



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Aprendiendo a través de las pantallas: uso de computadores por parte de las niñas y los niños entre los 7 y 13 años en las bibliotecas de la Fundación Ratón de Biblioteca

Maricela Ruiz Grisales

Artículo de investigación presentado para optar al título de Bibliotecólogo

Asesora

María Camila Restrepo Fernández, Doctor (PhD) en Bibliotecología y Estudios de la Información

Universidad de Antioquia
Escuela Interamericana de Bibliotecología
Bibliotecología
Medellín, Antioquia, Colombia
2025



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Cita

(Ruiz Grisales, 2025)

Referencia

Estilo APA 7 (2020)

Ruiz Grisales, M (2025). *Aprendiendo a través de las pantallas: uso de computadores por parte de las niñas y los niños entre los 7 y 13 años en las bibliotecas comunitarias de la Fundación Ratón de Biblioteca* [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.



Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Agradecimientos

A la Fundación Ratón de Biblioteca, por abrirme las puertas de sus espacios y permitirme desarrollar esta investigación en sus instalaciones. Agradezco profundamente el acompañamiento, la disposición y el apoyo brindado durante todo mi proceso formativo, que han contribuido significativamente a mi crecimiento académico y profesional.

Resumen

El estudio analiza el servicio de préstamo de computadores en bibliotecas comunitarias y su uso por parte de niñas y niños entre 7 y 13 años, con el fin de comprender las prácticas digitales que allí se configuran y su relación con los objetivos formativos de la institución. A través de un enfoque mixto, que incluyó encuestas a usuarios infantiles y al personal bibliotecario, se identificó que, aunque el servicio fue diseñado para apoyar procesos académicos, de lectura y alfabetización digital, su uso real se concentra principalmente en actividades de ocio, especialmente juegos en línea y consumo audiovisual. El análisis evidencia una brecha entre la intención pedagógica del servicio y las prácticas cotidianas de los usuarios, lo que plantea la necesidad de repensar estrategias de mediación tecnológica. Los resultados permiten concluir que, pese a las limitaciones observadas, este servicio constituye una oportunidad para fortalecer competencias digitales, lectoras e informacionales, siempre que se incorpore un acompañamiento sistemático y una orientación formativa más estructurada por parte de las bibliotecas comunitarias.

Palabras clave: Servicios bibliotecarios, Bibliotecas públicas, Bibliotecas comunitarias, Infancia.

Abstract

The study examines the computer lending service offered in community libraries and its use by children aged 7 to 13, with the aim of understanding the digital practices that emerge in this context and their relationship to the institution's educational objectives. Using a mixed-methods approach, which included surveys administered to child users and library staff, the study found that although the service was designed to support academic tasks, reading, and digital literacy, its actual use is primarily oriented toward leisure activities, especially online gaming and audiovisual consumption. The analysis reveals a gap between the service's pedagogical intention and the everyday practices of its users, underscoring the need to rethink strategies for technological mediation. Despite these limitations, the findings suggest that the service offers a significant opportunity to strengthen digital, reading, and information competencies, provided that systematic guidance and more structured educational mediation are incorporated into community library practices.

Keywords: Library services, Public libraries, Community libraries, Childhood.

Introducción

La Fundación Ratón de Biblioteca es una organización sin ánimo de lucro con más de cuatro décadas de trayectoria, financiada principalmente por entidades privadas como la Fundación Ocho Valores, Bancolombia, la Fundación Fraternidad y el Grupo Familia, por mencionar algunos. Entre sus proyectos sociales se encuentran las cinco bibliotecas que administra: Biblioteca Familia El Raizal, Centro de Lectura Villa Guadalupe, Biblioteca Familia Villatina, Biblioteca Familia La Esperanza y Biblioteca Aguas Frías, las que ofrecen los mismos servicios de información y extensión que una biblioteca pública.

Gracias a las donaciones, la Fundación, se ha dotado de una cantidad suficiente de equipos de cómputo, para la puesta en marcha del servicio de préstamo de computadores, una prestación fundamental en cualquier tipología bibliotecaria, y que en este caso se ofrece al público en cada una de las cinco bibliotecas de la Fundación. A partir de esta dotación, se estableció dicho servicio con el propósito de fortalecer el desarrollo personal, académico y digital de los usuarios; sin embargo, se evidencia que gran parte del público que lo solicita es infantil y que el uso que realizan se centra, principalmente, en actividades de ocio —como juegos en línea y consumo de videos—, lo que abre el debate sobre el cumplimiento efectivo del propósito formativo con el que fue creado el servicio.

Así, este artículo explora el uso que le dan las niñas y los niños al servicio de préstamo de computadores, afín de conocer las prácticas digitales de los usuarios infantiles de las bibliotecas previamente nombradas, para detectar oportunidades y riesgos en la prestación del servicio, así como obtener la orientación más idónea para el diseño de estrategias de alfabetización digital, a este público específico. Para ello, se registró la frecuencia y el tipo de actividades que las niñas y los niños realizan al utilizar los computadores, posteriormente, se identificaron las principales barreras y facilitadores que influyen en el acceso y uso de las tecnologías por parte de las niñas y los niños, y finalmente, se realizan conclusiones frente al fenómeno analizado.

