

LECTURAS APPASIONANTES:

RINCÓN DE LECTURA DIGITAL EN LA BIBLIOTECA PÚBLICA DE ZAMORA



Desde la Biblioteca Pública de Zamora nos relatan el reto de incorporar un espacio de lectura digital infantil y juvenil en sus salas. Sus dudas, sus aciertos, su método de trabajo y sus conclusiones, componen una hoja de ruta práctica y útil para toda biblioteca que se enfrente a la aventura de adaptarse a las necesidades de sus usuarios en estos nuevos tiempos tecnológicos.

Nuestra andadura comienza en primavera, asistiendo a un curso de actualización profesional sobre aplicaciones de lectura y libros *app* en la biblioteca infantil. Con la cabeza llena de ideas y emociones digitales nos topamos con un artículo publicado el 7 de junio de 2018 en el *Economista.es*, titulado *Las bibliotecas pierden usuarios por su escasa adaptación a lo digital*, en el que la autora, Carmen García, expone que *"las bibliotecas han sido, desde siempre, las encargadas del almacenamiento y conservación de los fondos bibliográficos y de la información que estos tenían, sin embargo, ¿han sabido adaptarse correctamente a esta nueva era tecnológica?"*. Los responsables de las bibliotecas somos conscientes de la necesidad de incluir la tecnología tanto en las actividades que organizamos como en la información que damos a nuestros usuarios, pero en la realidad, queda tanto por hacer...

En nuestra biblioteca infantil nos planteamos el reto de incorporar lo digital al resto de los fondos de la biblioteca, para que conviva con los impresos y audiovisuales de manera pacífica e interactuando con ellos. Y así empezamos a planificar la creación de un rincón de lectura digital en la sala infantil y juvenil, con la intención de inaugurarlo el 24 de octubre, Día de la Biblioteca. Parecía que había mucho tiempo, pero eran tantas las cosas que teníamos que aprender, planificar, organizar... Aquí las compartimos, para ahorrar tiempo y esfuerzo a quien quiera comenzar una aventura similar.

El espacio

Desde el primer momento tuvimos muy claro qué espacio iba a ocupar: un rincón que hasta hace algo más de un año estaba dedicado a juegos multimedia, pero cuyos equipos y programas se habían quedado desfasados, por lo que no tenían casi ningún uso. Desde que los retiramos, dedicamos ese espacio a grandes centros de interés en los que montábamos verdaderos escenarios con motivo de alguna celebración: el centenario de Gloria Fuertes, la Navidad, o temas en boga, como las emociones y los sentimientos. Ahora vuelve a esta ocupado por la tecnología, pero muy actualizada y atractiva para los lectores. También tuvimos muy claro que debía ser un espacio con entidad propia, y por eso le pusimos nombre: lecturas *app*ASIONANTES, jugando con las palabras y con lo que queríamos transmitir. Y este nombre debía tener mucha presencia en la sala, para identificar

rápidamente el espacio desde cualquier punto de la biblioteca. El vinilo pegado en la pared se ve desde otras secciones de la biblioteca, como Hemeroteca y Sala de Consulta, a través de un patio acristalado.

Primera conclusión: en el caso de no contar con un espacio libre muy claro, valoremos si algo sobra o no se utiliza y reconvirtámoslo.



Los medios tecnológicos

En la valoración de los medios tecnológicos con los que contábamos cometimos el primer error: quisimos aprovechar unas tabletas que nos había enviado el Ministerio de Cultura hace varios años (siempre muy protegidas y bien custodiadas, solo utilizadas para talleres y algunas visitas escolares), pensando que había llegado el momento de sacarlas para uso del público, porque habíamos recibido unas nuevas, y lo que ha ocu-

rrido es que tanto las hemos guardado que se han quedado desfasadas y la mayoría de las *apps* no funcionan. De modo que decidimos utilizar las nuevas, porque con el tiempo les va a pasar lo mismo que a las otras.

