

## CUERPO B

**Cuentos Infantiles Interactivos**

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

apellido y nombre | Arango, Saralegajo | 78701e-mail | teléfono | asignatura | Seminario de metodología de investigación IIdocente | Matarrese, Marinacarrera | Maestría en Diseñocomisión | cuatrimestre | IVfecha de entrega | 13/11/14

## **Desglose**

**Tema:** Cuentos Infantiles Interactivos. Herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de estudio: *PlayTales*

**Líneas temáticas:** Nuevas tecnologías - Pedagogía del diseño y la comunicación

### **Pregunta Guía:**

¿Qué características debe tener un cuento infantil, para que pueda considerarse una herramienta lúdico-didáctica que estimule el desarrollo lingüístico del niño entre los 3 y 5 años de edad?

### **Objetivo General**

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.

### **Objetivos Específicos**

- Determinar las características de los cuentos infantiles clásicos que facilitan el desarrollo lingüístico en la primera infancia.
- Investigar la importancia de las aplicaciones interactivas como herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años.
- Analizar gráficamente los cuentos clásicos interactivos, desarrollados por *PlayTales*, para determinar si tienen alguna repercusión en el desarrollo lingüístico del niño.

### **Hipótesis**

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.

## ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS.....	4
ÍNDICE DE FIGURAS.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6

### **CAPÍTULO I – Los cuentos infantiles**

1.1 Contextualización histórica de los cuentos infantiles.....	11
1.1.1. Características principales de los cuentos infantiles.....	17
1.1.2. Importancia de los cuentos infantiles en la primera infancia.....	21
1.1.3. Cuentos clásicos infantiles.....	27
1.2 Los cuentos infantiles y las nuevas tecnologías.....	29
1.2.1 Nuevas tecnologías e interactividad.....	32
1.2.2 Cuentos infantiles interactivos.....	34

### **CAPÍTULO II – Desarrollo pedagógico en la primera infancia**

2.1 La psicología del niño.....	38
2.2 Etapas del desarrollo infantil en el niño de 3 a 5 años.....	39
2.3 El desarrollo del lenguaje en el niño.....	41
2.4 Nativos Digitales.....	46
2.4.1 Nuevos procesos de enseñanza- aprendizaje.....	48

### **CAPÍTULO III – Herramientas lúdico-didácticas y Comunicación visual**

3.1 Definición de herramienta lúdico-didáctica.....	51
3.2 El cuento infantil como herramienta lúdico-didáctica.....	54
3.3 El diseño gráfico en los cuentos infantiles.....	55
3.3.1 Texto e imagen.....	56
3.3.2 El lector modelo.....	59

## **CAPÍTULO IV – Metodología, técnica y caso de estudio**

4.1 Técnica metodológica.....	62
4.2 Diseño de las entrevistas.....	63
4.2.1 Análisis de las entrevistas a diseñadores.....	66
4.2.2 Análisis de las entrevistas a pedagogos.....	69
4.3 Herramienta diseñada para la observación.....	72
4.3.1 Presentación de resultados.....	75
4.3.2 Análisis e interpretación de resultados.....	79
4.4 Caso de estudio: <i>PlayTales</i> .....	88
4.5 Herramienta diseñada para el análisis de contenido gráfico de tres cuentos clásicos interactivos.....	89
4.5.1 Presentación de resultados.....	91
4.5.1.1 Análisis e interpretación de resultados.....	94
 <b>CONCLUSIONES.....</b>	 <b>97</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>98</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>100</b>

## ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS

Tabla 1: Desarrollo evolutivo de la comunicación y el lenguaje en los niños de 3 a 6 años.....	43
Tabla 2: Unidad de análisis.....	63
Tabla 3: Planilla de observación.....	74
Tabla 4: Presentación de resultados de observación - Caperucita Roja.....	76
Tabla 5: Presentación de resultados de observación - Los Tres Cerditos.....	77
Tabla 6: Presentación de resultados de observación - Peter Pan.....	78
Tabla 7: Análisis de resultados de observación - Caperucita Roja 1.....	79
Tabla 8: Análisis de resultados de observación - Caperucita Roja 2.....	80
Tabla 9: Análisis de resultados de observación - Los Tres cerditos 1.....	82
Tabla 10: Análisis de resultados de observación - Los Tres cerditos 2.....	83
Tabla 11: Análisis de resultados de observación - Peter Pan 1.....	84
Tabla 12: Análisis de resultados de observación - Peter Pan 2.....	85
Tabla 13: Planilla análisis de contenido 1.....	90
Tabla 14: Presentación de resultados del análisis de contenido.....	93