Funciones, servicios y desafíos de las bibliotecas comunitarias en la alfabetización digital infantil

Las bibliotecas públicas comunitarias se distinguen por su fuerte vocación social y por garantizar el acceso a la información, especialmente para quienes enfrentan limitaciones de conectividad, alfabetización digital o acceso a las tic, como señala Parra-Valero (2024), “la biblioteca comunitaria se origina en la comunidad y busca el desarrollo social” (p. 5); por ello, sus servicios no solo orientan al usuario, sino que acompañan de forma integral los procesos de búsqueda, uso y apropiación de la información.

Estas bibliotecas suelen financiarse principalmente con recursos privados, mientras que las bibliotecas públicas, aunque comparten su carácter participativo y cultural, dependen de fondos estatales y ofrecen una gama más amplia de servicios especializados. Según la IFLA/UNESCO (2001), la biblioteca pública es una organización financiada por la comunidad que garantiza el acceso equitativo al conocimiento y a la creación intelectual para todos sus miembros (p. 8). En este panorama, las bibliotecas públicas privadas o mixtas comparten rasgos de ambos modelos. Tal es el caso de la Fundación Ratón de Biblioteca, que combina aportes privados con su integración al Sistema Nacional de Bibliotecas mediante el software Janium, lo que fortalece su participación en los servicios sistematizados del Sistema de Bibliotecas de Medellín.

De acuerdo con la Ley 1379 de 2010, estas bibliotecas son creadas por entidades autónomas, financiadas con presupuesto propio y pueden conformar sus propias redes (art. 2, n. 15). Tener bajo su custodia cinco bibliotecas es otra característica que determina la tipología que la ley en mención establece. Para mitigar la brecha digital estas bibliotecas ofrecen acceso a recursos digitales representados en equipos de cómputo, paquetería ofimática, licencias, permisos y acceso a la web. El fin de ofrecer estos recursos tecnológicos y digitales es fomentar una participación ciudadana activa e inclusiva, promoviendo el acceso equitativo al conocimiento, así lo afirman Vera, Miguel y Gómez, José (2021), “es algo que exige contar con liderazgo de los responsables de las políticas bibliotecarias será una ocasión propicia para modernizar instalaciones, dotar las bibliotecas de tecnología y conectividad mejores, actualizar las propias competencias digitales como profesionales, e incrementar servicios” (p. 2).

Más allá de la tipología, los servicios de información son el corazón de la institución bibliotecaria, en el caso de las bibliotecas de La Fundación, los servicios de información son demandados en gran medida por el público infantil, factor que delinea toda la planeación bibliotecaria, este el motivo por el que el énfasis está en el ofrecimiento de espacios dotados de juegos didácticos, zonas especialmente diseñadas para niños y niñas, atención personalizada con acompañamiento académico, actividades lúdicas y lecturas en voz alta, que fortalecen su vínculo con la biblioteca y fomentan el gusto por la lectura.

La IFLA señala que “los servicios de biblioteca para niños deben considerarse tan importantes como los de los adultos y han de estar igualmente dotados.” (2009, p.12), por ello cada servicio se planifica con estricto cuidado y se consideran tanto las necesidades particulares como colectivas, una de ellas es la alfabetización digital, comprendida como el conjunto de habilidades que poseen las personas para acceder, entender y utilizar de manera consciente y crítica las tecnologías digitales, permitiéndoles interactuar en línea, redes sociales, plataformas educativas o catálogos. Dicho dominio permite la búsqueda y gestión de información, la participación en actividades formativas y el aprovechamiento de los diversos recursos digitales disponibles por parte de la ciudadanía alfabetizada digitalmente, por lo tanto, se hace imprescindible desde la biblioteca sensibilizar y orientar a la comunidad en el uso y acceso.

Si bien es posible guiar a los usuarios en el uso de los servicios en línea, también es necesario comprender que “la alfabetización digital conlleva un conocimiento acerca de cómo servir de apoyo a formas tradicionales de contenido con herramientas de sistemas [...] los libros de referencia en las bibliotecas, los periódicos y revistas de ocio impresos, la televisión, y las obras literarias impresas” (Bawden, 2002, p. 396). Por otra parte, es importante promover nuevas maneras de acercarse a la lectura, así lo afirma Bawden: “la alfabetización digital se refiere a una forma de leer y comprender la información diferente de lo que hacemos cuando nos sentamos a leer un libro o un periódico. Las diferencias son inherentes al medio mismo, y la alfabetización digital incluye su dominio” (2002, p. 397).

En esta misma línea, la alfabetización informacional se presenta como una competencia clave para el desarrollo de habilidades críticas en el manejo de la información. Así lo afirman Pinto, Sales y Martínez-Osorio (2009), cuando mencionan que:

La alfabetización informacional tendría que abarcar de modo integral, holístico, la enseñanza/aprendizaje de las competencias para acceder y usar la información con el fin de conseguir conocimientos y transmitirlos, implicando su búsqueda, selección, valoración, crítica, comprensión, reelaboración y comunicación a los demás, empleando tanto medios convencionales como electrónicos, con intencionalidad y conciencia sobre el fenómeno de la información, su producción y gestión (p. 62).

