

01 PARA PEQUEÑOS RATONES DE BIBLIOTECA

Biblioteca

Cómo empezar, paso a paso

Una biblioteca de verdad en casa, con los libros de sus estanterías, su propio carné de biblioteca y un escáner de códigos de barras. Así abres el mostrador en pocos minutos, y así va la primera partida.

● ● ● ● ● Dificultad 1/5 · Muy fácil

🕒 Listo en unos 5 minutos



Qué necesitas



Un ordenador, portátil o tableta

IMPRESINDIBLE

Con un navegador actualizado (Chrome, Edge, Safari o Firefox) e internet. Nada que descargar ni instalar.



Algo para escanear **IMPRESINDIBLE**

Lo mejor es un escáner de mano USB que funcione como un teclado; un modelo 2D también lee códigos QR. Si no, escanea con la cámara o con un móvil, o escribe los números que hay bajo el código de barras.



Una impresora **OPCIONAL**

Para los carnés de biblioteca, un póster de bienvenida y carteles. También se puede sin ella: cualquier tarjeta con código de barras sirve de carné.



Tu correo electrónico **IMPRESINDIBLE**

Para tu cuenta gratuita. No hay contraseña: entras con un enlace o un código que te llega por correo.



Libros de la estantería **IMPRESINDIBLE**

Cualquier libro con un código de barras (ISBN) en la contraportada puede jugar. Y una cesta o una caja para los libros que vuelven.

En esta guía

2

Preparativos

Cuenta, escáner, ajustes y el kit de inicio.

3

La primera partida

Paso a paso, con pantallas reales.

4

Ideas y ayuda

Ideas para jugar, consejos y qué hacer si algo no funciona.

Preparativos

Hazlo una vez con tus hijos. Después podrán seguir solos.

1 Crea una cuenta gratuita

Entra en **beeptown.app** y toca **Pruébalo gratis**. Escribe tu correo. Recibirás un mensaje con un enlace y un código de 6 cifras: haz clic en el enlace o escribe el código.

2 Abre el mundo Biblioteca

Toca Biblioteca entre tus mundos. En un iPad, toca **Compartir** en Safari y luego **Añadir a pantalla de inicio**: así el mundo se abre como una app de verdad, a pantalla completa. Entra ahí con el código.

3 Conecta el escáner

Conecta el escáner a un puerto USB o vincúlalo por Bluetooth. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** verás si funciona. ¿No tienes escáner? Toca **Cámara** abajo, o **Móvil** para que un móvil sea el escáner.

4 Hazla vuestra

Abre **Ajustes** (los controles deslizantes, arriba a la derecha). Ponle nombre a la biblioteca y elige el idioma y cuánto tiempo puede estar fuera un libro: el **Plazo de préstamo**.

5 Un carné para cada lector

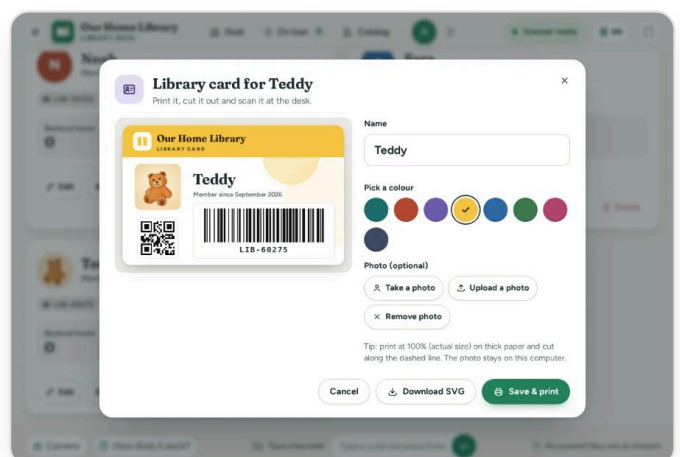
En **Socios** haces un carné de biblioteca para cada niño: un nombre, un color y, si quieres, una foto. ¡Hasta un peluche puede hacerse socio! Cualquier otro código de barras también puede ser un carné.

6 Imprime el kit de inicio

En **Ajustes**: un póster de bienvenida, un cartel para el mostrador, otro para las devoluciones y todos los carnés, ocho por hoja. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta los carnés.

7 Monta la biblioteca

La pantalla es el mostrador, con los libros a mano y la cesta de devoluciones al lado. Cuelga el póster. ¿Todos los libros en el catálogo de una vez? Activa **Añadir libros escaneando** en **Catálogo**.



Un carné de biblioteca propio, con foto, código de barras y código QR.

La primera partida

¿Quién hace qué? Un niño atiende el mostrador de la biblioteca. Los demás, y sus peluches, vienen a llevarse libros y a devolverlos. Después cambiáis los papeles.

1 Escanea tu carné

La biblioteca saluda. ¿Aún no conoce el carné? Entonces pregunta una vez de quién es.

2 Escanea un libro

Escanea el código de barras de la contraportada. El libro recibe un sello con el día en que tiene que volver. ¿Más libros? Escanéalos uno tras otro.

3 ¿Listo? ¡Adiós!