Segunda conclusión: la tecnología vuela y no conviene guardar nada que no sea absolutamente necesario; todo lo que se pueda utilizar en el momento, hay que sacarlo y darle uso.

La selección

En el momento de la selección, nos entusiasmos con la creciente y atractiva oferta de libros con realidad aumentada y de aplicaciones de lectura. Compramos todos los títulos posibles de libros *AR*, sin antes verificar si las *apps* estaban todavía disponibles y si eran capaces de sortear los filtros de la red *wifi* de la biblioteca. Y nos llevamos un gran chasco al comprobar la desaparición de algunas *apps* y la rigidez de los filtros, que reconocen algu-



nas de ellas como potencialmente peligrosas y no permiten abrirlas para disfrutar de los libros a los que acompañan. Por otro lado, en cuanto a las aplicaciones de lectura, las mejores y más numerosas son para *iOS*, y el sistema operativo de nuestras tabletas es *Android*, de modo que tuvimos que reducir enormemente la selección.

Una buena herramienta para ayudarnos en la selección es *AppTK: recomendador de apps para niños y jóvenes* (<https://apptk.es/>), con completas fichas que ofrecen reseñas, valoraciones e informaciones muy útiles acerca de cada producto.

Tercera conclusión: es muy importante verifi-

car la actualidad de los libros *AR* y los requisitos de sus *apps*, así como los sistemas operativos de los dispositivos.

La compra

En cuanto al método de compra de las aplicaciones, también dimos algunos tumbos intentando hacer los pagos a través de plataformas de pago, pero en algunas ocasiones sí podíamos hacerlo y en otras no, dependiendo de las actualizaciones de *Google*. Finalmente, decidimos comprar tarjetas prepago, el método más sencillo y rápido. Se encuentran en oficinas de Correos, en grandes superficies y en muchos establecimientos comerciales. Cuarta conclusión: ganaréis mucho tiempo si decidís adquirir directamente tarjetas prepago para descargar las *apps* o para añadir elementos de pago en las que tienen una parte gratuita y otra que no lo es.

Los contenidos

La organización de los contenidos del nuevo servicio fue muy fácil, gracias a las recomendaciones de las docentes del curso que mencionamos al principio (las profesoras de la Universidad de Salamanca Araceli García-Rodríguez y Raquel Gómez-Díaz). Teníamos claro que tenía que haber todo tipo de recursos digitales y algunos de ellos ya los ofrecíamos en la biblioteca desde hacía mucho tiempo, aunque estaban absolutamente infrutilizados. Era el momento de darles una segunda oportunidad.

El primero de ellos, *Tumblebooks*, una biblioteca virtual con libros, vídeos, audiolibros y juegos en inglés y en otros idiomas. Hace más de seis años que el Ministerio de Cultura corre con los gastos de suscripción, pero el uso por parte de los pequeños lectores ha sido siempre muy escaso, a pesar de los esfuerzos por nuestra parte para darlo a conocer a través de talleres, redes sociales y publicidad de la manera de acceder a través de la página web de la biblioteca y en la propia biblioteca infantil. Trasladamos el ordenador con acceso a la *Biblioteca Tumblebook* al nuevo espacio y elaboramos impresos con información acerca de la manera de acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet, a través de la página web de la biblioteca, en la zona internet del Rincón Infantil y Juvenil.

El segundo, los audiolibros en formato *CD*, que dormitaban en un mueble junto a los juegos de ordenador y que, a pesar de ser muy valorados por unos pocos usuarios, otros, la mayoría, no les prestaban ninguna atención. Los coloca-

mos en un soporte que los hace más visibles y atractivos, y ofrecemos la posibilidad de llevarlos a casa en préstamo o de escucharlos en la sala, utilizando los reproductores y los auriculares que la biblioteca proporciona.