Esta perspectiva refuerza la necesidad de formar ciudadanos capaces de desenvolverse con autonomía en entornos informativos diversos. Desafío que cobra especial relevancia cuando se analiza el papel que desempeñan los niños en la construcción de estas competencias, considerando sus particularidades y contextos de acceso.

El público infantil representa un grupo diferenciado en el proceso de adquisición de competencias informacionales, especialmente en contextos donde el acceso a recursos digitales ocurre sin una guía pedagógica o acompañamiento especializado. A pesar de la ausencia de una intervención educativa formal, los niños muestran conductas cognitivas asociadas a la búsqueda de información de su interés, lo que evidencia una forma espontánea de alfabetización informacional. En este sentido, se les puede considerar como usuarios que, mediante la exploración autónoma de herramientas digitales, desarrollan habilidades básicas para localizar, seleccionar y utilizar información.

Tal como lo plantea Zurkowski (1974), citado en Bawden (2002), “pueden considerarse alfabetizados, competentes en información, las personas que se han formado en la aplicación de los recursos de información a su trabajo. Han adquirido las técnicas y las destrezas necesarias para la utilización de amplia gama de herramientas documentales” (p. 377). Esta definición permite reconocer que, incluso sin una estructura formativa explícita, los niños que acceden a servicios como el préstamo de computadores pueden estar desarrollando competencias informacionales relevantes para su contexto.

La definición anterior destaca la importancia de ofrecer herramientas y recursos adecuados en esta etapa clave del desarrollo humano. Las bibliotecas tienen la oportunidad de implementar métodos de enseñanza mediante recursos digitales, servicios de promoción de lectura y escritura, y acceso a material bibliográfico para contribuir al desarrollo académico y social de los menores. Este proceso fortalece las competencias lectoescriturales, que se desarrollan en tres fases:

preparación (habilidades perceptivas y psicomotrices), enseñanza formal de lectura y escritura, y lectura con fines de aprendizaje. En cada etapa, la biblioteca juega un papel esencial al brindar espacios, recursos y actividades que fomentan el gusto por la lectura y el desarrollo comunicativo desde edades tempranas.

Lo anterior lo expresa Montealegre y Forero (2006) cuando mencionan que:

El desarrollo de la lectoescritura implica los siguientes pasos en el proceso de la conciencia cognitiva: primero, pasar de la no-conciencia de la relación entre la escritura y el lenguaje hablado; a asociar lo escrito con el lenguaje oral; y al dominio de los signos escritos referidos directamente a objetos o entidades. Segundo, pasar del proceso de operaciones conscientes como la individualización de los fonemas, la representación de estos fonemas en letras, la síntesis de las letras en la palabra, la organización de las palabras; a la automatización de estas operaciones; y al dominio del texto escrito y del lenguaje escrito. (p. 26).

Para sensibilizar a los niños frente al uso consciente de los recursos digitales y lograr una alfabetización digital sólida en conocimientos y habilidades, es necesario implementar estrategias didácticas que desarrollen métodos diversos y atractivos, los cuales contribuyan al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, con el fin de conseguir mejor provecho frente al uso de estos recursos. Asimismo, sería pertinente que estos avances cognitivos se reflejen en el acceso y búsqueda de información digital.

Caracterización del uso de los servicios digitales por parte de niñas y niños en las bibliotecas de Ratón de Biblioteca

Las bibliotecas de La Fundación ofrecen los servicios comunes a todas las tipologías bibliotecarias, a saber: consulta en sala, referencia, circulación y préstamo de material bibliográfico, programas de promoción de lectura y escritura, extensión cultural y formación y alfabetización de usuarios; éste último resulta de especial interés, porque es el marco para el servicio de préstamo de equipos de cómputo¹.

La principal motivación para el ofrecimiento al público de un servicio de tal naturaleza es el fortalecimiento de habilidades comunicativas, la imaginación y el pensamiento crítico bajo la mediación de recursos digitales, entre ellos equipos de cómputos, contenidos multimedia y plataformas tecnológicas, favoreciendo así el desarrollo de competencias digitales en los usuarios afín de aminorar la creciente brecha digital, especialmente porque el público de las bibliotecas de La Fundación no cuenta con recursos propios en esta materia; sin embargo, no se ha realizado un estudio que indague por el impacto del servicio es la situación fenoménica relativa a la necesidad de disminuir la brecha digital y la oportunidad de contribuir a la adquisición de habilidades por parte de los usuarios.

Aunque el servicio de préstamo de equipos de cómputo está dirigido a toda la comunidad, es el público infantil quien presenta la mayor demanda. En promedio, las niñas y los niños realizan alrededor de 436 solicitudes mensuales por biblioteca (*Ver Figura 1 a 5*), y destinan sus turnos principalmente a actividades de ocio, como juegos en línea, participación en redes sociales, visualización de videos o escucha de música. En contraste, los jóvenes y adultos emplean este servicio con fines académicos o laborales. A continuación, se presentan las imágenes que ilustran el volumen de uso por biblioteca y la distribución de solicitudes según las categorías de edad de los usuarios.

