

## ANDERSEN, GRIMM Y PERRAULT TAMBIÉN SON DIGITALES: CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES EN LAS APLICACIONES DE LECTURA DE ANDROID E IOS

*ANDERSEN, GRIMM AND PERRAULT ARE ALSO DIGITAL: CLASSIC CHILDREN'S  
TALES IN READING APPS*

Cristina Prieto-Paíno<sup>1</sup>  
Araceli García-Rodríguez<sup>2</sup>  
Raquel Gómez-Díaz<sup>3</sup>

**RESUMEN:** Este trabajo tiene como objetivo principal establecer una caracterización de las aplicaciones de lectura infantil para dispositivos móviles que contienen cuentos clásicos universales. Para ello se seleccionaron y analizaron 67 apps de lectura que incluyen cuentos clásicos infantiles, se realizó una caracterización de dichas aplicaciones estudiando el número de títulos que incluyen, las formas en que éstos se presentan (versiones o adaptaciones), y cuáles son los autores, títulos y personajes más frecuentes en las mismas. Se llegó a la conclusión de que los cuentos clásicos populares y las fábulas son habituales en estas aplicaciones de lectura, ya sea adaptados o versionados, y que los títulos y personajes más frecuentes de la literatura infantil se mantienen para la literatura infantil digital.

**Palabras clave:** Cuentos clásicos infantiles; aplicaciones móviles de lectura; literatura digital infantil; cuentos digitales.

**ABSTRACT:** The main objective of this paper is to establish a characterization of children's reading apps for mobile devices that contain universal classic stories. For this, 67 apps that include classic children's stories, a characterization of these applications was carried out by studying and studying the number of titles they include, the ways in which they are presented (versions or adaptations), and which are the most common authors, titles and characters in them. It was concluded that popular classical tales and fables are common in these applications, whether adapted or versioned, and that the most frequent titles and characters in children's literature are maintained for digital children's literature.

**Keywords:** Classic children's tales; children reading app; children's digital literature; digital tales.

---

<sup>1</sup> Máster en Sistemas de Información Digital. Becaria de Información y Documentación en el Tribunal Constitucional. Universidad de Salamanca, España.

<sup>2</sup> Doctora por la Universidad de Salamanca. Profesora titular del Departamento de Biblioteconomía y Documentación y Miembro del Grupo de Investigación E-Lectra de la Universidad de Salamanca, España.

<sup>3</sup> Doctora por la Universidad de Salamanca. Profesora titular del Departamento de Biblioteconomía y Documentación y Miembro del Grupo de Investigación E-Lectra de la Universidad de Salamanca, España.

## 1 Introducción

Ítalo Calvino define los clásicos como aquellos “libros que nos llegan trayendo impresa la huella de las lecturas que han precedido a la nuestra, y tras de sí la huella que han dejado en la cultura o en las culturas que han atravesado.” (CALVINO, 2012, p. 9). Por tanto, como afirma Rodríguez-Chaparro (2017) estas obras superan las barreras del tiempo y las generaciones, permaneciendo a través de los años, de las culturas y lectores, sin perder los rasgos que le confieren su valía y constituyendo una parte esencial dentro de la sociedad y la cultura.

En el ámbito de la literatura para niños y jóvenes, Salmerón (2004), define el cuento clásico infantil como una obra que se ha difundido de forma amplia y sigue transmitiéndose a través del tiempo. Una obra universal que ha sido legitimada por varias generaciones y que se ha originado dentro de la propia literatura infantil o que los niños se han apropiado de ella. Así, tal como afirma Cerrillo (2006, p.16) las obras “clásicas” son aquellas que han trascendido la época y el contexto en el que fueron escritas, e incluso –en ocasiones–, a su propio autor, y han sido aceptadas por la infancia o la juventud de otras épocas.

En el caso de la literatura infantil y juvenil (en adelante LIJ), hablar de clásicos, implica hablar de cuentos originales, pero también de versiones, adaptaciones, traducciones y reescrituras, ya que sin muchas de estas variaciones no siempre sería posible acercarse a algunos textos. Sin embargo, aunque sean términos utilizados tradicionalmente como sinónimos, versión y adaptación son dos conceptos diferentes que es necesario matizar.

La “adaptación” de una obra implica la reescritura para hacerla llegar a un público determinado, mientras que en la “versión” la reescritura no tiene esa intencionalidad y no sigue tan claramente las líneas del original. De esta forma, Postigo, 2002 (citada en SOTOMAYOR, 2005), propone que se utilice el término “adaptación” al “texto reelaborado con la intención de ponerlo al alcance de un determinado grupo de destinatarios” (p., 223), mientras que las “versiones” serían “reelaboraciones que no tienen en cuenta al destinatario y llegan a crear un texto más libre” (p. 223). Asimismo, el Diccionario de la Real Academia Española (2014) en su versión electrónica actualizada a 2018, recoge como una de las definiciones de “adaptar”: “modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original” y como “versión”, entre otras definiciones, se podría entender “cada una de las formas que adopta la relación de un suceso, el texto de una obra o la interpretación de un tema”.

La finalidad de una adaptación es acercar una historia a un público determinado contándola de manera distinta, y por lo tanto implica un cambio de destinatario. Sotomayor (2005) afirma que para llevar a cabo adaptaciones literarias se necesitan diversos mecanismos de transformación que simplifican, reducen o estimulan la respuesta afectiva: eliminación de episodios y fragmentos, simplificación del lenguaje mediante la introducción de elementos cercanos y familiares para acercar la historia al lector, o reducción de la extensión.

Sin embargo, una versión transforma el texto original con un cambio de género o formato, por ejemplo, incluyendo ilustraciones, pero inicialmente esta transformación no se realiza con el fin de dirigirse a un público determinado, si bien, y más en el caso de la LIJ esta diferencia no es siempre tan evidente ni tan clara. De este modo Sotomayor (2005, p. 222-223) matiza:

Es frecuente oír hablar de adaptaciones y/o de versiones, sobre todo en

relación con los clásicos de la literatura; pero al observar los significados que se dan a estos términos apreciamos una notable ambigüedad. Se habla de «adaptación cinematográfica» para designar la transformación de una obra literaria al lenguaje visual del cine, lo que significa un cambio de código estético y narrativo; también se llama «adaptación» a una obra resumida que mantiene el mismo discurso literario que la primera; se denomina «adaptación popular» a obras que reescriben cuentos populares, sin aclarar si el término «popular» se refiere al hipotexto o al destinatario; se habla de «adaptación literaria» para denominar la operación de dar una cierta forma, amena y atractiva, a temas científicos de intención divulgativa; y en la mayoría de los casos los términos «adaptación» y «versión» se pueden intercambiar sin alteración del sentido.

Para la LIJ, pese a que las versiones y adaptaciones literarias son cuestionadas por muchos especialistas que defienden el valor de los clásicos y el derecho a la conservación de su esencia léxica y sintáctica (CHAPARRO, 2017, p.87), la reedición, versionado y adaptación, ha sido, y es, una práctica habitual en el campo de la LIJ, una práctica que tiene su reflejo en el mundo digital, en el que son cada vez más numerosos los ejemplos de obras adaptadas para dirigirse a un lector determinado y versionadas a un formato diferente al original.

Cuando se habla de contenidos digitales hay que tener en cuenta las diferencias de sus formatos, así por ejemplo García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2016a) establecen una categorización de la literatura infantil digital (en adelante LID) diferenciando entre libros electrónico, (entendidos como contenido, no como dispositivo lector (e-reader), aplicaciones de lectura y libro app tal y como se recoge en la figura 1.

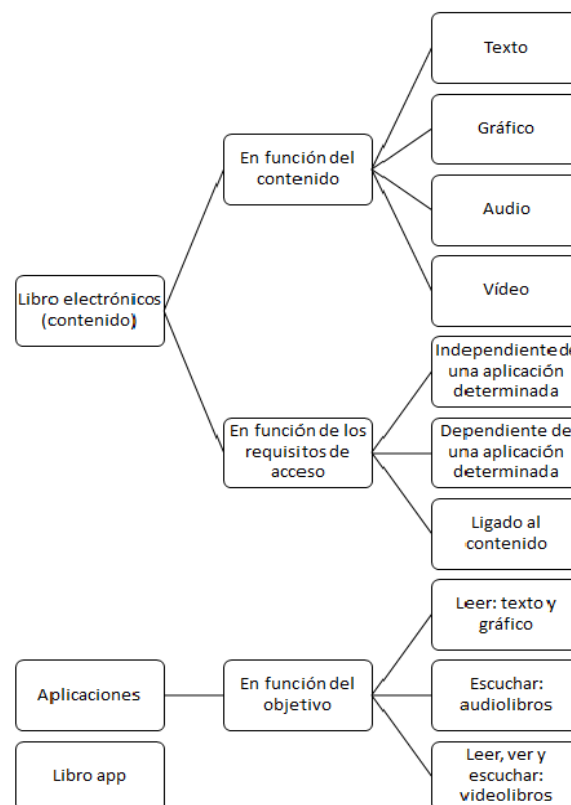


Fig. 1 Categorización de los tipos contenidos digitales  
Fuente: García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2016a)

Bajo el término libro electrónico, se engloban contenidos de diverso origen; los que han nacido ya en digital; aquellos que han sufrido un proceso de conversión al mundo digital integrando elementos complementarios al texto (música, imagen en movimiento, realidad aumentada...,) y los que son simplemente textuales.

