mortimer and the Dinosaurs*:



Figura 9. Logo de *Mortimer and the Dinosaurs* (Chiquimedia, 2017c)

Esta aplicación carece de texto, tan solo posee imágenes, motivando así a los padres y a los niños a narrar activamente la historia. Gran variedad de elementos interactivos te ayudan a ello, junto con una banda sonora original y actividades de comprensión al final (puzzles, juegos de diverso tipo como de memoria, de emociones y de adivinar la escena siguiente de la historia)<sup>12</sup>.

El sistema de adquisición de esta app es similar al de *Nurot* y al de *Clean and Bright*, ya que son de la misma editora.

Son interesantes además las aplicaciones para aprender el alfabeto, en las cuales se practica la fonética de una lengua, sus grafías, su ortografía, etc. Para ello se presentan actividades diversas para completar palabras, diseñar y pintar letras, etc. También hay otras para relacionar las letras con diferentes objetos o animales a través de juegos de reconocimiento y asociación, incluyendo además la fonética de cada palabra y ejercicios de audio para reforzar (García Rodríguez y Gómez Díaz, 2016).

Luego, encontramos aplicaciones para niños que están aprendiendo a escribir y a leer. Por un lado, tenemos unas para aquellos que ya conocen el alfabeto y comienzan a deletrear y a formar sílabas y palabras, con actividades adecuadas para este proceso. Por otro, para los alumnos que comienzan a escribir hay aplicaciones con actividades de reconocimiento de las grafías de las letras, sílabas y palabras. Estas se combinan con ejercicios de escritura en los que hay juegos con fonemas, audio y la posibilidad de formar diferentes palabras con sus letras. Una muestra de ello son los diferentes

cuentos de *Auca* dentro de la serie: *Enséñame a leer*.

Cuando ya saben escribir, el siguiente paso sería practicar la ortografía, para ello hay apps específicas donde pueden aprender a hacerlo correctamente.

En cuanto a la comprensión lectora, encontramos apps de lectura infantil y libros app con historias adaptadas a todos los gustos e intereses infantiles, en las que se trabaja la comprensión lectora, se refuerza el proceso lectoescritor y se enriquece y amplía el vocabulario.

Para la práctica de la lectoescritura hay juegos con palabras como: crucigramas, ahorcado, apalabrados, etc.

Como no podía ser de otra manera, para los alumnos con capacidades especiales hay aplicaciones inclusivas que permiten adaptar las necesidades de los alumnos conforme a sus características y circunstancias. Se adaptan así al ritmo de aprendizaje de cada alumno, incidiendo en aspectos en los cuales tienen dificultades.

- *Tembo el elefante*



Figura 10. Logo de *Tembo el elefante* (BubbleBooks, 2017)

Aplicación de la editorial BubbleBooks para niños con autismo, dislexia, TDAH, dificultades visuales..., a partir de 3 años. El objetivo de la misma es reforzar la atención y la memoria a través de una cuidada redacción y vocabulario del texto. La interacción con los elementos de la historia fomenta la identificación con los animales del cuento<sup>13</sup>. Únicamente disponible para Android, no

para Apple, previo pago de una tasa.

## 4. Criterios de selección y técnicas de aplicación de las apps en el aula

De entre toda esta tipología explicada hay gran variedad de aplicaciones pero, a la hora de seleccionar una debemos seguir unos criterios tanto de forma como de contenido. En cuanto a forma podemos distinguir (García Rodríguez y Gómez Díaz, 2015):

La disponibilidad, es decir si está accesible en diferentes dispositivos, lenguas y sistemas operativos.

- Ergonomía: en cuanto a legibilidad, claridad e interfaz se refiere.
- Reconocimiento: si ha habido entidades prestigiosas que la hayan premiado.
- Popularidad: si los usuarios la recomiendan.
- Seguridad: si tiene control parental.
- Forma de adquisición: si exige suscripción, incluye algún libro gratis con la compra, es gratis con publicidad, etc.
- Confidencialidad y privacidad en cuanto a protección de datos para menores.

En cuanto a los aspectos relacionados con el contenido debemos mencionar (García Rodríguez y Gómez Díaz, 2015):

- Interacción con los contenidos: si el usuario puede votar un libro, compartir comentarios del mismo en las redes sociales, etc.
- Calidad del audio: si hay dificultades a la hora de escuchar los contenidos.
- Interactividad: cuando el niño puede activar el movimiento de objetos, personajes, sonido, banda sonora, etc.
- Personalización de los contenidos: si el usuario puede customizarlos según sus preferencias.

- Organización de los contenidos: en caso de que la interfaz pueda adecuarse a las necesidades de la persona que la usa.
- Accesibilidad: si se puede leer sin conexión a internet y tiene un sistema de adquisición fácil.
- Actualización: si precisa de una actualización constante del software.
- Autoría: si es de un autor reconocido.