Figura 1

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo Biblioteca Aguas Frías mes de septiembre 2025

¹ Previo a la prestación del servicio de préstamo de equipos de cómputo, se exige a cada usuario la lectura del Manual de Uso, el registro de sus datos personales y la presentación de su documento de identidad físico. Según el manual, el acceso a redes sociales está permitido únicamente para usuarios mayores de 14 años, no acceder a juegos con contenido violento y no visitar páginas con material pornográfico.



Información recuperada del consolidado estadístico mensual de Ratón de Biblioteca (2025)

Figura 2

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo Biblioteca Familia la Esperanza mes de septiembre 2025



Información recuperada del consolidado estadístico mensual de Ratón de Biblioteca (2025)

Figura 3

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo Biblioteca Familia el Raizal mes de septiembre 2025



Información recuperada del consolidado estadístico mensual de Ratón de Biblioteca (2025)

Figura 4

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo Familia Villatina mes de septiembre 2025



Información recuperada del consolidado estadístico mensual de Ratón de Biblioteca (2025)

Figura 5

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo Centro de lectura Villa de Guadalupe mes de septiembre 2025



Información recuperada del consolidado estadístico mensual de Ratón de Biblioteca (2025)

La interacción de las niñas y los niños con herramientas digitales propicia nuevas formas de aprendizaje relacionadas con la lectoescritura y demuestra dinámicas propias de los denominados nativos digitales, por ejemplo, García *et al.* (2007), describe que: “los nativos digitales les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitareas. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos, prefiriendo los formatos gráficos a los textuales. Utilizan el

acceso hipertextual en vez del lineal. Y prefieren los juegos”. (p.12), esta apreciación retrata la realidad vista en las bibliotecas y revela el desafío que es acompañar y direccionar esas prácticas desde la biblioteca hacia procesos de formación académica y de lectoescritura, buscar el entretenimiento en los computadores a través de los juegos no está mal, aunque lo ideal sería conectar el ocio y el aprendizaje en forma armónica y con un propósito al largo plazo: la adquisición de habilidades digitales. Por lo anterior, se hace imperativo indagar por los usos y sus implicaciones y, por las posibilidades de dirigir el servicio hacia nuevas formas de aprendizaje lectoescritural centradas en elementos visuales como colores, formas e íconos que incentiven el desarrollo de competencias digitales sanas y sostenibles.

Según Apriliyana, “los niños que tienen competencia digital desde una edad temprana estarán mejor preparados para enfrentar los desafíos globales, podrán desarrollar la creatividad y la innovación y participarán activamente en la construcción de una sociedad digital inclusiva y sostenible” (2025, p. 3), en consecuencia, el objetivo del servicio debe enfocarse en la adquisición de habilidades en estrategias de búsquedas de interés y la mitigación del apoyo formativo en relación al desarrollo académico de los menores.

En este sentido, las habilidades digitales de las niñas y los niños que usan la biblioteca tendrían que orientarse hacia el desarrollo de capacidades informacionales, críticas y creativas que les permitan buscar, seleccionar y reconocer información confiable, acercarse a la lectura digital y motivarlos a producir sus propios contenidos. Además, podría ayudar a la promoción de valores de ciudadanía digital, trabajo colaborativo y aprendizaje autónomo, de manera que la biblioteca comunitaria se convierta en un puente entre el ocio y la formación, acompañando a los nativos digitales hacia un uso más consciente, ético y educativo de las tecnologías.

Para conocer el uso cotidiano que las niñas y los niños les dan a los equipos de cómputo en las bibliotecas, se aplicó una encuesta por un periodo de treinta días a los usuarios con edades oscilantes entre 7 y 13 años, a partir de los resultados, se encontró que los usuarios se centran principalmente en actividades de ocio, como jugar en línea (Roblox, Free Fire, Fornite), ver videos en YouTube, escuchar música y, en algunos casos, ingresar a redes sociales. Aunque este uso muestra el interés y la familiaridad de los menores con las tecnologías, también revela una desviación del propósito formativo bajo el que fue creado el servicio de préstamo.

Si bien cada usuario antes de inscribirse para adquirir el servicio de uso de computadores debe leer, entender y aplicar el manual de uso establecido por La Fundación (Anexo 1), en pocas

ocasiones se aprovecha este servicio para fines educativos, como se indica en la primera parte del manual, aunque las demás normas fijadas en el manual su son acatadas por los usuarios. La dimensión lúdica del servicio es tal, que las niñas y los niños perciben el espacio como un lugar recreativo y los padres lo consideran un entorno seguro para el desarrollo personal y de entretenimiento. Por su parte, el equipo bibliotecario, continúa desarrollando y fortaleciendo estrategias pedagógicas orientadas a promover el uso formativo de los equipos, con el objetivo de brindar una experiencia enriquecedora y significativa para todos los usuarios.

Ante este panorama, se propone un nuevo modelo de préstamo que articule tecnología y pedagogía, en la que el equipo bibliotecario asuma un rol mediador y formador. Este modelo busca que el uso de los equipos se acompañe de actividades guiadas de alfabetización digital, lectura multimodal y creación de contenidos, promoviendo el desarrollo de competencias críticas, informacionales y creativas.