Por otro lado, se habla de aplicación de lectura cuando se trata de un contenido que cuenta con un software que permite la lectura de varios títulos y de libro app cuando este software está indisolublemente unido a un único título. (GARCÍA-RODRÍGUEZ & GÓMEZ-DÍAZ, 2016b).

En el caso de este trabajo nos interesa abordar el estudio de una parte de la literatura infantil y juvenil: la presencia y características más destacadas de los cuentos clásicos y tradicionales y de sus versiones y adaptaciones en un tipo de contenidos específicos, las aplicaciones de lectura

Los contenidos digitales de lectura son más que una herramienta de entretenimiento, constituyen un apoyo educativo y de fomento de la lectura, por lo que, pese a ser un tema escasamente tratado y con poco recorrido en la literatura científica relacionada con la LIJ, es una línea de estudio de gran importancia.

Si se analizan los trabajos que se han publicado sobre la LIJD en los últimos años, se puede observar que estudian diferentes aspectos como las narrativas digitales y su análisis (TURRIÓN PENELAS, 2014), clasificación de contenidos (GARCÍA-RODRÍGUEZ & GÓMEZ-DÍAZ, 2016a, b), las aplicaciones de lectura (GRANÉ-ORÓ & CRESCENZI-LANNA, 2016), las particularidades del corpus de la LIJD (RAMADAS PRIETO, 2017) e incluso los recomendadores de aplicaciones (PELOSI, GÓMEZ-DÍAZ & GARCÍA RODRÍGUEZ, 2019). Asimismo, dentro del ámbito de la Educación, destacan los trabajos sobre el uso de libros-app de imágenes (SERAFINI, KACHORSKY & AGUILERA, 2016), sobre la interactividad (KUCIRKOVA, 2017), el diseño de las aplicaciones de lectura (MOHAMMED & HUSNI, 2017) o la selección de libros-app de imágenes (CAHILL & MCGILL-FRANZEN, 2013). Otros trabajos se centran en los parámetros e indicadores de selección (GARCÍA-RODRÍGUEZ & GÓMEZ-DÍAZ, 2019; GÓMEZ-DÍAZ & GARCÍA RODRÍGUEZ, 2018), el fomento de la lectura a través de la lectura digital (KUCIRKOVA, 2016) o la LIJD en las bibliotecas de centros educativos (COLOMER & FERNÁNDEZ DE GAMBOA, 2014). Sin olvidar todo lo que tiene que ver con el ámbito de la alfabetización digital de los menores tratado en (The Routledge Handbook of Digital Literacies in Early Childhood (ERSTAD, FLEWITT, KÜMMERLING-MEIBAUER & PEREIRA, 2020) donde como no puede ser de otra manera se contemplan los contenidos digitales.

En cuanto a los estudios centrados en los cuentos digitales, destaca el de Dennis (2016) sobre el uso de aplicaciones de lectura de cuentos para mejorar el aprendizaje, el relativo a la respuesta de los niños a la interactividad (ALIAGAS & MARGALLO, 2016), y otros sobre el diseño de las aplicaciones de lectura de cuentos (SARGEANT & MUELLER, 2018), la comparación de la comprensión lectora entre lectura digital e impresa (ZIPKE, 2017; WANG, LEE & JU, 2019), el estudio de las nuevas posibilidades que presenta la lectura digital (HENKEL, 2018) y la visión crítica con el uso de los medios digitales para leer cuentos (GOLTZ & DOWDESWELL, 2016).

Todos estos trabajos reseñados indican que, aunque el abanico de posibles enfoques de estudio de la LIJD es amplio, faltan de estudios sobre los cuentos clásicos en el ámbito digital, una carencia que pretende cubrir este artículo.

## 1 Objetivos y metodología

Para cumplir el objetivo marcado, conocer y analizar la representación de los cuentos clásicos, populares y literarios, en las aplicaciones de lectura y hacer una caracterización de las aplicaciones de lectura que contienen cuentos clásicos y populares se marcaron las siguientes acciones

- Conocer las aplicaciones que incluyen cuentos clásicos infantiles dentro de sus contenidos, el número de títulos que ofrecen y sus características más importantes. Para ello se seleccionarán los sistemas operativos con un mayor número de aplicaciones.
- Comprobar si predominan las adaptaciones o versiones dentro de los cuentos clásicos infantiles y qué títulos son los más adaptados o versionados.
- Recopilar y analizar los personajes más frecuentes en las aplicaciones de lectura para niños.
- Recopilar y analizar los autores más representados en las aplicaciones de lectura infantil.
- Abrir una vía específica de investigación sobre los cuentos clásicos en las aplicaciones de lectura para dispositivos móviles.

Se realizó una investigación cuantitativa que comenzó por la búsqueda de la producción científica relativa al tema y se consultaron los trabajos existentes en bases de datos de tipo general como WOS y Scopus, ISOC (CSIC), de Educación, ERIC y de Ciencias de la Información LISTA, búsqueda que se completó con la realizada en Dialnet, Google Académico, diferentes repositorios universitarios, la red social ResearchGate, la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes y webs como la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, la del grupo de investigación Gretel (<http://www.gretel.cat/es/>) y la del grupo de investigación E-Lectra (Lectura, Edición Digital, Transferencia y Evaluación de la Información Científica) de la Universidad de Salamanca (<http://electra.usal.es>). En la estrategia de búsqueda se utilizaron los siguientes descriptores en español e inglés: “*literatura infantil digital*”, “*children digital literature*”, “*aplicaciones de lectura infantil*”, “*children reading app*”, “*aplicación de cuentos*”, “*storybook app*”.

Esta fase del trabajo permitió conocer los grandes temas que se investigan en LIJD y comprobar que no existía ningún trabajo que estudiara la presencia de los clásicos en las apps de lectura, es decir en las aplicaciones que cuentan con su propia biblioteca de contenidos, descartando los libros-app y aquellos contenidos que para su consulta no requieren de una aplicación específica. En el análisis de las aplicaciones solo se tuvieron en cuenta Android e iOS, por ser los sistemas operativos presentes en un mayor número de dispositivos y que tienen un mayor número de aplicaciones.

Para la búsqueda, selección y descarga de las aplicaciones de lectura que contaran en su biblioteca cuentos clásicos y populares con clásicos infantiles se consultaron blogs y recomendadores como Apptk (<https://apptk.es/>), Bestasppsforkids (<https://www.bestasppsforkids.com/>), Frikids (<https://www.frikids.com/>), Peque tablet (<http://pequetablet.com/>) o Generacionapps (<http://generacionapps.com/>) entre otros, y las tiendas de aplicaciones Google Play para Android y AppStore para iOS. Es necesario indicar que no se filtró por idioma ni se valoró la calidad de los textos.

Para cada aplicación se recogieron las siguientes variables<sup>4</sup>:

- Título
- Desarrollador
- Fecha de creación: se recogió fecha de la primera versión de la aplicación puesto que el tiempo que lleva en la tienda puede indicar su popularidad y buenos resultados.
- Sistema operativo: iOS y Android
- Categorías: Se utilizaron las etiquetas de las propias de las tiendas. Aunque las aplicaciones deberían encontrarse en la categoría “libros” esto no es siempre así, por lo que se utilizaron las categorías más habituales con un nombre genérico: libros, educación, entretenimiento, cómics y otro.
- Edad: esta variable se fijó de acuerdo a los contenidos de las aplicaciones, tomando como edad límite los 12 años ya que suele ser la edad en la que las bibliotecas y, en general, el mercado, marca la línea en la que comienza a ser literatura juvenil. Como indicadores se establecieron los tramos de edad que marca Lluch (2010) y se tuvieron en cuenta sus recomendaciones sobre los tipos de lecturas en estos tramos de edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12.
- Género: se seleccionaron exclusivamente los relacionados directamente con el subgénero cuento: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de clásicos y otros
- Número de títulos asociado a la aplicación
- Ilustraciones: se establecieron como opciones las recomendadas por García-Rodríguez (2011): libros de imágenes, ilustrados o sin ilustraciones:
- Idioma/s de los contenidos: Se tuvieron en cuenta los más habituales en nuestro entorno, como son: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, catalán, euskera, gallego y otros. Se han respetado las variantes geográficas de un mismo idioma (español de España y Latinoamérica; inglés europeo y americano).
- Incluye clásicos: Se utilizaron como variables Sí o No.
- Número de clásicos y populares: Número total de clásicos incluidos entre los títulos de la aplicación.
- Personajes literarios en general y Personajes literarios específicos: Se utilizó la definición ofrecida por Villalón (1994) que diferencia entre personajes literarios en general (brujas, duendes...) y específicos (Aladino, Caperucita Roja, etc.)
- Autoría: se establecieron como variables: cuentos de autor, anónimos y populares. Se consideraron anónimos aquellos de los que no se conoce su autoría, y populares aquellos recopilados de la tradición de relatos oral. En ambos casos el autor es desconocido, pero en el segundo es interesante conocer los recopiladores, ya que han alcanzado un reconocimiento que en ocasiones hace que se les considere autores. Es, por ejemplo, el caso de Jacob y Wilhelm Grimm o Charles Perrault. En otros casos,

---

<sup>4</sup> En el anexo se puede ver la plantilla de recogida de datos

títulos que se han atribuido a Esopo fueron recopilados por otros autores, como pueden ser Jean de La Fontaine, Jules Lemaître, etc., pero se tuvo en cuenta sólo la posible autoría original de Esopo.