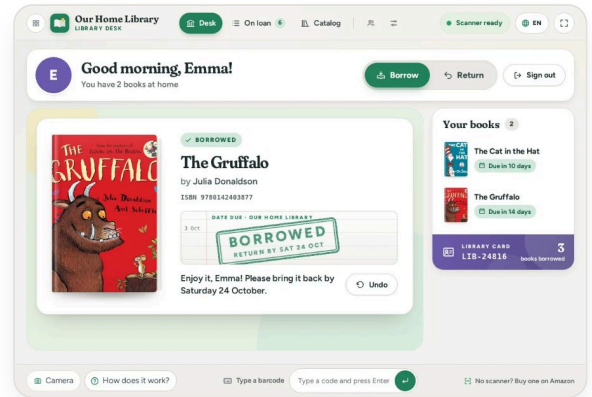
Escanea otra vez tu carné o toca **Adiós**. ¡Le toca al siguiente lector!

4 Devolver un libro

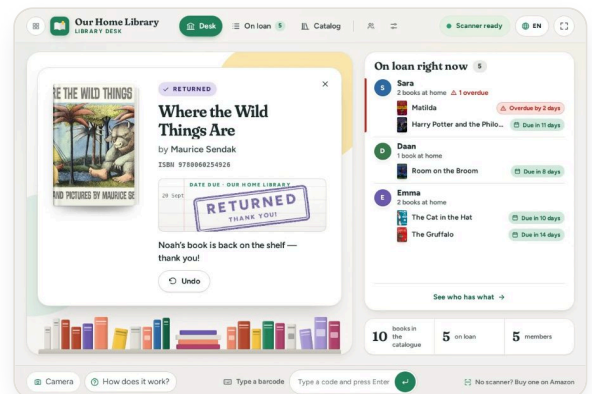
No hace falta carné: escanea el libro y vuelve a la estantería, con un gran sello de «¡gracias!».

5 ¿Quién tiene qué libro?

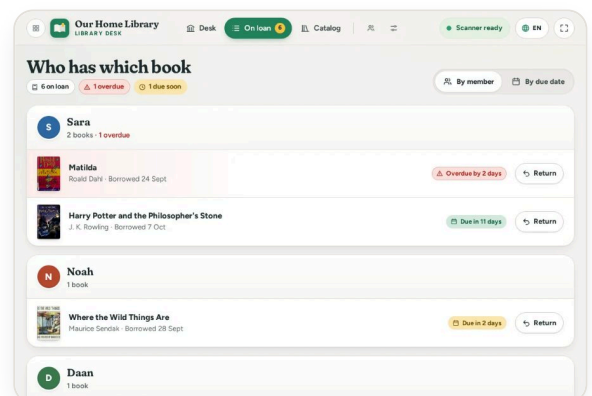
En **Prestados** ves qué libros están fuera, quién los tiene y cuándo tienen que volver.



Prestado, con la fecha de devolución en el sello.



Devolver: un pitido, sin necesidad de carné.



Quién tiene qué: todos los libros prestados.

Capturas de pantalla reales, con datos de ejemplo.



Tocad juntos **¿Cómo funciona?** en la parte de abajo de la pantalla: una visita corta lo enseña todo, en la pantalla de verdad.

Ideas para jugar



El osito se hace socio

Haz un carné para un peluche. ¿Qué libro se lleva hoy el osito, y quién se lo lee?



El mes de la lectura

En **Socios** ves cuántos libros ha sacado cada uno. ¿Quién leerá más este mes?



A tiempo

Apuntad juntos la fecha de devolución en el calendario: un poco de planificación, sin que parezca una clase.

¿Algo no funciona?

El escáner no hace nada

Toca o haz clic primero una vez en la ventana de la app: el escáner escribe donde está el cursor. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** ves lo que llega y si el escáner envía un Intro después de cada código.

Caracteres o números raros

Configura el escáner con la misma distribución de teclado que tu ordenador (en España, la española). Su manual explica cómo, a menudo con un código de barras que hay que escanear.

La cámara no arranca

Permite que el navegador use la cámara y cierra otras apps que la estén usando. Mantén el código quieto dentro del marco, con buena luz. Escribirlo siempre funciona: los números están bajo cada código de barras.

¿No te ha llegado el correo?

Pasados unos minutos, mira en la carpeta de spam. El enlace y el código funcionan una sola vez y durante 15 minutos; si no, pide uno nuevo.

Conviene saber

Pruébalo gratis, paga una vez

Con una cuenta gratuita juegas con 1 lector y 2 libros; devolver libros siempre es posible. ¿Quieres más? Este mundo cuesta 17,99 € y los cuatro juntos, 39 €. Pagas una sola vez: sin suscripción y sin anuncios.

Todo se queda en casa

Los nombres, las fotos y todo lo que juegan tus hijos se quedan en el navegador de este dispositivo: nunca nos llegan. Con una copia de seguridad (**Ajustes** → **Exportar copia de seguridad**) también lo pasas todo a otro dispositivo.

Jugar con seguridad

Los escáneres de mano usan luz láser o LED: nunca los apuntes a los ojos de nadie. Jugad juntos, sobre todo con los más pequeños.

¿Necesitas ayuda?

En la app, **¿Cómo funciona?** lo vuelve a enseñar todo. ¿Una pregunta, una idea o algo que no funciona? Escribe a **hello@beeptown.app** o usa el formulario de beeptown.app. Leemos todos los mensajes nosotros mismos.



Escanea y a jugar
beeptown.app/library