En el corto plazo se espera que los niños reconozcan el valor educativo de la tecnología y amplíen sus usos más allá del entretenimiento; a mediano plazo, que fortalezcan su autonomía, pensamiento crítico y habilidades digitales como parte de su desarrollo integral. Esto plantea la necesidad de replantear estrategias que orienten el uso de los recursos digitales con mayor intencionalidad pedagógica, contribuyendo al fortalecimiento de los procesos de lectoescritura. En esta misma línea, desde el área técnica de la institución se señala que se han buscado alianzas con entidades especializadas en innovación y alfabetización digital para acompañar la formación de los usuarios y optimizar el aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles en las bibliotecas.

Metodología

Este estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos, con un alcance exploratorio-descriptivo, lo que permitió abordar el fenómeno investigado desde una perspectiva más amplia y profunda, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), “los métodos mixtos implican procesos sistemáticos, empíricos y críticos que combinan la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, integrándose para realizar inferencias más sólidas y significativas” (p. 790)

Se propuso un diseño metodológico de tipo exploratorio secuencial (QUAL → QUAN) o concurrente de triangulación (QUAL + QUAN), dado que se recopilaron datos cualitativos (personal de la fundación) y cuantitativos (niños usuarios), de forma separada, buscando la convergencia de la información para una comprensión más profunda del fenómeno. Para lograr esta muestra se implementaron como instrumentos de investigación dos formularios de preguntas diferentes dirigidos a los niños y niñas y el otro dirigido a parte del equipo de trabajo de la siguiente manera:

Población y Muestra

La investigación se centra en dos grupos poblacionales: el primer grupo poblacional incluye parte del equipo de trabajo de la Fundación Ratón de Biblioteca. Se aplicaron encuestas a tres bibliotecarias y dos gestores de públicos, cada uno perteneciente a una de las cinco bibliotecas de la Fundación, y a la directora de proyectos de la fundación se le realizó una entrevista semiestructurada con enfoque cualitativo. El segundo grupo poblacional incluye a los niños usuarios del servicio de préstamo de computadores en las bibliotecas de la Fundación, con edades entre los 7 y 13 años. La muestra total fue de 170 respuestas, recolectadas durante un periodo de 30 días entre septiembre y octubre.

Instrumentos y Técnicas de Recolección de Datos

Se utilizaron dos encuestas y una entrevista como instrumentos principales, dirigidas a los dos grupos poblacionales. Ambas fueron de tipo cualitativa / cuantitativa / descriptiva.

Encuesta al personal: Buscaba conocer la percepción del equipo sobre el propósito del servicio de préstamo de computadores, su cumplimiento y las actividades más comunes observadas en los niños. Las preguntas clave fueron:

- ¿Cuál es el propósito principal del servicio?
- ¿Considera que el servicio cumple con ese propósito formativo?
- ¿Qué tipo de actividades observa con mayor frecuencia?

Encuesta a la Directora de proyectos: La entrevista con la Directora de proyectos de la Fundación Ratón de Biblioteca aporta información cualitativa clave sobre:

- Contextos diferenciados de lectura y escritura en las bibliotecas comunitarias.
- Intervenciones educativas como el programa ATAL (Aprendiendo Todos a Leer y a Escribir).
- Impacto del uso de recursos digitales en los procesos cognitivos de los niños.
- Percepción institucional sobre el rol de las bibliotecas comunitarias y su relación con lo público.

Encuesta a los niños: El objetivo fue cuantificar el uso del servicio, las actividades realizadas y las páginas/programas utilizados. Las variables clave incluyeron:

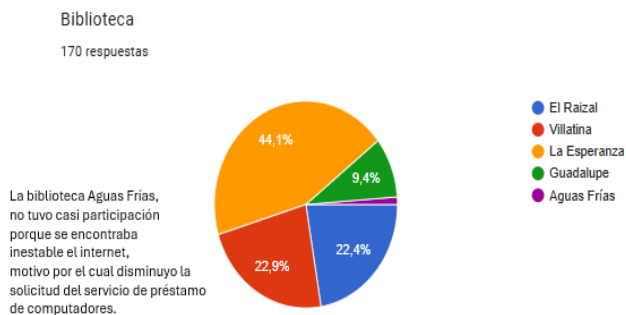
- Nombre de la biblioteca
- Edad del menor
- Cantidad de turnos utilizados
- Actividades realizadas (Ej.: “Juegos en línea”, “Escuchar música”, “Consultas académicas”, etc.)
- Páginas/Programas utilizados

Hallazgos

Durante un periodo de treinta días, se realizó una encuesta dirigida a niñas y niños que utilizaron el servicio de préstamo de computadores en las cinco bibliotecas que hacen parte de la Fundación Ratón de Biblioteca. El propósito fue conocer sus hábitos digitales, identificar las actividades que realizan con los equipos y entender sus preferencias frente a los contenidos tecnológicos disponibles. Gracias a esta recolección de datos, fue posible obtener una visión clara sobre cómo interactúan con los computadores, qué tipo de uso les dan y qué plataformas utilizan con mayor frecuencia, aportando información valiosa para evaluar el servicio y explorar su potencial como herramienta educativa.