A partir de un listado inicial de 92 títulos localizados, se eliminaron las que ya no estaban disponibles, aquellas en las que era necesario disponer del título en papel para utilizar la realidad aumentada, y productos con errores de funcionamiento; obteniendo una muestra final de 67 aplicaciones, un número suficientemente significativo para extraer datos interesantes con los que poder trabajar. La recogida de datos se efectuó entre el 4 de abril y el 2 de mayo de 2019.

## 2 Análisis y discusión

A continuación, se recogen los resultados y gráficos de los datos extraídos del estudio de las aplicaciones.

### *Características generales de las aplicaciones*

Del total de aplicaciones analizadas, el 97% son gratuitas (con o sin publicidad) aunque puedan incluir compras integradas, la mayoría en inglés o español o en ambas lenguas de forma simultánea, 49 están disponibles para el sistema operativo iOS (el 73.1%) y 48 para Android (71.6%), mientras que 30 (44,8%) están desarrolladas para ambos sistemas. Estos datos vienen a confirmar la práctica habitual de las empresas de desarrollo de aplicaciones, la comercialización del mismo producto de forma simultánea para ambos sistemas, ampliando así la cuota de mercado. Hay que tener en cuenta que iOS es un sistema operativo nativo que solo utilizan las tabletas de Apple mientras que el resto de las marcas utilizan Android, por lo que solo desarrollar contenidos para éstas reduce considerablemente el número de potenciales compradores.

En lo que se refiere a su evolución, tomando como dato la fecha de creación de la primera versión, se observa una tendencia al alza en el número de aplicaciones a partir de 2013, un comportamiento esperado teniendo en cuenta que es el momento en el que empieza el desarrollo generalizado de las aplicaciones tras la aparición del primer iPad en 2010.

Si analizamos cómo están clasificadas en las tiendas, las aplicaciones aparecen dispersas en diferentes categorías. La mayoría en “educación”, a pesar de que puede resultar confusa al asociarse a aquellos productos destinados al aprendizaje. También aparecen clasificadas en “entretenimiento”, o “creatividad”, conceptos demasiado genéricos que engloban juegos y pasatiempos en el primer caso y actividades como dibujar o crear historias. Paradójicamente, en la categoría “libros”, en la que deberían estar enmarcadas para facilitar su localización, es en la que menos aparecen. A esta confusión hay que añadir, que en las tiendas de los diferentes sistemas operativos, clasifican el mismo producto en categorías distintas, lo que unido a la variedad de etiquetas, complica aún más su localización. En este sentido Turrión (2014) habla de una inconsistencia taxonómica dentro de Appstore, al incluir una narración tanto dentro de la categoría “libros” como “educación”, incluso “juegos”, una taxonomía más cercana a criterios empresariales que literarios.

Existe por tanto una dispersión en el etiquetado de los productos en distintas categorías y una concentración en la de “educación”, confirmando lo expresado por Turrión (2014) acerca de la falta de desarrollo de las categorías en las tiendas y de la falta de crítica especializada, dificultando la localización de las aplicaciones para los usuarios y la visibilidad.

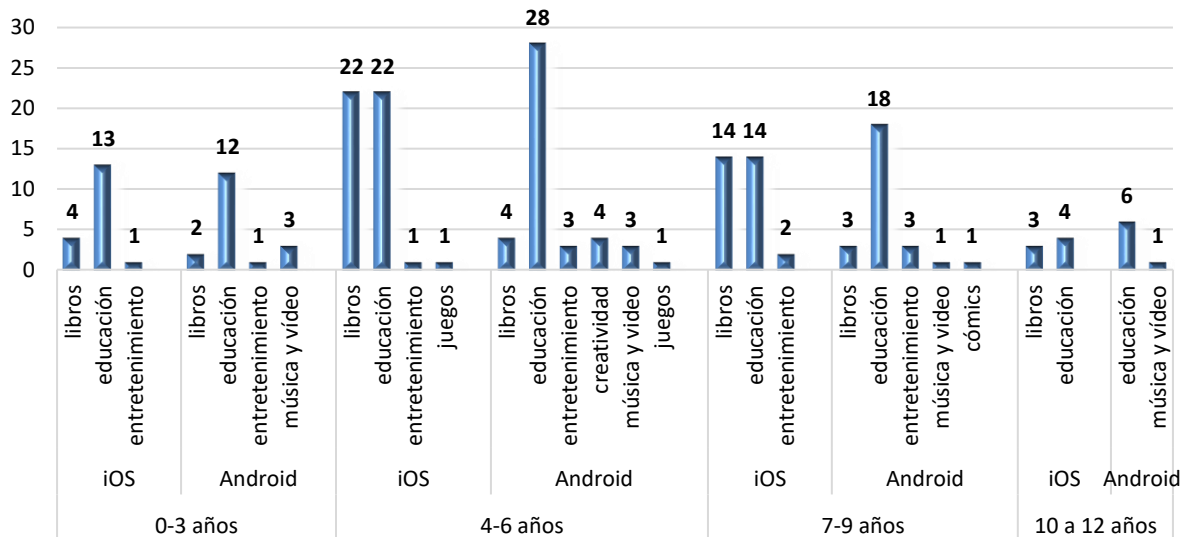


Fig. 2 Clasificación por edades y sistema operativo de las apps de cuentos infantiles  
Fuente: elaboración propia

### Número de títulos

El número total de títulos incluidos en todas las aplicaciones estudiadas es de 95.200, si bien, teniendo en cuenta que algunas están en los dos sistemas, la cifra real es de 51.249. Pese a estos datos, es necesario señalar que el 49% de esos productos solo incluyen un número reducido de títulos, entre 1 a 25, aunque excepcionalmente se pueden encontrar desarrollos con más de 100 títulos, e incluso con más de 1000 como puede ser *Epic!* con más de 35.000.

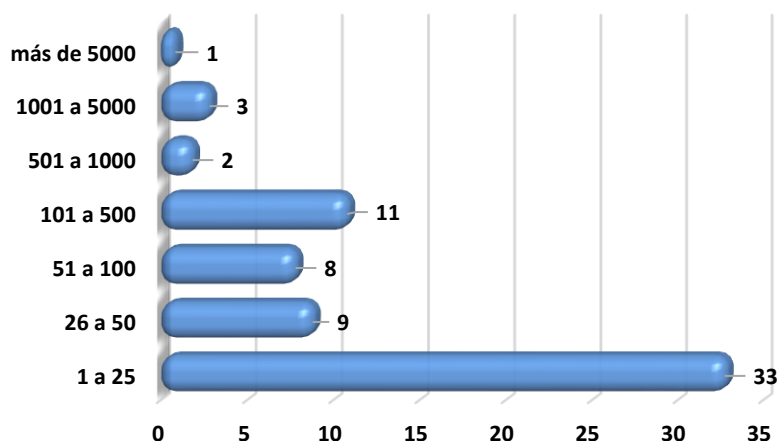


Fig. 3 Número de títulos totales en las aplicaciones  
Fuente: elaboración propia



Entre todos los títulos predomina el formato libro con un 79,7%, y solo el 12,7% incorporan videolibros y el 7,6% audiolibros, pese a la importancia que estos últimos están adquiriendo en los últimos años tal y como refleja el Informe Bookwire.es, (2019).

El 76.1% de las aplicaciones seleccionadas incluyen cuentos clásicos y si se tienen en cuenta el número de títulos, de las 51.249 obras, contabilizando una sola vez los títulos de las que se encuentran en ambos sistemas operativos, la cifra de clásicos asciende a 1.427 títulos, que suponen un porcentaje de 2.8% en el total de títulos, en todos los casos adaptaciones o versiones, no se ha localizado ninguna obra original. Es decir, que a pesar del elevado número de aplicaciones que incluyen clásicos, el porcentaje de estos con respecto al total de títulos es bastante bajo, un dato que refleja una tendencia a la incorporación de contenidos nuevos, más que a la inclusión de obras ya existentes, ya sea en su versión original o a través de versiones o adaptaciones.

Agrupando por tramos en función de la cantidad de los títulos clásicos, se puede observar que 33.3% de los desarrollos se concentra en el primero (1 a 10 títulos) seguidos de aquellos que contienen entre 11 y 20 títulos con el 21,6%. En la tercera posición aparecen con el mismo número las aplicaciones que cuentan con 21 a 30 y 30 a 40 y en los últimos puestos las que incluyen más de 60 o 70.

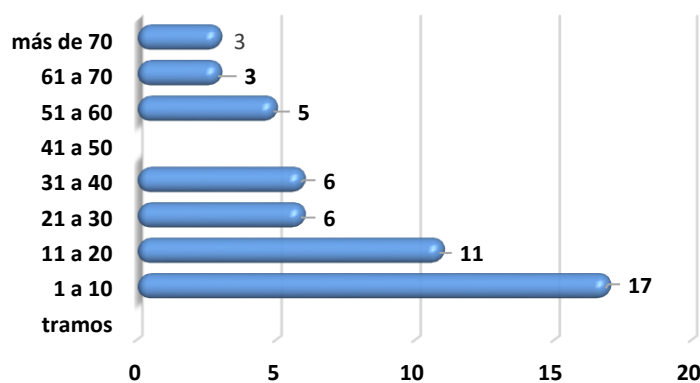


Fig. 4 Número de clásicos en las aplicaciones  
Fuente: elaboración propia

### *Ilustración*

En cuanto a la ilustración, el 67,1% de los títulos son libros de imágenes, equivalentes al libro álbum en formato en papel, el 21,5% son libros ilustrados y solo el 11,4% no incluyen ningún tipo de ilustración. Un comportamiento que reproduce casi el de la edición infantil en papel, en la que el álbum ilustrado está siendo uno de los productos estrella y que nos da una idea del peso de las imágenes en los contenidos digitales para niños, un dato que en este caso está también relacionado con el hecho de que, como se indica más adelante, el 94% de los títulos están dirigidos a niños entre 4 y 6 años.

