

130. Sara Arango Arroyave

Herramientas lúdico - didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de estudio:
PlayTales (2015)

Introducción

La literatura infantil ha sido, desde sus inicios, un elemento esencial en la vida y el desarrollo de la primera infancia. Desde el punto de vista pedagógico, específicamente los cuentos infantiles son un elemento fundamental en la vida cotidiana del niño. Procuran dejar un mensaje, una enseñanza, una moraleja o, simplemente, cautivar la atención del lector. La literatura en general ha sido, durante siglos, utilizada para comunicar historias, sentimientos, opiniones. Particularmente, la literatura infantil, pretende cultivar hábitos de lectura desde edades muy tempranas e incentivar el gusto por la lectura a medida que el niño va creciendo. En este sentido, Angelo Nobile afirma que:

En nuestros días existe una rica literatura pedagógica que, sobre la base de los geniales descubrimientos freudianos y sintonizando con los resultados obtenidos por la más reciente y acreditada investigación en psicología en la que se pone en evidencia la enorme capacidad educativa de la etapa preescolar, subraya la importancia fundamental de los primeros años de vida, no sólo para el posterior desarrollo intelectual, lingüístico, emotivo-afectivo, ético y social del individuo, sino también para la aparición, el refuerzo y el futuro despliegue de los hábitos activos de lectura. (1992, p. 27).

En efecto, los tradicionales cuentos para niños, que han permanecido vigentes pasando de generación en generación, son una pieza fundamental en la cotidianidad del niño. Asimismo, con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, el cuento infantil se transforma de manera radical al pasar del papel a la pantalla, convirtiéndose en cuentos interactivos. Estas transformaciones requieren diferentes aspectos de análisis, debido a que las nuevas generaciones, es decir, los niños del siglo XXI que nacieron en un mundo invadido por las nuevas tecnologías, tienen una adaptación innata a estas tecnologías, por lo cual, estos chicos

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 65



ISSN: 1668-0227

Maestría en Diseño
de la Universidad de
Palermo [Catálogo de
Tesis. 5ª Edición.
Ciclo 2014-2015]

Año XVIII, Diciembre 2017, Buenos
Aires, Argentina | 236 páginas

[descargar PDF](#)

[ver índice de la publicación](#)

[Ver todos los libros de la publicación](#)

[compartir en Facebook](#)



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

prefieren los formatos digitales, a diferencia de lo que puede suceder con un lector adulto que prefiere el formato impreso, puesto que es el referente que conoce. Según señalan Julio Alonso Arévalo y José A. Cordón:

Este esfuerzo de adaptación al nuevo formato es menor para las nuevas generaciones, los llamados 'nativos digitales', que han convivido desde siempre con las tecnologías de la información y que se sienten incluso más cómodos leyendo en una pantalla que sobre papel. Incluso, según algún estudio que se ha llevado a cabo, afirman que se sienten más motivados y lo hacen con más eficiencia y rapidez leyendo en un dispositivo electrónico que sobre el papel. (2010, p. 62).

De esta manera, nace la necesidad de generar otros métodos de enseñanza, acordes a los avances y las transformaciones de la sociedad, de la mano de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, pues los modelos de aprendizaje que se aplicaban hace más de 20 años, pueden ya no ser tan efectivos para la infancia y la juventud del siglo XXI. El eje principal de la presente investigación son los cuentos infantiles, diseñados por PlayTales, una librería digital de cuentos interactivos multilinguaje, que ofrece contenidos de alta calidad para bebés, niños preescolares y en edad escolar. Como objetivo general, esta Tesis busca identificar las características con las cuales PlayTales diseña sus cuentos Infantiles, con el fin de que sean herramientas lúdico-didácticas que estimulen el desarrollo lingüístico del niño entre los 3 y 5 años de edad. Del mismo modo, propone tres objetivos específicos con los que se pretende corroborar la hipótesis planteada, el primero busca identificar las características de los cuentos infantiles clásicos que facilitan el desarrollo lingüístico en la primera infancia. Igualmente se propone investigar la importancia de las aplicaciones interactivas como herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. Finalmente, se realiza un análisis gráfico los cuentos clásicos interactivos, desarrollados por PlayTales, para determinar si tienen alguna repercusión en el desarrollo lingüístico del niño. Esta investigación consta de cuatro capítulos, basados en conceptos derivados de tres campos específicos, teorías del diseño y la comunicación, la aplicación de nuevas tecnologías y pedagogía infantil, atravesando diferentes conceptos como cuentos infantiles y sus variaciones, interactividad y multimedia. En este sentido, es fundamental realizar un acercamiento a cada término con el fin de lograr una mayor claridad en el desarrollo del proyecto. A lo largo de la Tesis, se consideran distintas variaciones con respecto al cuento infantil en cuanto al contenido y la historia. Cabe aclarar que cuando se menciona cuento clásico o tradicional, se toma la definición de Rossini y Calvo (2013) quienes basan su teoría en el autor Vladimir Propp (1985), estos autores definen los cuentos clásicos o también llamados cuentos tradicionales, como aquellas historias que le dieron vida a la literatura infantil y han sido transmitidas de generación en generación hace más de cuatro mil años. Por su parte, al hablar de cuentos actuales se hace referencia a historias escritas y creadas en el siglo XXI, con temáticas más modernas y contemporáneas. (Rossini y Calvo, 2013) Del mismo modo, se consideran los cuentos maravillosos o cuentos de hadas, a aquellos cuentos con cierto grado de contenido fantástico pero orientados al público y/o lectores infantiles, independientemente si sus historias son clásicas o actuales. "El sentido dramático de los cuentos de hadas busca un cambio, en sus finales, una conciliación para el conflicto. Su intención moralizadora hace que los buenos triunfen y que sus esfuerzos sean premiados por una vida feliz" (Rossini y Calvo, 2013).