Figura 6

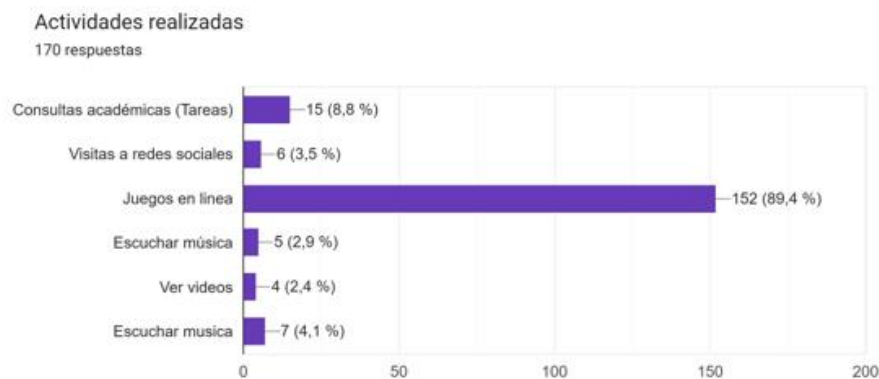
Consolidado de préstamo de equipos de cómputo bibliotecas participantes mes de septiembre 2025



Información recuperada de la encuesta dirigida al público infantil de Ratón de Biblioteca (2025)

Desde una perspectiva cuantitativa, el uso del servicio por parte de los niños se concentra principalmente en juegos en línea, siendo esta la actividad más mencionada en la mayoría de las 207 respuestas. El juego Roblox fue el más citado. En cuanto a contenido audiovisual, YouTube es la plataforma más utilizada para escuchar música y ver videos (tutoriales, musicales, entretenimiento en general). Mientras que el uso académico es menos frecuente. Solo quince registros mencionan “Consultas académicas (Tareas)” como actividad principal, y 58 usuarios indicaron que utilizaron Google para realizar búsquedas.

Figura 7 Consolidado de préstamo de equipos de cómputo actividades realizadas mes de septiembre 2025

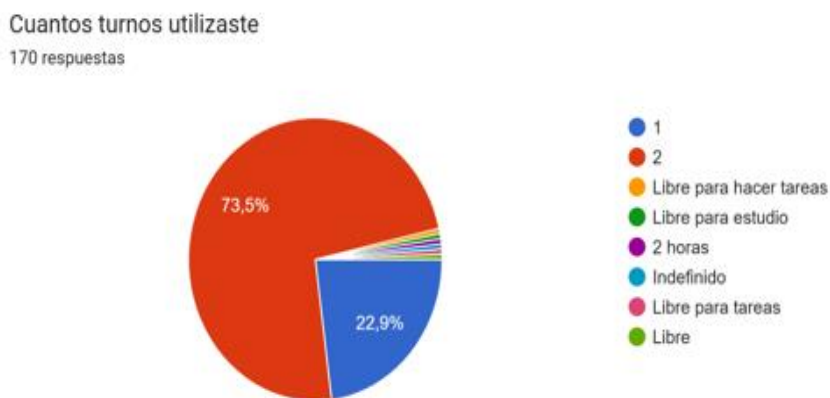


Información recuperada de la encuesta dirigida al público infantil de Ratón de Biblioteca (2025)

Con respecto al tiempo de uso, los niños suelen utilizar dos turnos por día, lo que equivale a una hora diaria, esto se debe a que cada turno tiene una duración de 30 minutos.

Figura 8

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo tiempo de uso mes de septiembre 2025



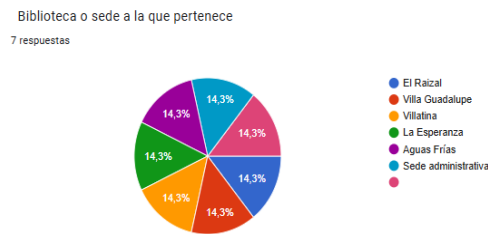
Información recuperada de la encuesta dirigida al público infantil de Ratón de Biblioteca (2025)

Propósito del Servicio (Perspectiva Cualitativa del Personal)

Parte del equipo de trabajo en representación de cada biblioteca, además de dos representantes del área administrativa conformaron un total de siete participantes, quienes dieron respuestas a la encuesta orientadas al propósito del servicio.