Si los libros de imágenes se agrupan junto a los libros que contienen ilustraciones, puede dar una idea del peso fundamental que la imagen tiene en los contenidos de las aplicaciones de lectura infantiles, dando como resultado un 88.6% respecto a los tres tipos contemplados.

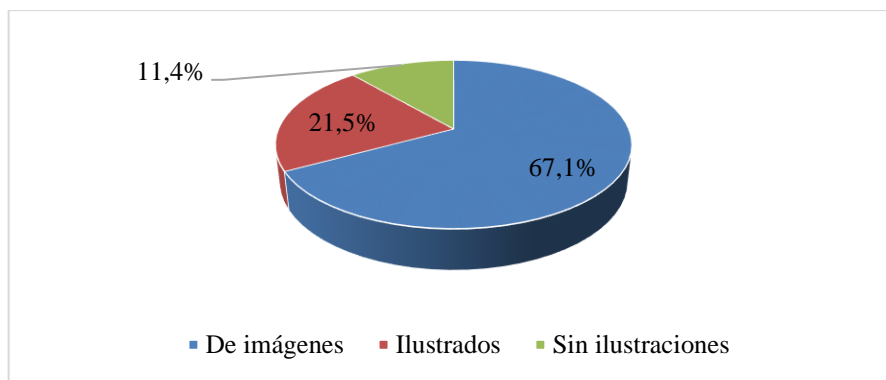


Fig. 5 Porcentaje de cada tipo de libros  
Fuente: elaboración propia

### Géneros

Uno de los datos de interés es conocer en qué porcentaje están representadas versiones y adaptaciones de cuentos, respecto a otros géneros frecuentes en la LIJ. A tenor de los datos obtenidos, es evidente el predominio de las versiones<sup>5</sup> y adaptaciones de cuentos con el 43,2% entre ambas, si bien prevalecen claramente las primeras (35,5%) frente a las segundas (6,7%). En tercer lugar, aparece otro de los géneros más versionados y adaptados para niños, las fábulas, con el 22,5%. El resto aparecen con datos muy bajos, en algunos casos prácticamente testimoniales, por lo que se puede afirmar que las apps de lectura de LIJD, reproducen un mercado editorial para los más pequeños en el que predominan los cuentos y en el que poesía o teatro están mínimamente representados.

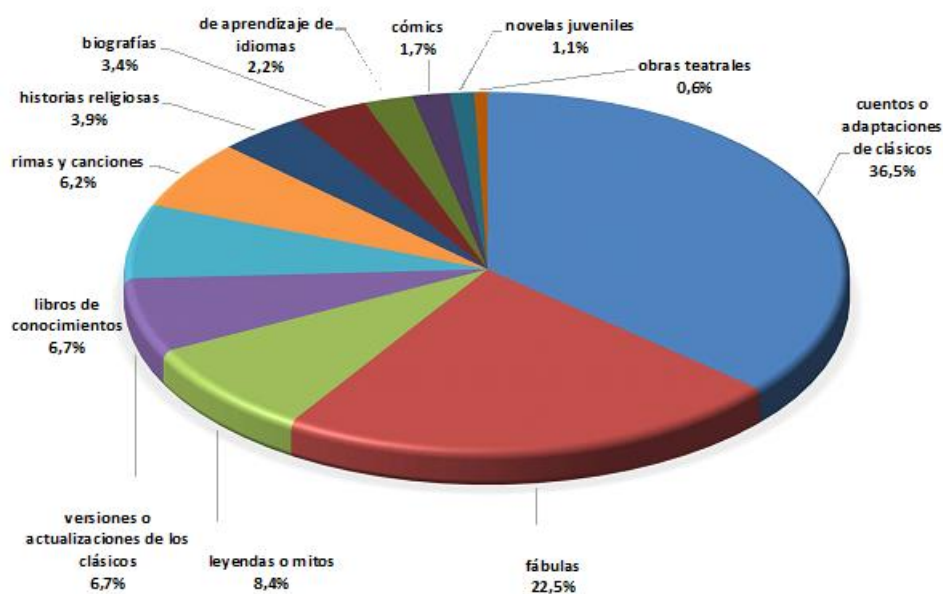


Fig. 6 Distribución de contenidos de las aplicaciones por géneros  
Fuente: elaboración propia

<sup>5</sup> En varias aplicaciones es posible encontrar el mismo título varias veces, ya sea con adaptaciones diferentes o como versiones y se han contabilizado como títulos independientes.

*Etapas lectoras*

En cuanto a la etapa lectora, el 70,1% ofrecen contenidos para varios tramos. Los menos representados son el de 0 a 3 años (37.3%) y de 10 a 12 años, con solo 10, lo que supone el 14.9% respecto al total. Los contenidos destinados para niños y niñas entre 4 y 6 años son los más frecuentes (94%), seguidos del tramo entre 7 y 9 que constituye un 58.2%, datos que reproducen la tendencia en el mundo impreso<sup>6</sup>.

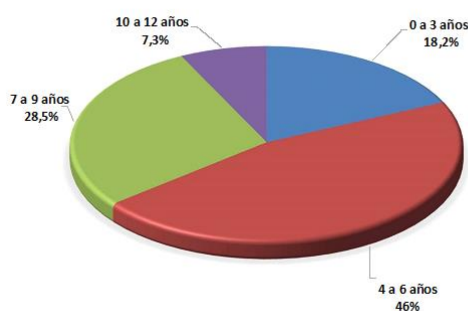


Fig. 7 Distribución de contenidos de las aplicaciones por franjas de edad  
Fuente: elaboración propia

Si se analizan versiones y adaptaciones en relación con la etapa lectora, se comprueba que, salvo para los títulos dirigidos a lectores de 10-12 años, los cuentos o adaptaciones, versiones y fábulas ocupan siempre las tres primera posiciones, siendo especialmente destacables los datos de la franja comprendida entre los 4 y 6 años, en la que es significativo el predominio de los cuentos o adaptaciones (96,8%) y las fábulas (58,7%), mientras el número de versiones, aunque con cifras también importantes, es menor en todos los casos y especialmente a partir de los 10 años.

Se observa igualmente una clara disminución de este tipo de obras a medida que aumenta la edad, lógico si tenemos en cuenta que el término cuento se asocia habitualmente con una obra dirigida a niños y niñas más pequeños.

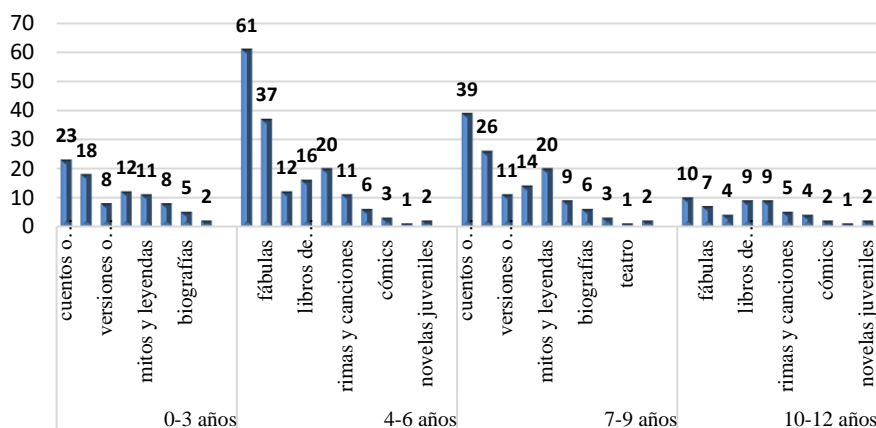


Fig. 8 Género por tramos de edad  
Fuente: elaboración propia

<sup>6</sup> La presencia de las novelas juveniles se debe a la existencia de aplicaciones que cuentan con contenido que abarca una edad un poco más alta sobre el límite fijado en este trabajo en los 12 años

## Idioma

En cuanto al idioma en que se encuentran los contenidos, es evidente el predominio el inglés y en segundo lugar en español, ambos con cifras muy superiores al resto, aunque el español, con un 59.7%, aparece distanciado diez puntos por debajo del primero que supone un 74.6% respecto a las aplicaciones. A continuación, se encuentran el francés (31.3%) y el alemán (26.9%), bastante alejados de los dos primeros, pero con cifras relativamente altas, seguidos del portugués (19.4%), el chino (19.4%) y el italiano (16.4%) con una presencia menor. Las lenguas cooficiales españolas aparecen mínimamente representadas, solo 5 títulos en catalán (más 2 en valenciano) y 2 en gallego y euskera.

El resto de los idiomas aparecen en pocas ocasiones y un gran grupo de 28 una sola vez suponiendo cada uno un 1.5% de todas las aplicaciones, tal como se puede ver en la figura 9.

Respecto a los idiomas minoritarios, un numeroso conjunto de idiomas aparece en una sola aplicación, seguramente porque los propios desarrolladores han querido darles presencia como uno de sus objetivos. Asimismo, en unas pocas aplicaciones sus títulos se presentan en una amplia variedad de idiomas, lo que amplía su mercado potencial.