Asimismo, se tiene en cuenta la definición de los cuentos fantásticos, en los que se ven finales trágicos e inesperados. "Mientras en el mundo de las hadas la magia y el encantamiento se aceptan como hechos cotidianos y naturales, lo fantástico irrumpe como lo inexplicable, lo misteriosos y lo insólito" (Rossini y Calvo, 2013). Y por último, se encuentran los cuentos folklóricos, entendidos como aquellas historias antiguas, provenientes de la tradición oral de su cultura. "El término 'folklore' significa 'saber del pueblo'. Integran el

folklore aquellas manifestaciones que, surgidas en el seno del pueblo y en una región determinada, se han transmitido a través de las generaciones, preservadas por la tradición” (Rossini y Calvo, 2013).

Vinculado al concepto de cuentos infantiles, el eje principal de esta Tesis, se estudia a la interactividad como una característica facilitadora de la literatura infantil. Igualmente, se hace referencia al cuento multimedial interactivo, mencionado también en esta Tesis como cuento interactivo o cuento multimedial. Para esto, se realiza una definición de multimedia e interactividad, se sigue la definición de Alfonso Gutiérrez Martín (1997) quien define la multimedia como cualquier producto hardware o software que relacione la imagen y el sonido en un ordenador, integrando diversos medios digitales para la creación de un documento multisensorial e interactivo visto en una plataforma.

Mientras que para el concepto de interactividad, se considera la teoría de Rodrigo Alonso (2005), quien se refiere a interactividad como el proceso por el cual una instalación necesita de un usuario para poner en marcha su funcionamiento. Alonso (2005) afirma que en una pieza interactiva no existen espectadores, existen usuarios. La relación entre el usuario y la pieza ya no se basa en la contemplación, sino que para su funcionamiento el usuario deberá activarla, manipularla o interferir en ella, su uso depende de la forma en que se opera o estimula; de otra manera la pieza carece de todo sentido y función.

En este sentido, se puede afirmar que un cuento infantil interactivo para dispositivos móviles es, en otras palabras, un cuento multimedial, que tiene como factor primordial de diseño y comunicación la interactividad.

Dentro de este marco teórico, se hace énfasis en cada uno de los contenidos a desarrollar en los cuatro capítulos que conforman esta Tesis. Inicialmente, el capítulo I hace referencia a los cuentos infantiles, allí se realiza una contextualización histórica de la literatura infantil de la mano de teorías como la de Xabier Etxaniz (2008) quien realizó una investigación en torno al tema. Asimismo, se realiza un análisis teórico con el fin de determinar la importancia que tiene la literatura en la primera infancia, se define qué es un cuento clásico, debido a la elección del caso de estudio que analiza tres cuentos clásicos: Caperucita Roja, Los Tres Cerditos y Peter Pan, y su inclusión en las nuevas tecnologías.

En el capítulo II se aborda el desarrollo pedagógico de los nativos digitales que están entre los 3 y los 5 años de edad, y cómo es la transformación que enfrentan los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este capítulo se recurre a las teorías de Jerome S. Bruner (1998) y Jean Piaget (1996) quienes se refieren a diferentes etapas o estadios que se dan en los primeros años de vida de un niño, del mismo modo se analizan algunas de las características de niños entre 3 y 5 años de edad, en el siglo XXI (Fernández, 2010).

Adicionalmente, en el capítulo III, se toma el concepto ‘lúdico-didáctico’ y se realiza un desarrollo de ambos términos, destacando la importancia que tienen aquellas herramientas que buscan enseñar, por medio del juego, a niños en la primera infancia. Del mismo modo, se presentan los cuentos infantiles interactivos como herramientas lúdico-didácticas, y finalmente se realiza un panorama del diseño y la comunicación visual en los cuentos infantiles y algunos de sus recursos gráficos.

Por último, en el capítulo IV se realiza todo el planteo metodológico que enmarca tres instrumentos de recolección de datos, por medio de los cuales se busca, finalmente, afirmar que los cuentos infantiles

interactivos desarrollados por PlayTales son herramientas lúdico-didácticas que facilitan el desarrollo lingüístico del niño entre 3 y 5 años de edad, hipótesis planteada en esta investigación.

En conclusión, se plantea que el cuento infantil forma parte del mundo digital, convirtiéndose en una herramienta interactiva más atractiva para el niño. No obstante, para lograr que un cuento multimedial interactivo sea considerado un complemento de un cuento impreso, es necesario tener en cuenta las características gráficas y pedagógicas que tienen los cuentos impresos, además de añadir a su diseño características de interactividad. En efecto, el cuento infantil interactivo será una edición mejorada o un avance exitoso en la historia de la literatura infantil, que sin perder sus fines pedagógicos incursiona en el mundo digital y se convierte en una herramienta interactiva. Para finalizar, es importante resaltar que esta Tesis se enmarca en dos líneas temáticas para su desarrollo, nuevas tecnologías y pedagogía del diseño y la comunicación.

130. Sara Arango Arroyave fue publicado de la página 109 a página112 en Cuadernos del Centro de Estudios de
Diseño y Comunicación N° 65