Figura 9

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo área o cargo mes de septiembre 2025

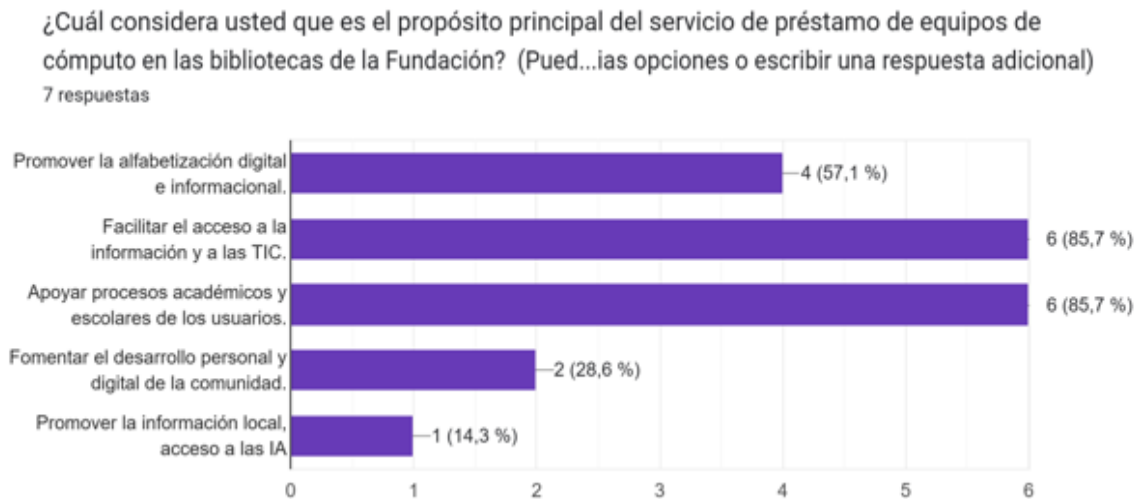


Información recuperada de la encuesta dirigida al personal de Ratón de Biblioteca (2025)

El personal considera que el propósito principal es apoyar procesos académicos de los usuarios y facilitar el acceso a las TIC, además de promover la alfabetización digital e informacional.

Figura 9

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo propósito del servicio mes de septiembre 2025



Información recuperada de la encuesta dirigida al personal de Ratón de Biblioteca (2025)

Sin embargo, observan que el uso real está orientado principalmente al ocio y juegos en línea, lo que genera una tensión entre el propósito formativo y el uso cotidiano. Esto se debe a que la mayoría indica que el servicio solo cumple “en parte”, debido a la falta de un programa estructurado y personal capacitado para guiar el uso educativo de los equipos, lo que puede dificultar la implementación de estrategias pedagógicas efectivas.

La siguiente imagen muestra la justificación de cada respuesta sobre el propósito de servicio en relación con la realidad:

Figura 11

Consolidado de préstamo de equipos de cómputo propósito del servicio respuesta justificada mes de septiembre 2025

Por favor, explique su respuesta:

6 respuestas

Algunos usuarios sí lo usan para estos propósitos, pero en su mayoría es para entretenimiento.

Tenemos los equipos, pero no existe un programa, ni proyectos, ni personal que soporte la intervención.

En parte porque los usuarios en especial los jóvenes y niños utilizan los recursos en su gran mayoría para juegos y otros temas de ocio.

Los usuarios que vienen a la biblioteca de Villatina son -en mayoría- niños y adolescentes los cuales usan los computadores para jugar, en una parte muy pequeña se utiliza para tareas y bolsas de empleo. Pero usualmente se utilizan para jugar en Roblox, por ello se accede a las TIC pero sin formación en búsqueda o navegación segura.

El uso que le dan los usuarios es por academia y para entretenimiento, ayudando a muchos dado que no poseen en sus hogares estos dispositivos.

Considero que el servicio de préstamo de computadores es de mucha utilidad en las periferias de las cuales está ubicada las bibliotecas. Dicho servicio a cerca a la comunidad para uso personal, educativo, profesional y cultural.

Información recuperada de la encuesta dirigida al personal de Ratón de Biblioteca (2025)

En términos generales, se reconoce que los computadores cumplen una función fundamental al acercar a la comunidad a la tecnología y facilitar consultas educativas, investigativas o prácticas de alfabetización digital e informacional; no obstante, el servicio registra un uso mayoritario con fines de ocio y entretenimiento. En particular, se observa que una parte significativa de los usuarios los emplea principalmente para jugar en línea.

El acercamiento del público en general, en especial el infantil es de gran valor para la Fundación Ratón de Biblioteca, y así como se cuenta con un público infantil que ha visitado la biblioteca para beneficiarse con los recursos tecnológicos que allí le proveen, también se ha aprovechado este acercamiento para integrar a esta categoría de usuarios a participar de otras actividades más alineadas a la lectura escritura y oralidad.

Procesos cognitivos, lectura y escritura en los niños usuarios de la fundación (Perspectiva cualitativa directora de proyectos de la Fundación)

Como parte del enfoque cualitativo de esta investigación, se realizó una entrevista semiestructurada a Yamile Ocampo Molina, directora de Proyectos de la Fundación Ratón de Biblioteca. El objetivo fue profundizar en la comprensión institucional sobre los procesos de lectura, escritura y uso de recursos digitales por parte de los niños usuarios de las bibliotecas comunitarias de la fundación.

La entrevista permitió identificar problemáticas específicas en sedes como Villa Guadalupe y Aguas Frías, donde se evidenciaron altos niveles de desescolarización y dificultades en lectoescritura. En respuesta, la Fundación implementó el programa ATAL, basado en el método fonético, logrando que el 90% de los niños aprendieran a leer y escribir entre 2024 y 2025.