Una vez expuestos los criterios a tener en cuenta a la hora de seleccionar una aplicación, debemos saber qué técnicas son las más adecuadas para aplicarlas en el aula o en la biblioteca.

De esta manera, en primer lugar como técnica de narración el bibliotecario o profesor puede contar la historia en voz alta mientras que los niños ven las imágenes en la pantalla. Para ello, hay herramientas como: *Storybook Reading*<sup>14</sup> u otras sin locución y texto.

En este sentido, otra posibilidad sería que la tableta contara la historia. El narrador incorpora la voz en la app al mismo tiempo que se reproduce en la pantalla, o usa la voz sin texto.

Para después de la lectura se pueden realizar diferentes actividades como: activar el movimiento de objetos, sonido, personajes y banda sonora; realizar una grabación personalizada de la historia, o jugar con los personajes de los libros a través de aplicaciones basadas en ellos.

En el caso de que se disponga de impresora 3D, se puede imprimir la figura de uno o más de los personajes del cuento, de forma que lo virtual pase a ser real.

Si el objetivo es aprender idiomas hay aplicaciones con textos bilingües, las cuales se pueden aprovechar para la lectura de la historia en otra lengua cambiando de idioma en la aplicación.

## 5. Conclusiones

Son múltiples pues las posibilidades pedagógicas que ofrecen estas herramientas.

Los mediadores deben saber seleccionarlas, recomendarlas, difundirlas y aplicarlas de forma adecuada en el aula. Si se utilizan correctamente, fomentan el desarrollo de competencias y habilidades relevantes para el desarrollo del niño. A esto debemos añadir que, como los más pequeños han nacido con ellas, tienen una motivación mayor a la hora de usarlas.

Eso sí, lo principal es manejarlas de forma adecuada e integrarlas y complementarlas con los documentos en formato tradicional, ya que tan esenciales son unas como otras.

Las nuevas tecnologías deben ser un medio para fomentar la lectura, pero no un fin en sí mismo. Aunque en muchas ocasiones resulten ser un gran apoyo e incentivo para los niños y jóvenes, no deben ser el objetivo docente.

No se debe olvidar que lo primordial de un objeto de lectura es la historia, por lo que todo lo que la acompaña tan solo es relevante en la medida en la que ayude a comprender mejor el contenido o, en su defecto, sirva de medio de animación a la lectura.

## 6. Notas

1. "Beacons are small, often inexpensive devices that enable more accurate location within a narrow range than GPS, cell tower triangulation and Wi-Fi proximity. Beacons transmit small amounts of data via Bluetooth Low Energy (BLE) up to 50 meters, and as a result are often used for indoor location technology, although beacons can be used outside as well" (Stroud, 2018). (Volver)



2. Más información en: [http://aucadigital.com/index.php/es/auca\\_es/](http://aucadigital.com/index.php/es/auca_es/) (Volver)

3. Disponible para *iPhone* y *Smartphone*: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.greatappwarehouse.cuentosinfantiles&hl=en> (Volver)

4. Disponible para *iPhone*, *iPad* y *iPod*: <https://itunes.apple.com/us/app/little-big-genius-books-for/id430950080?mt=8> (Volver)

5. Disponible para *iPhone* y *Smartphone*: <https://itunes.apple.com/es/app/buenas-noches!-hd-la-aplicacion/id428492588?mt=8> y [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight&hl=es\\_419](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight&hl=es_419) (Volver)

6. Disponible para *iPad*: <https://itunes.apple.com/us/app/nurot-interactive-childrens/id979897461?mt=8> (Volver)

7. Compatible para *iPhone* y próximamente para *Smartphones*: <https://itunes.apple.com/app/id1057551598?l=en> (Volver)

8. Más información en: <https://www.aurasma.com/> (Volver)

9. Más información en: <https://www.layar.com/> (Volver)

10. Disponible en *iPhone* y *Smartphone*: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dada.es.marinaluz> y <https://itunes.apple.com/es/app/marina-y-la-luz-libro-interactivo/id665038527?mt=8> (Volver)

11. Disponible en *iPhone* y *Smartphone*: <https://itunes.apple.com/es/app/easy-stop-motion-studio/id593847174?mt=8> y <https://play.google.com/store/apps/details?>

[id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=es\\_419](#) (Volver)

12. Disponible para *iPhone* y próximamente para *Smartphones*: <https://itunes.apple.com/app/id1166865060?l=en> (Volver)

13. Disponible para iPhone: <https://itunes.apple.com/es/app/tembo-peque%C3%B1o-elefante-libro-interactivo-infantil-juegos/id633712740?mt=8> (Volver)

14. Herramienta donde el mediador puede grabarse narrando la historia y acompañarlo con fotos leyéndolo, así como pantallazos del objeto de lectura. Las páginas se pasan automáticamente, por lo que el niño no precisa de realizar nada (Yuste, 2014). (Volver)

## 7. Bibliografía

Arts Council England (2013). *The library of the future*. Disponible en Web:

[http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/pdf/The\\_library\\_of\\_the\\_fu](http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/pdf/The_library_of_the_fu)  
[Consulta: 4 de junio de 2017].