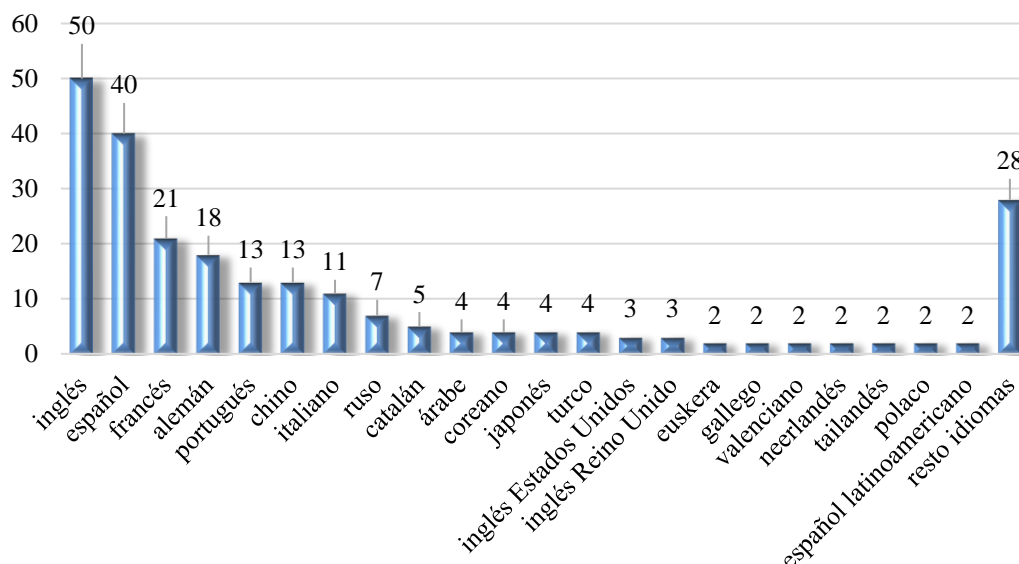


Fig. 9 Número de aplicaciones en cada idioma de los contenidos<sup>7</sup>

Fuente: elaboración propia

Si se atiende a la distribución de las aplicaciones según el número de idiomas de sus contenidos, las cifras van en orden inverso, es decir, cuantos más idiomas se ofrecen en los contenidos, de menos aplicaciones se trata. 27 ofrecen solo un idioma para leer sus títulos (40.3% del total) y a partir de este punto las aplicaciones descienden considerablemente según aumentan los idiomas para la lectura de los contenidos, hasta llegar a solo una aplicación que permite leer en 19 idiomas (1.5%).

<sup>7</sup> Se agrupan en este apartado el conjunto de idiomas que aparecen una sola vez como opción de idioma en los contenidos: danés, sueco, noruego, finés, croata, dari, filipino, hebreo, pashto, persa, mongol, búlgaro, húngaro, rumano, setswana, xitsonga, isixhosa, isindebele, afrikaans, isizulu, sesotho, tshivenda, sepedi, siswati, tamil, hindi, malayalam, eslovaco.

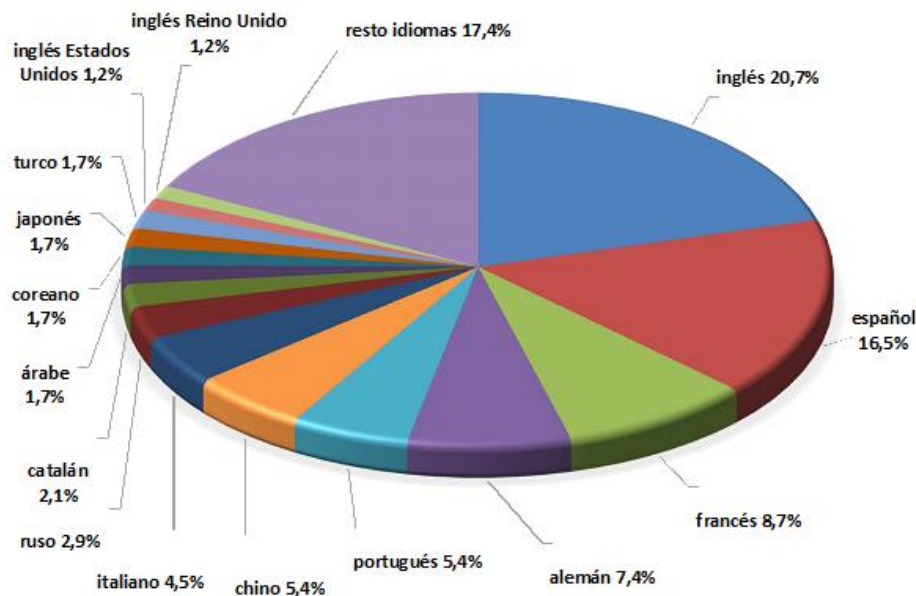


Fig. 10 Idiomas de las aplicaciones de lectura  
Fuente: Elaboración propia

### Personajes

Los 1.427 títulos clásicos recogidos, se corresponden con 155 clásicos de origen, a partir de los cuales se han diferenciado los personajes principales según los criterios expuestos en la metodología, resultando, como es normal, el mismo número de personajes que el número de obras. Dentro de ellos, se han podido contabilizar 85 personajes específicos, de los cuales, ocupan las primeras quince posiciones los cuentos más conocidos de la literatura, destacando, *Capercucita Roja*, *Los Tres Cerditos* (entre los dos 68,6%) *La Cenicienta* (66,7%), *El Patito Feo* y *Blancanieves* en este orden, lo que permite afirmar tanto en papel como en digital, los cuentos y personajes con una mayor presencia son los mismos. Si exceptuamos el *Patito Feo* de Andersen, en los primeros puestos aparecen siempre cuentos populares, mientras que los de autor como *Pinocho* de Carlo Collodi, *La Sirenita* de Andersen y *La Bella y la Bestia* de Madame Leprince de Beaumont, aparecen en las últimas.

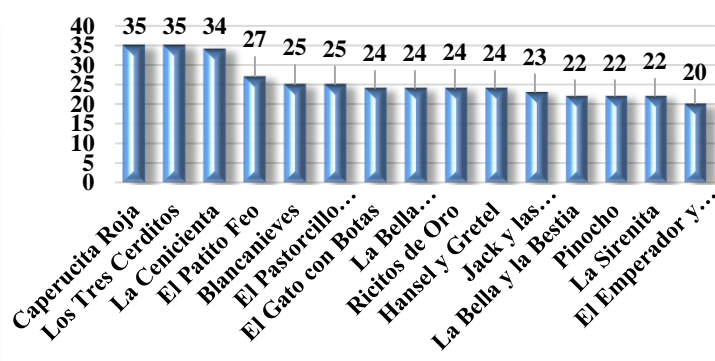


Fig. 11 Personajes más frecuentes  
Fuente: Elaboración propia

En caso de las adaptaciones, el personaje más recurrente es *Caperucita Roja*, seguida de *La Cenicienta*, *La Liebre y la Tortuga* y *Los Tres Cerditos* (26 cada uno) y *Ricitos de Oro* (23), mientras que para las versiones aparece de nuevo *Caperucita Roja* con 11 versiones, *Los Tres Cerditos* y *El Patito Feo* con 6 y con 5 *Ricitos de Oro*, *Blancanieves* y *Hansel y Gretel*.

Si se analiza la presencia de estos personajes específicos en relación con los grupos de edad, se comprueba que los protagonistas recurrentes siguen siendo los mismos, aunque varía la posición que ocupan en cada una de las etapas. Así mientras que el personaje más repetido entre 4 y 9 años es *Caperucita Roja*, en las etapas anteriores y posteriores son los *Tres Cerditos*. El análisis de las versiones y adaptaciones arroja los mismos resultados apareciendo en primer lugar *Caperucita Roja* con 362 versiones, seguida de *La Cenicienta* y *Los Tres Cerditos*.

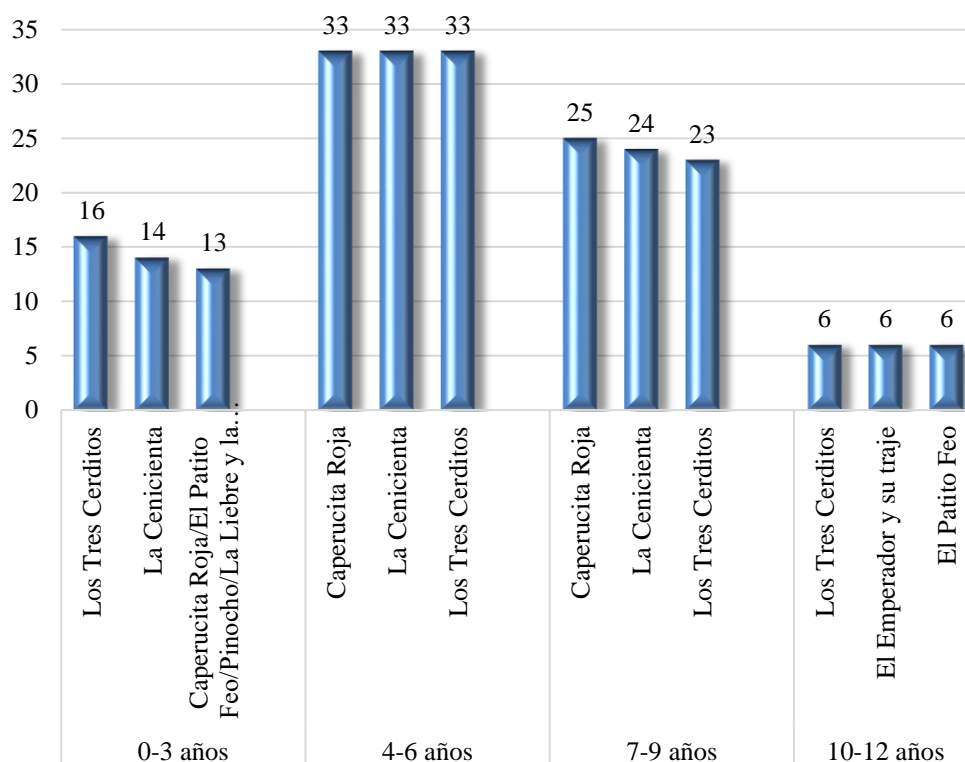


Fig. 12 Personajes según los tramos de edad, de los contenidos  
Fuente: elaboración propia