El tercero de los recursos del rincón digital no es nuevo del todo en la biblioteca, pero sí la forma de utilizarlo. Son los libros con *Realidad Aumentada*, que ya formaban parte de la colección de préstamo, con algunos ejemplares muy demandados por las familias. De modo que solo hemos tenido que aumentar la colección a través de la adquisición de todos los títulos posibles. La idea inicial era no prestarlos, proporcionando a los usuarios los dispositivos ya cargados con las aplicaciones para que solo se pudieran leer en la biblioteca, ya que no son muy numerosos y si se prestaban nunca habría ninguno disponible para su consulta en la sala. Pero al descubrir que algunas aplicaciones no se abrían en la biblioteca, y sí fuera de ella, por el problema antes mencionado de los filtros, decidimos que esos había que prestarlos, de modo que los lectores puedan disfrutar de ellos en sus casas. Así que tenemos algunos prestables y otros no prestables.

Y el cuarto recurso, las aplicaciones de lectura, que están descargadas en las tabletas. Hay tres tabletas infantiles y dos juveniles. En todas las infantiles están instaladas las *apps* gratuitas, y las de pago están solo en una. A medida que vayamos ampliando la colección, las iremos instalando en todas, o unas en unos dispositivos y otras en otros. La razón es que el pago de cada descarga es para un único dispositivo, y tenemos que intentar optimizar los recursos. En cambio, las aplicaciones juveniles sí están en las dos tabletas, porque tuvimos la suerte de encontrar la colección *iClassics* en oferta y pudimos comprar todos los títulos por duplicado. La utilización de las tabletas se realiza a través del préstamo del dispositivo con la tarjeta de socio de la biblioteca, siempre a un adulto para las infantiles, al que se añade el préstamo de dos auriculares (para adulto y niño o para dos jóvenes) y un adaptador para los dos auriculares. Es un préstamo en sala, nunca a domicilio. Y 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.

Quinta conclusión: si analizamos los recursos digitales que ya tenemos en la biblioteca, tal vez solo haya que añadir alguno más para montar un buen rincón de lectura digital.

La difusión del servicio

Como ya hemos mencionado, desde el primer momento tuvimos la intención de inaugurar el Rincón de Lectura Digital el día 24 de octubre, y queríamos hacerlo con una fiesta para dar la bienvenida a los nuevos fondos y recursos digitales. Y dimos ese toque festivo, tanto a la decoración (con globos biodegradables, banderines de papel...) como la presentación de los materiales (reseñas de algunos cuentos *Tumblebooks* en bandejas con blondas de papel reciclado, portadas de audiolibros en copas reutilizables...). Publicitamos el evento en redes sociales y a través de una nota de prensa enviada a todos los medios de la ciudad, además de publicarla en la página web de la biblioteca y, llegado el día, recibimos a las familias y les fuimos presentando los diferentes recursos, mostrando también los cuentos impresos relacionados y narrándolos para dinamizar la presentación. Niños y mayores pudieron experimentar la Realidad Aumentada, escuchar un audiocuento, disfrutar de las interacciones de varios cuentos *app*, conocer todos los recursos de los *Tumblebooks*... Finalmente, ofrecimos a las familias la posibilidad de darnos sus datos para incluirlas en una lista de distribución a través de la que informaremos de las novedades que vayamos incluyendo en el rincón, los talleres que organicemos en torno a la lectura digital, y cualquier noticia relacionada con el tema que creamos que les pueda resultar de interés. A partir de ahí, hay que hacer difusión día a día, moverse por la biblioteca y ofrecer ayuda a las familias interesadas, o incluso animar a las no interesadas de inicio.

Sexta y última conclusión: aunque parezca que el rincón se va a vender él solo, tenemos que hacer una gran labor de difusión inicial y continua y, sobre todo, mantenerlo muy actualizado para que no pierda atractivo una vez logrado un público fiel. Que todo el esfuerzo realizado merezca la pena va a depender a partir de ahora del cuidado que pongamos en el mantenimiento y actualización de este rincón. Porque estas lecturas son realmente **appASIONANTES**. ▴