Asimismo, se abordó el impacto del uso de computadores en los procesos cognitivos. La directora señaló que, sin acompañamiento pedagógico, el uso de recursos digitales tiende a limitarse al ocio, afectando el desarrollo lector y escritor. Esto refuerza la necesidad de diseñar estrategias de alfabetización digital con enfoque crítico y formativo, además revela la necesidad de estudiar con enfoque investigativo el impacto del servicio desde su creación a la fecha.

CONCLUSIONES

Las bibliotecas públicas privadas o mixtas, representan un espacio fundamental tanto para el gremio bibliotecario como para la comunidad que habita y transita el territorio. Su valor no solo radica en el acceso a la lectura y la cultura, sino también en los beneficios que ofrece el acceso libre y gratuito a herramientas digitales, lo cual amplía las posibilidades de aprendizaje, comunicación y entretenimiento para los niños.

Como bien se menciona en el manual de uso interno del servicio de préstamo de computadores, las salas de cómputo deben ser usadas como espacios de carácter educativo, cultural y tecnológico. Sin embargo, la tendencia más relevante se manifiesta en temas de ocio. Aunque no es malo que los menores interactúen con la era digital a través de los juegos y demás actividades de entretenimiento, sería más razonable que las niñas y los niños saquen mejor provecho de estos espacios. Una vez estos usuarios alcanzan a realizar las actividades o dinámicas necesarias para satisfacer sus intereses, el aprendizaje no trasciende, lo que implica ir más allá de lo que sus deseos y necesidades neurolingüísticas podrían desarrollar.

A pesar de que actualmente el servicio de préstamo de equipos es utilizado mayormente con fines recreativos, esta realidad también representa una valiosa oportunidad para promover competencias digitales en una población infantil que, en muchos casos, tiene acceso limitado a tecnología en sus hogares. Más que emplear la tecnología solo para el entretenimiento, se busca que los niños puedan aprovecharla como una herramienta de aprendizaje, exploración y creación. Esto implica enseñarles a buscar, seleccionar y reconocer información confiable, fomentar la lectura en diferentes formatos digitales y motivarlos a producir sus propios contenidos. Con una orientación adecuada, el servicio puede transformarse en un espacio de alfabetización digital que fortalezca habilidades clave para su desarrollo educativo y personal.

Se propone incorporar a la oferta de servicios un encuentro semanal orientado a la alfabetización digital, aprovechando los recursos tecnológicos disponibles. Esto implicaría integrar, dentro de los talleres de promoción de lectura, una sesión específica desarrollada mediante el uso de los equipos de cómputo, en la cual los niños participen en actividades lúdicas y acordes con sus intereses, pero con un propósito formativo. Un espacio de este tipo permitiría no solo fortalecer habilidades digitales básicas, sino también promover el pensamiento crítico, la búsqueda

de información confiable, la lectura en entornos digitales y la producción de contenidos propios, transformando así el uso de la tecnología en una experiencia educativa significativa.

Finalmente, incentivar la investigación sobre el servicio de préstamo y uso de equipos de cómputo en bibliotecas comunitarias de La Fundación, resulta fundamental para comprender cómo estas tecnologías influyen en los procesos de formación, acceso a la información y desarrollo de competencias digitales en la infancia. Un análisis sistemático de su funcionamiento, apropiación y efectos permite identificar tanto sus potencialidades educativas como las brechas en su implementación, orientando la toma de decisiones institucionales y el diseño de estrategias más pertinentes. Asimismo, generar conocimiento sobre este servicio contribuye a fortalecer el rol de las bibliotecas como espacios de inclusión digital, equidad informacional y aprendizaje significativo, asegurando que los recursos tecnológicos respondan a las necesidades reales de los usuarios y potencien su desarrollo integral.

REFERENCIAS

- Apriliyana, N. (2025). Children and digital literacy: 21st century education challenges and strategies. *Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.32806/islamentary.v3i1.807>
- Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA) & UNESCO. (2001). *Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas*. Recuperado de <https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf>
- Fundación Ratón de Biblioteca. (s. f.). *Ratón de biblioteca*. <https://ratondebiblioteca.org>
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (s. f.). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. España: Universidad del País Vasco.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill Education.
- IFLA. (s. f.). *Library Map of the World – Glossary: Community library*. Recuperado de <https://librarymap.ifla.org/data-glossary/library>
- International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA). (2009). Guía IFLA de servicios bibliotecarios para la primera infancia. *Informes profesionales de IFLA*, 102. Recuperado de <https://bibliotecanacional.gov.co/es-co/formacion/caja-de-herramientas/Documents/Guia%20IFLA%20primera%20infancia.pdf>
- Ocampo, Y. (10 de noviembre de 2025). *Comunicación personal*.
- Pinto, M., Sales, D., & Martínez-Osorio, P. (2009). El personal de la biblioteca universitaria y la alfabetización informacional: de la autopercepción a las realidades y retos formativos. *Revista Española de Documentación Científica*, 32(1), 60–80. <https://doi.org/10.3989/redc.2009.1.634>
- República de Colombia. (2010, 15 de enero). *Ley 1379 de 2010: Por la cual se organiza la Red Nacional de Bibliotecas Públicas y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial No. 47.593. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=38695>