En lo que se refiere a los personajes literarios en general, estos suman un total de 70 y con respecto a todos los personajes suponen un porcentaje del 45.2%, en la mayoría de los casos protagonistas de fábulas. Entre los quince personajes que más aparecen ocupan las primeras posiciones *la liebre y la tortuga* (con un porcentaje del 51%), seguido de *la cigarra y la hormiga*, con un 41.2%. A cierta distancia, les siguen *el león y el ratón* (31.4%) y la zorra de la fábula *La zorra y las uvas* (29.4%), como se puede comprobar todos ellos animales y relacionados con las fábulas, que como se ha visto anteriormente ocupan la segunda posición como género más representado en las aplicaciones de lectura.

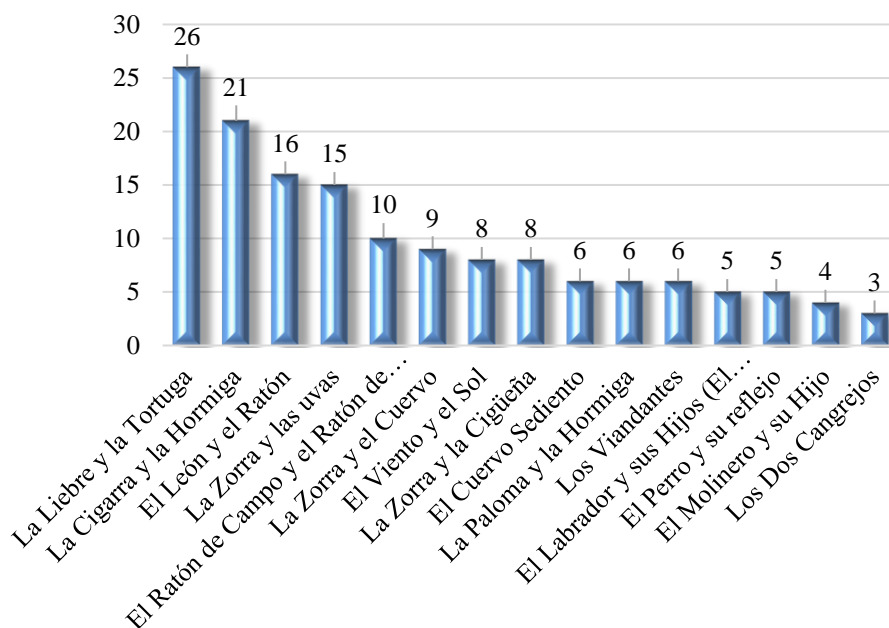


Fig. 13 Personajes literarios en general más frecuentes  
Fuente: elaboración propia

#### Autoría y versiones

La realización de versiones y adaptaciones en la LIJ, existen prácticamente desde sus orígenes. Desde que empezaron a recopilarse los cuentos populares, los términos cuento y adaptación aparecían unidos, cosa muy lógica si se toma en consideración que la forma inicial de difusión de los cuentos populares, era oral (PASCUA FLEBES, 1999).

Por ello, resulta complicado determinar la autoría de los títulos ya que en ocasiones son anónimos, o han llegado a través de la versión o adaptación de uno o varios autores. En estos casos se ha optado por tratarlos como obras anónimas, ya que así lo eran originalmente. Por otro lado, en el caso de los cuentos populares los recopiladores de los relatos orales son tan reconocidos que llegan a tomarse prácticamente como autores y así se han considerado. Por último, en los casos en que las obras son atribuidas, se mantiene esa atribución como autoría plena, ya que se trata de autores de épocas tan antiguas que es improbable que en algún momento pueda llegar a probarse su autoría, como ocurre, por ejemplo, con las fábulas de Esopo. En las aplicaciones analizadas el 72,2% incorporan cuentos de autor, el 21,3% populares y el 6,5% obras anónimas.

Respecto a las 155 obras clásicas de origen, 33 se corresponden con cuentos populares, 112 de autor y 10 anónimos. En todas las aplicaciones, se ha localizado al menos una obra de un autor conocido, mientras que cuentos populares aparecen en el 92% de los casos (46 aplicaciones) y las obras anónimas en 43 aplicaciones que suponen el 84,3%.

Sobre el total de 1.427 clásicos, entre los títulos de autor conocido correspondientes a cuentos aparecen 341 adaptaciones y 16 versiones, mientras que en las fábulas se encuentran 338 adaptaciones y 6 versiones. En cuanto a títulos anónimos, existen 151 adaptaciones y 12 versiones referidas a cuentos, y 50 adaptaciones y 6 versiones a fábulas. Por lo que se refiere los cuentos populares aparecen 468 adaptaciones y 39 versiones y por lo tanto se puede afirmar que



independientemente de su autoría de origen, en los cuentos clásicos predominan las adaptaciones sobre las versiones, un dato seguramente relacionado con el hecho de que estos cuentos no fueron, en la mayoría de las ocasiones, escritos para niños, aunque estos se hayan apropiado de ellos. Esto ha podido dar lugar a eliminación de fragmentos, la adaptación de escenas que pueden ser consideradas “nocivas” para el público infantil o a la reducción de fragmentos de unos textos a veces excesivamente largos.

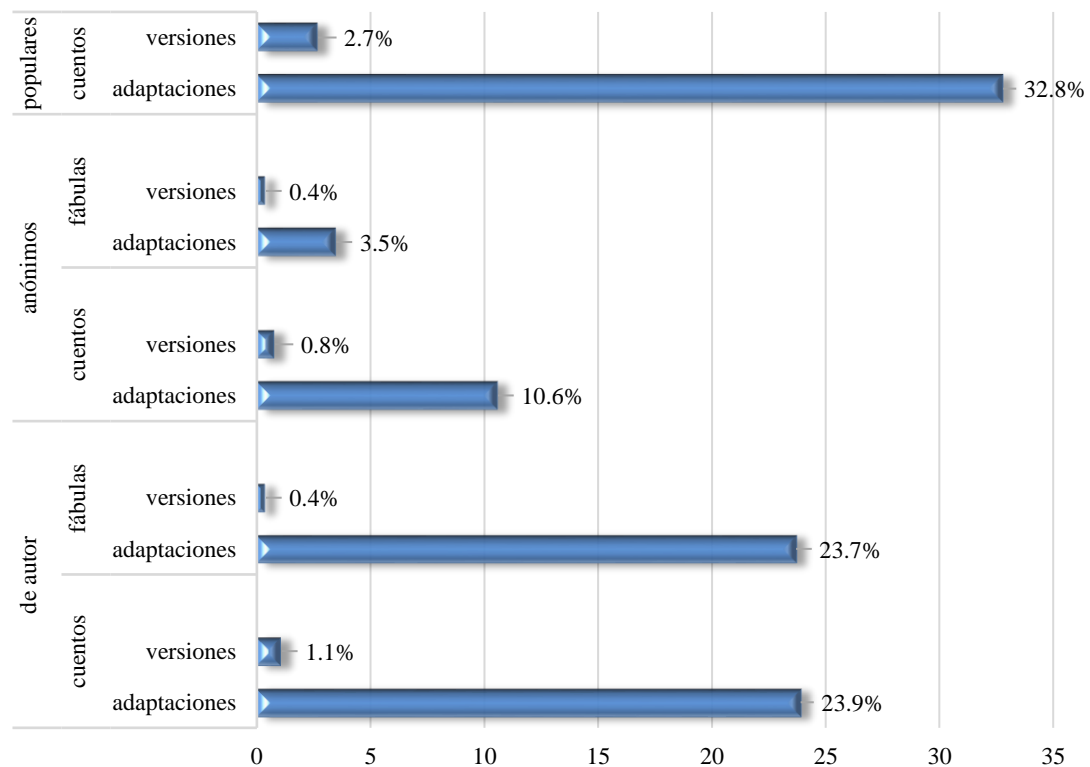


Fig. 14 Porcentaje de adaptaciones y versiones por tipos de autoría  
Fuente: elaboración propia

En lo relativo a los autores, el más frecuente es Esopo con (49%) y a continuación los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm (15.5%). Por otro lado, aparecen 19 cuentos de Andersen (12.3%), y en última posición el grupo de autores anónimos tomados en conjunto con 10 cuentos y fábulas (6.5%). Hay que recordar que los hermanos Grimm y Charles Perrault efectuaron algunas recopilaciones de las mismas obras, por ejemplo, *La Cenicienta*, pero no coinciden todas, por lo que se ha hecho el cómputo atendiendo a los tres autores en conjunto en las obras en que coinciden. En cambio, si los separamos en esas obras, los hermanos Grimm alcanzan un 18.1% y Charles Perrault un 5.8%.