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Pantalla 1 – cuento Los Tres Cerditos.....	36
Figura 2: Pantalla 2 – estantería de libros.....	36
Figura 3: Pantalla 3 – cuento Caperucita Roja 1.....	57
Figura 4: Pantalla 4 – cuento Caperucita Roja 2.....	58
Figura 5: Pantalla 5 – Referente de tipografía en el cuento Peter Pan.....	95
Figura 6: Pantalla 6 – Referente gráfico del cuento Los Tres Cerditos.....	96

## 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).

Igualmente, están los tradicionales cuentos para niños, que han permanecido vigentes pasando de generación en generación, siendo una pieza fundamental en la cotidianidad del niño. Sin embargo, actualmente, con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, el cuento infantil se transforma radicalmente al pasar del papel a la pantalla, convirtiéndose en cuentos interactivos. Lo cual amerita varios frentes a considerar ya que un lector adulto, generalmente, prefiere el formato impreso puesto que es el referente que conoce, y su adaptación a un nuevo formato se dará de una forma más lenta. Caso contrario pasa con los más chicos, aquellos que nacieron en un mundo invadido de nuevas tecnologías, niños que en el siglo XXI tienen una adaptación innata. Según señalan Julio Alonso Arévalo y José A. Córdón

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 multilenguaje, 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 determinar 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 considera distintas variaciones con



respecto al cuento infantil en cuanto al contenido y la historia. Cabe aclarar que cuando se menciona cuento clásico o tradicional, siguiendo la definición de Rossini y Calvo (2013) quienes hacen referencia a teorías como la de Vladimir Propp (1985), donde se establece que los cuentos clásicos o también llamados cuentos tradicionales, se refieren a aquellas historias que le dieron vida a la literatura infantil y han sido transmitidas de generación en generación hace más de cuatro mil años, mientras que al hablar de cuentos actuales se hace referencia a historias escritas y creadas en el siglo XXI, con temáticas más modernas y contemporáneas.

Por otra parte, se consideran en esta investigación 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 para esta Tesis 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 en esta investigación 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, añade la interactividad como un ente facilitador de la literatura infantil, por lo cual resulta pertinente desglosar un concepto que se desarrolla a lo largo del contenido, el cuento multimedial

interactivo mencionado también como cuento interactivo o cuento multimedial. Para esto, se realiza una definición de multimedia e interactividad, con el fin de conocer previamente de lo que se hablará a lo largo de esta investigación. De este modo, para esta Tesis se entiende por multimedia, siguiendo la definición de Alfonso Gutiérrez Martín (1997) 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 interactividad, considerando la teoría de Rodrigo Alonso (2005), se refiere al 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 si bien el cuento infantil forma parte del mundo digital, convirtiéndose en una herramienta interactiva más atractiva para el niño, esto no es suficiente para lograr que sea considerado un complemento, una edición mejorada o un avance exitoso en la historia de la literatura infantil, en ese caso, al no ser tomadas en cuenta algunas características que un libro para niños ha de tener desde su creación, podría estar desviándose de los fines pedagógicos que han tenido, desde siempre, los tradicionales cuentos infantiles. 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.

# CAPÍTULO I

## LOS CUENTOS INFANTILES

*“Se entiende por literatura infantil toda obra, concebida o no deliberadamente para los niños, que posea valores éticos y estéticos necesarios para satisfacer sus intereses y necesidades”*

(Cresta. 1984, p. 28)

### 1.1 Contextualización histórica de los cuentos infantiles

A lo largo de este primer capítulo se realizará una breve contextualización histórica acerca de los cuentos infantiles, teniendo en cuenta sus principales características y la importancia que han tenido desde sus inicios para la primera infancia, igualmente, se hará una definición de qué es un cuento infantil clásico con el fin de identificar la categorización en la cual se enmarcan los cuentos a analizar en el capítulo IV de la presente Tesis

Los cuentos infantiles nacen hace más de cuatro mil años, como una necesidad del hombre de comunicar; su intención ha sido desde siempre relatar historias, narrar anécdotas, describir sueños o dar a conocer experiencias personales del autor. Se conocen dos orígenes de la literatura infantil, el primero se refiere al material didáctico creado para los niños, que no eran específicamente cuentos y el segundo los cuentos que, para ese entonces, eran creados para adultos y que, posteriormente, fueron llegando a los niños como una estrategia para captar su atención, al tiempo que la historia le ofrece un mensaje educativo, de este modo se fue generando una costumbre de contarle historias al niño antes de dormir.