Aucadigital (2017). *Aucadigital*. Barcelona. [www.aucadigital.com](http://www.aucadigital.com)  
[Consulta: 4 de junio de 2017].

BCNmultimedia (2017). *Children's Tales*. <http://www.childrentales.org/>  
[Consulta: 4 de junio de 2017].

BubbleBooks (2017). *Tembo el elefante*. <http://www.bubblebooks.es/>  
[Consulta: 4 de junio de 2017].

Chiquimedia [2017a]. *Nurot*. <http://chiquimedia.org/en/badges#nurot-release>  
[Consulta: 4 de junio de 2017].

\_\_\_\_\_ [2017b]. *Clean and Bright*.

<https://chiquimedia.org/es/apps/cleanbright> [Consulta: 4 de junio de 2017].

\_\_\_\_\_ [2017c]. *Mortimer and the Dinosaurs*. <https://chiquimedia.org/es/apps/mortimer> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Dadacompany (2017). *Marina y la luz*. [www.dadacompany.com](http://www.dadacompany.com) [Consulta: 4 de junio de 2017].

Edokiacademy (2017). *Easy stop-motion studio*. <http://www.edokiacademy.com/> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Fox & Sheep (2017). *Buenas noches HD - La aplicación para niños a la hora de dormir*. <http://www.foxandsheep.com/> [Consulta: 4 de junio de 2017].

García Rodríguez, A. & J. A. Cordon García (2013). “De Alicia en el país de las maravillas a las maravillas de Alicia”, en *Ibersid*, nº 7, pp. 21-32.

García Rodríguez, A. & R. Gómez Díaz (2015). “Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las topapp de lectura para niños”, en *Anales de Documentación*, vol. 18, nº 2. Disponible en Web: <http://dx.doi.org/10.6018/analesdoc.18.2.227071> [Consulta: 25 de noviembre de 2018].

García Rodríguez, A. & R. Gómez Díaz (2016). “Niños y apps: aprendiendo a leer y escribir en digital”, en *Álabe*, nº 13. Disponible en Web: [www.revistaalabe.com](http://www.revistaalabe.com) [Consulta: 4 de junio de 2017].

Guillem, J. A. & J. Celaya (2014). *Apps educativas: nuevas formas de acceso al conocimiento*. Madrid: Dosdoce.

International Federation of Library Associations (1994). *Manifiesto de la IFLA*. <http://www.ifla.org/ES/publications/manifiesto-de-la-iflaunesco-sobre-labiblioteca-p-blica-1994> [Consulta: 4 de junio de 2017].

2017].

\_\_\_\_\_ & P. Gill (2002). "Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas. *Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Disponible en Web: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124654s.pdf> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Lectura Lab "Aprovechar las TIC en la biblioteca infantil" (2010). *Post Lectura Lab*. Disponible en Web: <http://www.lecturalab.org/print.php?id=2792> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Marqués, P. (2014). "Metainvestigación Dim-Edu 2013-2014 sobre el uso educativo de las tabletas digitales", en *Portal de las tabletas digitales y los libros de texto digitales*. Disponible en Web: <http://peremarques.net/tabletasportada.htm> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Mir, B. (2009). "La competencia digital, competencia metodológica". *Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya*. Disponible en Web: <http://www.xtec.cat/~bmir/competenciasdigitales/> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Stroud, F. (2018). "Beacon". Webopedia. Disponible en Web: <https://www.webopedia.com/TERM/B/beacon.html> [Consulta: 29 de junio de 2017].

TabInnovation (2013). "Informe Tab: estudio sobre el comportamiento de los usuarios de Tablet en España". Universidad Internacional de La Rioja. Disponible en Web: <http://www.tabinnovation.com/informetab/> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Payne, S.; K. Greenberg, & M. Walker (2016). "The Impact of Computer Usage on Academic Performance: Evidence from a Randomized Trial at the United States Military Academy" en *School*

*Effectiveness & Inequality Initiative*. Disponible en Web: <https://seii.mit.edu/wp-content/uploads/2016/05/SEII-Discussion-Paper-2016.02-Payne-Carter-Greenberg-and-Walker-2.pdf> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Posada Prieto, F. (2015). "Recursos para un proyecto de tabletas" (blog) en *Canal TIC: uso educativo de la TIC*. Disponible en Web: <http://canaltic.com/blog/?p=2207> [Consulta: 4 de junio de 2017].

Prioridata (2017). *Little Big Genius Books for Kids*. Disponible en Web: [www.prioridata.com](http://www.prioridata.com) [Consulta: 4 de junio de 2017].

Yuste, E. (2014). "App recomendada: Storybook Reading". *Elisa Yuste, Consultoría en cultura y lectura*. Disponible en Web: [Consulta: 10 de diciembre de 2018].

## **Más artículos sobre:**

[#portugués](#) [#didáctica](#)