Con respecto al total de títulos, entre los autores que acumulan más frecuencia, se encuentra nuevamente a Esopo en primera posición alcanzando un 24.1%, y en segundo lugar a los hermanos Grimm con un 17.9%. A continuación, aparece el grupo de autores anónimos (15.3%), con 10 obras, si bien algunas de ellas con una frecuencia alta por lo que estos autores aparecen en 219 ocasiones en las aplicaciones. Detrás irían Andersen (15%), las obras que tienen en común como recopiladores Perrault y los hermanos Grimm (14%) y los títulos que solo recopiló Perrault (3.6%), que unidos a los comunes con los hermanos Grimm sumarían 252 (17.7%).



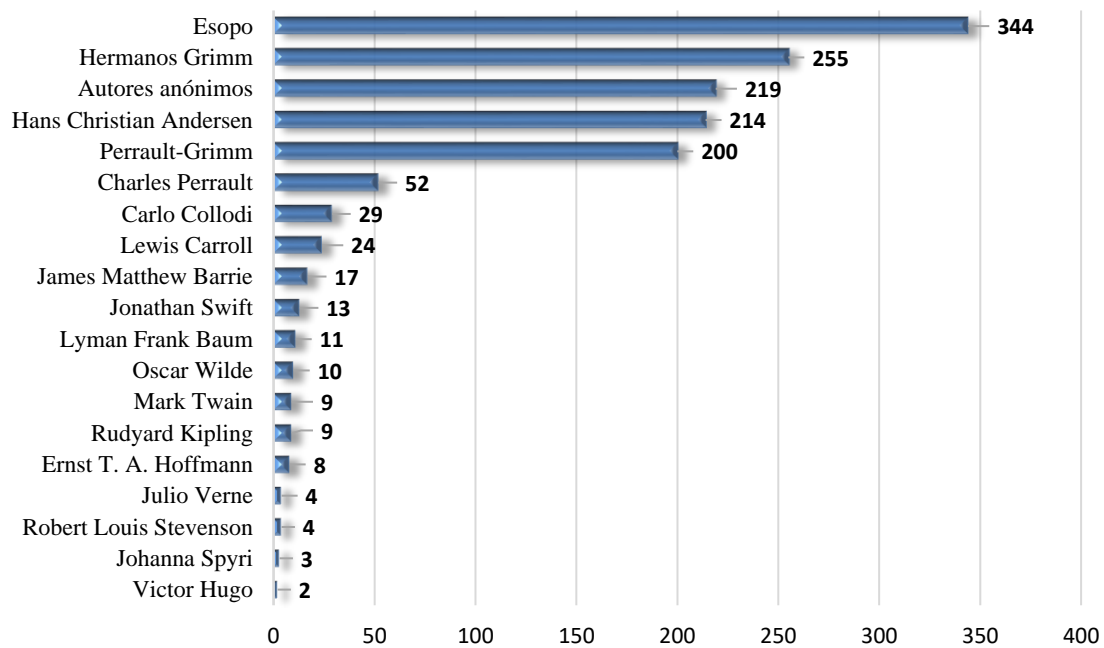


Fig. 15 Frecuencia de los autores en el total de títulos clásicos  
Fuente: elaboración propia

A partir de la sexta posición las cifras descienden de forma significativa, pero son importantes si se tiene en cuenta que esta posición la consiguen con un único título como puede ser Collodi con *Pinocho* o Lewis Carroll con *Alicia en el país de las maravillas*.

Además, hay que señalar que, a pesar de que Esopo ocupa la primera posición, si se suman las obras de los hermanos Grimm y Perrault, serían estos los que realmente encabezarían la lista con 455 títulos que representan el 31.9% del total.

### 3 Conclusiones y perspectiva de futuro

La literatura infantil y juvenil ha sido tradicionalmente infravalorada, considerada como una literatura de segunda, y en el momento actual, el desarrollo de la tecnología, y en especial de los dispositivos móviles, pueden ayudar a que se sitúe en la posición que merece desde hace tiempo. Walt Disney solía decir que “hay más tesoros en los libros que en todo el botín de la Isla del tesoro”, y no solo es cierto en el sentido que él le otorga, sino que, tomado desde un punto de vista editorial, se podría decir que la literatura es un terreno idóneo para aplicar las nuevas tecnologías y generar así productos innovadores y atractivos.

Los cuentos populares y de autor, han formado parte de la LIJ desde su origen y lo siguen haciendo, pero evolucionando en lo que se refiere a su formato, de modo que son cada vez más las aplicaciones de lectura para dispositivos móviles que incluyen cuentos tradicionales, aunque en una cantidad reducida respecto al total de títulos.

Si tuviéramos que establecer una caracterización de las aplicaciones de lectura que incluyen títulos clásicos, podemos decir que son productos gratuitos disponibles, en inglés y/o en español en los dos sistemas operativos mayoritarios, que aparecen clasificados en las tiendas

en categorías diversas, dispersas, bastante genéricas y en ocasiones relativamente confusas, predominando aquellas que aparecen bajo la etiqueta de “educación”. Se trata de desarrollos con una oferta de títulos no muy alta, entre 1 y 10 cuentos, en formato libro, fundamentalmente de imágenes y entre cuyos contenidos solo encontramos adaptaciones y versiones de cuentos de autor y populares para niños y niñas entre 4 y 6 años, y en las que los personajes y autores siguen siendo los mismos que los de la literatura en papel, destacando por encima de todos ellos *Caperucita Roja*.

El análisis de los datos permite afirmar que la presencia de los clásicos populares y de autor, así como sus personajes y creadores más conocidos, versionados y adaptados, sigue firmemente arraigada en la literatura infantil. Aunque actualmente la LIJ es un mercado de novedades que pasan de forma muy rápida por las librerías, los cuentos clásicos, siempre tienen y tendrán su espacio y por ello la tendencia a rescatar a los grandes autores y personajes de la LIJ sigue estando presente en el mundo digital. Y es que los clásicos por su propia definición perduran en el tiempo, se transmiten de generación en generación y permanecen en la memoria colectiva, y por lo tanto también tienen y tendrán su espacio en el mercado de los contenidos digitales y se seguirán leyendo en este caso a través de una pantalla.

La presencia de los clásicos populares sigue firmemente arraigada en la literatura infantil, aún con el cambio tecnológico y los nuevos modos de lectura. En las aplicaciones infantiles, además de contenidos de nueva creación se reutilizan los que ya existían, entre ellos los clásicos infantiles que siguen siendo un referente por su carácter que los hace tan permeables en la memoria colectiva, continuando de esta forma, vigentes los mismos personajes y los mismos autores tanto en la literatura impresa como en la LIJD.

Tras la prospección en este tema cabe seguir profundizando en el análisis de contenidos de la LIJ estudiando cómo son esas versiones y adaptaciones de los cuentos clásicos infantiles y, teniendo en cuenta el número de aplicaciones analizadas, será preciso un estudio más extenso, tanto en la cantidad de productos como en el periodo de tiempo abarcado para comprobar si se mantiene esta tendencia.

Por otro lado, el ámbito de las aplicaciones para dispositivos móviles cambia muy rápido, como se ha podido comprobar al desaparecer algunas durante el estudio, por lo que sería interesante investigar esos cambios en dos periodos de tiempo y contrastar diferencias.

Sería recomendable igualmente una profundización en la calidad de los contenidos, tanto textuales como gráficos, así como comprobar si estamos ante título que son una simple trasposición a lo digital o, por el contrario, se trata de obras nacidas digitales aunque basadas en una historia ya conocida.

Amplias e interesantes líneas de trabajo futuras se abren en el campo de la lectura infantil digital, que pueden desarrollarse desde múltiples y variadas facetas e incluso disciplinas, conformando un corpus teórico de peso suficiente.

#### 4 Referencias

ALIAGAS, C., & MARGALLO, A.M. Children's responses to the interactivity of storybook apps in family shared reading events involving the iPad. *Literacy*, 51(1), pp. 44-52, 2016. <<https://doi-org.ezproxy.usal.es/10.1111/lit.12089>>