Gracias a la narración, el cuento ha sido transmitido de generación en generación como una práctica oral. Los padres y abuelos contaban a los niños historias y saberes, con la finalidad de entretener, divertir e incluso tranquilizar al niño, aun cuando los contenidos

de las historias no eran creadas para un público infantil, las narraciones que se daban en ese entonces eran fantásticas, imaginativas y, en algunas ocasiones, anecdóticas.

En este sentido, aparece la primera transformación radical que enfrenta la literatura infantil, la cual se refiere al salto que da desde la oralidad hacia la escritura. José María Perceval Verde y Santiago Tejedor Calvo (2006) abordan el cuento infantil, definiéndolo como una herramienta para la transmisión de conocimientos, y realizan una búsqueda de lo que fue en sus inicios. Anteriormente, la comunicación o trasmisión de la literatura infantil era netamente oral-gestual ya que muy pocos tenían la capacidad de memorizar las historias y transmitir las. Posteriormente, el cuento llegó a la imprenta y es aquí donde, para muchos, enfrenta una revolución que cambiaría su existencia. Por un lado, fue la mejor manera de recopilar historias que seguramente con el tiempo se habrían olvidado pero, por otro, la imprenta se convirtió en una 'cárcel' del cuento pues la imaginación se ve afectada fijándolo en una estructura determinada.

Por su parte, Walter J. Ong (1993) sostiene que los seres humanos se valen de todos sus sentidos para comunicarse, pero en especial se valen de la vista y el oído para hacerlo, sin embargo, cuando la comunicación no es verbal la gesticulación es fundamental para que sea efectiva. Numerosas teorías establecen que la escritura nace de la oralidad, la oralidad del lenguaje y el lenguaje nace con el hombre. Ong (1993) afirma "La expresión oral es capaz de existir, y casi siempre ha existido sin ninguna escritura en absoluto; empero, nunca ha habido escritura sin oralidad" (p.18) y añade que el primer escrito que se conoce en la humanidad data aproximadamente hace seis mil años, como una forma de plasmar o dejar evidencia de un lenguaje hablado, ya que la palabra dicha deja de existir incluso antes de terminar de pronunciarla, el sonido no es perecedero, por lo tanto después de dicha una palabra, ésta se desvanece. Mientras que la escritura, si bien para muchos se convierte en una 'cárcel' de la imaginación por que no permite ir más allá de lo

ya escrito, pero es la mejor manera de recopilar el conocimiento y la historia que deja cada época y cada generación.

Hablando específicamente de literatura infantil, se plantea que la primera transformación por la cual ésta atraviesa es de suma importancia ya que es la responsable que en pleno siglo XXI, se sigan contando cuentos que se contaban hace más de cuatro mil años, “La escritura, consignación de la palabra en el espacio, extiende la potencialidad del lenguaje casi ilimitadamente” (Ong, 1993, p.17) De no ser por el manuscrito, inicialmente, y luego por la imprenta muchas de las historias contadas en aquella época se habrían perdido y olvidado. En la actualidad, la escritura es el método de enseñanza del lenguaje más reconocido por padres y maestros, es decir, el primer contacto que el niño tiene con el lenguaje es la oralidad, y el canal por el cual se da esta comunicación es el oído. Sin embargo, al llegar a determinada edad, donde debe memorizar, entender y dominar el lenguaje el canal de comunicación es la vista, esta vez por medio de la escritura. “En una cultura que conoce la escritura, el aprendizaje de memoria, palabra por palabra, por lo general se logra basándose en un texto, al cual la persona recurre tan a menudo como sea necesario para perfeccionar y poner a prueba el dominio literal” (Ong, 1993, p.62)

Para el año 1658, el pensador y pedagogo, Jan Amós Comenius, escribe *Orbis sensualium pictus*, una enciclopedia ilustrada para el aprendizaje del latín, conocido como el primer libro ilustrado para niños, el cual desencadenó un cambio significativo para la literatura, ya que nace a partir de este escrito el término de ‘literatura infantil’. Cuentos pensados para los más chicos, que surgen con una intención clara de educar, en los que se les enseña la importancia de los valores. Es allí donde el niño comienza a incorporar conceptos como el bien y el mal, aunque el canal de comunicación más utilizado en ese entonces para dar a conocer la literatura infantil era la oralidad, libros como el de Comenius (1658) fueron ocupando un lugar fundamental en los niños de esa época. De este modo cobran ‘vida’ los cuentos de hadas que proponen, en su mayoría, finales

felices. Su intención moralizadora hace que los buenos triunfen y los malos tengan su castigo, convirtiéndose en una característica esencial de un cuento infantil.

Todo lo anterior parte de la narratividad, pero es necesario mencionar también la evolución que ha tenido en los últimos años la literatura infantil y juvenil (LIJ). En este punto, se hace referencia a Xabier Etxaniz, quien realizó una investigación en torno al tema, afirmando que:

Los diversos estudios sobre LIJ que se han realizado a lo largo de estos últimos años son un reflejo de la riqueza y variedad de la problemática en torno a esta cuestión. Hemos pasado de considerar la literatura como un instrumento al servicio de la enseñanza de la lengua a que sea un elemento esencial en la formación de la persona, tanto a nivel social como personal.  
(Etxaniz, 2008, p. 99).

El cuento pasa de ser una herramienta educativa a un juguete para un niño, por lo tanto, un buen cuento divierte, enseña, entretiene y motiva a explorar más en el campo de la literatura, o al menos es lo que algunas teorías establecen, ya que el rol que juega en la sociedad actual un cuento, no se limita a un ámbito educativo, sino que además acompaña al infante en su crecimiento, desde su hogar, creando un vínculo emocional y afectivo lo suficientemente poderoso como para intervenir en su formación personal y pedagógica.

A lo largo de la historia, el cuento infantil, comienza a ser una herramienta al servicio de la enseñanza, que interviene en el desarrollo de la creatividad del niño; ya sea un cuento narrado o leído, cuando la historia se acompaña de imagen, esta última se convierte en un complemento de la palabra, logrando generar mayor recordación de los acontecimientos, los personajes, el entorno y sus características, ya que la imagen aporta mayor cantidad de información a la actividad imaginativa. Romina Rossini y Dolores Calvo (2013) afirman que

Los libros de imagen constituyen una interesante experiencia de "lectura" para el niño que aún no sabe leer. Síntesis armónica de dibujo y color, provocan el asombro y la alegría, favorecen el vuelo imaginativo y alientan al potencial lector para que cree y vivencie situaciones de diversa índole.  
(Rossini y Calvo, 2013).

Dentro de su transformación histórica, el cuento enfrenta varios cambios trascendentales, que lo convierten hoy en día en un elemento primordial en la vida del niño. Existen algunas investigaciones que hacen un paralelo entre lo que fue el libro clásico o tradicional, y lo que es el cuento actualmente. En este punto, es importante resaltar las diferencias y características de cada una de estas variaciones de cuento, es decir, a lo largo de esta investigación y siguiendo la definición de Rossini y Calvo (2013) se entiende por cuento actual aquellas historias escritas y creadas en el siglo XXI, pensadas desde su creación para un público infantil, con temáticas más modernas y contemporáneas.

Igualmente, están el cuento tradicional o cuento clásico, utilizados a lo largo de esta Tesis como sinónimos, se refieren a aquellas historias que le dieron vida a la literatura infantil y han sido transmitidas de generación en generación hace más de cuatro mil años. Rossini y Calvo (2013), hacen algunas reflexiones al respecto, siguiendo la línea ya planteada por Vladimir Propp (1985). Para la presente investigación, se destacan algunas ideas, en primer lugar se plantea que el cuento tradicional o clásico no fue creado para niños, mientras que el cuento actual, le ofrece al lector historias contemporáneas y nace predestinado para el niño, sin embargo, los textos se fueron modulando a través de los años para ser entendidos e interiorizados por los niños, incluso desde edades muy tempranas. De este modo, se afirma que el cuento clásico ha trascendido a través del tiempo, tanto así que en pleno siglo XXI, el cuento infantil sigue ocupando un espacio importante en las escuelas, jardines e incluso en los hogares. En segundo lugar, el cuento tradicional nace en la transmisión oral, evoluciona, inicialmente, al llegar a la imprenta y en la actualidad aquellas historias clásicas se encuentran en medios digitales.