- CAHILL, M.; MCGILL-FRANZEN, A. Selecting "App"ealing and "App"ropriate Book Apps for Beginning Readers. *Reading Teacher*, 67(1), pp. 30-39, 2013. <<https://doi-org.ezproxy.usal.es/10.1002/TRTR.1190>>
- CALDAS, A.C.M.; BEZERRA, E. P. Toca que lá vem história: a reconfiguração das experiências de storytelling nos e-picturebooks infantis. *Intercom. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 41(3), pp. 157-177, 2018. <<https://dx.doi.org/10.1590/1809-5844201839>>
- CALVINO, I. *Por qué leer los clásicos*. 19º ed. Madrid: Siruela, 2012.
- CERRILLO, P.; SÁNCHEZ, C. Literatura con mayúsculas. *OCNOS* nº 2, pp. 7-21, 2006. <<https://doi.org/10.18239/ocnos>>
- COLOMER, T.; FERNÁNDEZ DE GAMBOA, K. La incorporación de la literatura infantil digital a la biblioteca de aula. *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, (12), pp. 19-36, 2014. Recuperado de: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5023972>>
- DENNIS, L.R. The Effects of a Multi-Component Intervention on Preschool Children's Literacy Skills. *Topics in Early Childhood Special Education*, 36(1), pp. 15-29, 2016. <<https://doi-org.ezproxy.usal.es/10.1177/0271121415577399>>
- ERSTAD, O.; FLEWITT, R.; KÜMMERLING-MEIBAUER, B.; PEREIRA, Í. P. (eds.). *The Routledge Handbook of Digital Literacies in Early Childhood*. London: Routledge, 2020. <<https://doi.org/10.4324/9780203730638>>
- GARCÍA-RODRÍGUEZ, A.; GÓMEZ-DÍAZ, R. Contenidos enriquecidos para niños o las nuevas formas de leer, crear y escuchar historias: una propuesta de clasificación. *Revista Chilena de Literatura*, (94), 2016a 173-195. <<https://doi.org/10.4067/S0718-22952016000300009>>
- GARCÍA-RODRÍGUEZ, A.; GÓMEZ-DÍAZ, R. *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*. Barcelona: UOC, 2016 b.
- GARCÍA-RODRÍGUEZ, A.; GÓMEZ-DÍAZ, R. Mediación docente en lectura digital: criterios para la valoración de libros app infantiles. En: *Lectoescritura digital*. Madrid: Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2019. Disponible en <[https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f\\_codigo\\_agc=19819](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=19819)>
- GOLTZ, N.; DOWDESWELL, T. Children's storytelling in virtual worlds: A critique. In: Stocchetti, Matteo (ed.). *Storytelling and Education in the Digital Age: Experiences and Criticisms*. Frankfurt am Main: Peter Lang International Academic Publishers, 2016. <<https://doi.org/10.3726/978-3-653-06976-1>>
- GÓMEZ-DÍAZ, R.; GARCÍA-RODRÍGUEZ, A. Criterios de calidad y estándares de presentación en los libros-app: el sector de los contenidos infantiles. *El profesional de la información*, 27(3), pp. 595-603, 2018. <<https://doi.org/10.3145/epi.2018.may.12>>
- GRANÉ-ORÓ, M.; CRESCENCI-LANNA, L. Modelo teórico para el diseño y evaluación de la calidad en las apps infantiles (0-8 años). *Digital Education Review*, 29, pp. 227-245, 2016. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5580051>>
- HENKEL, A.Q. Exploring the Materiality of Literary Apps for Children. *Children's Literature in Education*, 49(3), 2018, pp. 338-355. <<https://doi.org/10.1007/s10583-016-9301-7>>
- INFORME Bookwire.es 2019. Evolución del mercado digital (ebooks y audio libros) en España y América Latina. <<https://www.dosdoce.com/wp-content/uploads/2020/04/INFORME-BOOKWIRE-2020.pdf>>

- KUCIRKOVA, N. Personalisation: A theoretical possibility to reinvigorate children's interest in storybook reading and facilitate greater book diversity. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 17(3), pp. 304-316, 2016. <<https://doi.org/10.1177/1463949116660950>>
- KUCIRKOVA, N. An integrative framework for studying, designing and conceptualizing interactivity in children's digital books. *British Educational Research Journal*, 43(6), pp. 1168-1185, 2017. <<https://doi.org/10.1002/berj.3317>>
- MOHAMMED, W. A.; HUSNI, H. Reading apps for children: Readability from the design perspective. *AIP Conference Proceedings*, 1891(1), 2017, Article number 020095. <<https://doi.org/10.1063/1.5005428>>
- PASCUA FLEBES, I. La adaptación y la traducción en los textos literarios infantiles: su deslinde. In: VEGA CERNUDA, M. Á.; MARTÍN-GAITERO, Rafael (eds.). *Lengua y cultura: estudios en torno a la traducción: volumen II de las actas de los VII, 1999*. Encuentros Complutenses en torno a la traducción Madrid: editorial Complutense, pp. 651-656
- PELOSI, S.; GÓMEZ-DÍAZ, R.; GARCÍA-RODRÍGUEZ, A. Modelo de calidad de las plataformas de recomendación de aplicaciones infantiles y juveniles. *Ocnos*, 18 (2), pp. 17-30, 2019. <[https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2019.18.2.1938](https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.2.1938)>
- RAMADA PRIETO, L. *Esto no va de libros: literatura infantil y juvenil digital y educación literaria*. (Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona), 2017.
- RODRÍGUEZ-CHAPARRO, L. Las adaptaciones de clásicos de la Literatura Universal para Educación Primaria: análisis cualitativo. *Revista Fuentes*, 19(1), pp. 85-101, 2017. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6235068>>
- SALMERÓN, P. *Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles* (Tesis doctoral. Universidad de Granada, Andalucía), 2004. Disponible en: <<https://hera.ugr.es/tesisugr/15487441.pdf>>
- SARGEANT, B.; MUELLER, F. How Far is Up? Bringing the counterpointed triad technique to digital storybook apps. In: *CHI'18 Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Montreal, Canada, April 21-26, 2018* (pp. 1-12). Paper 519. New York, USA: ACM. <<https://doi.org/10.1145/3173574.3174093>>
- SERAFINI, F.; KACHORSKY, D.; AGUILERA, E. Picture Books in the Digital Age. *Reading Teacher*, 69(5), pp. 509-512, 2016. <<https://doi.org/10.1002/trtr.1452>>
- SOTOMAYOR, M.V. Literatura, sociedad, educación: las adaptaciones literarias. *Revista de Educación*, 1, pp. 217-238, 2005. Recuperado de <<http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:7b859c9f-13c2-432c-b114-ce4a4a6375de/re200517-pdf.pdf>>
- TURRIÓN PENELAS, C. Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario? (Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona, 2014. Disponible en: <<http://www.tesisenred.net/handle/10803/285652>>
- VILLALÓN, A. *Encabezamientos de materia para libros infantiles y juveniles*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1994
- WANG, L.; LEE, H.; JU, D.Y. Impact of digital content on young children's reading interest and concentration for books. *Behaviour & Information Technology*, 38(1), pp. 1-8, 2019. <<https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1502807>>

ZIPKE, M. Preschoolers explore interactive storybook apps: The effect on word recognition and story comprehension. *Education and Information Technologies*, 22(4), pp. 1.695-1.712, 2017. <<https://doi.org/10.1007/s10639-016-95>>

### Anexo 1 Plantilla de análisis de datos

<b>NOMBRE</b>	Respuesta abierta y obligatoria
<b>DESARROLLADOR</b>	Abierta y obligatoria
<b>RATING</b>	Abierta y obligatoria
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>	No obligatoria y formato fecha DD/MM/AAAA
<b>FECHA DE LA ÚLTIMA VERSIÓN</b>	No obligatoria y formato fecha DD/MM/AAAA
<b>SISTEMA OPERATIVO</b>	Obligatoria: - iOS - Android
<b>IDIOMA/S</b>	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Español <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Francés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/> Alemán <input type="checkbox"/> Italiano <input type="checkbox"/> Catalán <input type="checkbox"/> Euskera <input type="checkbox"/> Gallego <input type="checkbox"/> Otros.....
<b>CATEGORÍA</b>	Obligatoria y con las categorías más habituales en las tiendas (título de categoría genérico porque puede tener un nombre distinto en cada tienda): <input type="checkbox"/> Libros <input type="checkbox"/> Educación <input type="checkbox"/> Entretenimiento <input type="checkbox"/> Cómic Otro.....
<b>MODALIDAD DE ADQUISICIÓN</b>	Obligatoria: <input type="checkbox"/> De pago <input type="checkbox"/> Gratuita <input type="checkbox"/> Gratuita con publicidad <input type="checkbox"/> Suscripción
<b>MODALIDAD DE COMPRA EN LA APLICACIÓN</b>	En el caso de existir compras integradas y no obligatoria: <input type="checkbox"/> Pack <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> Suscripción semanal <input type="checkbox"/> Suscripción mensual <input type="checkbox"/> Suscripción anual <input type="checkbox"/> Otra.....
<b>EDAD</b>	Obligatoria y edades indicadas por tramos: <input type="checkbox"/> 0/3 <input type="checkbox"/> 4/6 <input type="checkbox"/> 7/9 <input type="checkbox"/> 10/12
<b>TIPO DE LIBROS</b>	Obligatoria: <input type="checkbox"/> De imágenes <input type="checkbox"/> Ilustrados <input type="checkbox"/> Sin ilustraciones
<b>TIPO DE CONTENIDOS</b>	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Libros <input type="checkbox"/> Audiolibros <input type="checkbox"/> Videolibros <input type="checkbox"/> Cómic <input type="checkbox"/> Otros
<b>GÉNERO</b>	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Cuentos o adaptaciones de clásicos <input type="checkbox"/> Versiones o actualizaciones de clásicos <input type="checkbox"/> Fábulas <input type="checkbox"/> Otros.....
<b>NÚMERO DE TÍTULOS DE LA APLICACIÓN</b>	Obligatoria y abierta
<b>IDIOMA DE LOS CONTENIDOS</b>	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Español <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Francés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/> Alemán <input type="checkbox"/> Italiano <input type="checkbox"/> Catalán <input type="checkbox"/> Euskera <input type="checkbox"/> Gallego <input type="checkbox"/> Otros.....
<b>INCLUYE CLÁSICOS</b>	Obligatoria cerrada tipo "Sí/No". Si la respuesta es "No", el formulario pasa a la tercera página de "Observaciones": - Sí - No

Recebido em: 09/10/2020

Aceito em: 14/11/2020