El cuento actual, se transmite de forma escrita y su transformación se da al llegar a medios audiovisuales, es decir, a las pantallas, lo cual permite que el cuento actual se convierta en un complemento del llamado cuento tradicional. Al afirmar que el cuento actual es un complemento del tradicional, se refiere a que le permite a los cuentos



clásicos pasar de la narración a la imprenta y gracias a los avances tecnológicos, pasar de ser propios de la imprenta a incursionar en la era digital, agregándole características de interactividad, propias de una herramienta audiovisual, como lo es el sonido, la imagen en movimiento, y la posibilidad de que el niño pueda mover y jugar con los personajes. En tercer lugar, se afirma que el cuento tradicional es más universal, valedero en el tiempo y en el espacio. El actual suele ser más específico, concreto, se reduce a un ámbito o un contexto determinado, del mismo modo, el cuento tradicional maneja signos y símbolos clásicos y, a la vez, abstractos que han perdurado en el tiempo, a pesar de que para algunos genere rechazo al identificar esquemas mentales y sociales de épocas pasadas. El cuento actual tiende a envejecer más rápido ya que sus signos y símbolos son más concretos y sencillos.

Por último, se plantea que el cuento tradicional ofrece historias cotidianas, en una primera instancia no pensadas exclusivamente para el público infantil, a diferencia del cuento actual que sí es pensado desde su creación para este público, y procura que el niño se identifique con el personaje, por lo que las historias giran en torno a él, a su mundo, su realidad, sus vivencias, y en ocasiones ha de eliminar lo maravilloso que anteriormente brindaban los cuentos de hadas. En consecuencia, se busca que un cuento clásico, que ha permanecido en el tiempo, logre adaptarse a las características actuales que han de darle forma a un cuento infantil, y que éste sea atractivo para la niñez del siglo XXI. (Rossini y Calvo, 2013)

De allí que, la presente investigación se enfoca en el valor pedagógico que tienen las historias clásicas en su contenido, agregándole un componente lúdico y contemporáneo, no sólo en la forma, sino también en su función, sin embargo, este será un tema a tratar más detalladamente al transcurrir de este capítulo.

En este orden de ideas, el siguiente subcapítulo pretende especificar algunas de las características generales que un cuento infantil debe tener, con el fin de conocer más a

fondo su morfología y su estructura narrativa, de modo que posteriormente se pueda realizar un análisis del contenido de los tres cuentos seleccionados y sustentarlo con bases teóricas.

#### **1.1.1. Características generales de los cuentos infantiles**

Para conocer un poco acerca de las características morfológicas de un cuento infantil, se realiza un acercamiento a la teoría de Vladimir Propp (1985). Este autor analiza las diferentes clasificaciones que hasta ese entonces había tenido el cuento; pero se centra en la descripción de los cuentos maravillosos o de hadas, que responden a una estructura tradicional de un cuento clásico orientado a un público infantil, pero con cierto contenido fantástico. Desde el punto de vista morfológico, un cuento maravilloso es aquel que parte de una secuencia de sucesos negativos, que culminan en sucesos positivos, donde intervienen personajes fantásticos, ya sean humanos o animales personificados. Resulta interesante esta definición para comenzar un desarrollo de la literatura infantil, ya sea aplicada a las nuevas tecnologías, o al tradicional libro impreso.

Específicamente, esta investigación considera como período de estudio la era digital y el ingreso del cuento infantil a los nuevos dispositivos móviles, pero es necesario conocer qué es un cuento infantil, su estructura y su transformación histórica, cuando se habla del diseño de los mismos para niños, en este caso, entre los 3 y los 5 años.

Independientemente de la clasificación entre cuento actual y cuento clásico, existe otra clasificación de los principales géneros que han abordado tanto los cuentos infantiles clásicos como los actuales. En grandes rasgos se clasifican en: cuentos folklóricos, cuentos fantásticos y cuentos maravillosos o de hadas, a continuación se detallarán las características principales de cada uno, siguiendo las definiciones propuestas por Propp en la época de los '80 y la que realizan Rossini y Calvo (2013) en pleno siglo XXI.

Concretamente a lo largo de esta investigación se entiende por cuentos folklóricos, historias antiguas, provenientes de la tradición oral de cada 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).

Por otro lado, están los cuentos fantásticos, caracterizados por sus 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 maravillosos o cuentos de hadas, en los que existe un componente mágico y de encantamiento que se presenta como un hecho cotidiano y natural. Asimismo, “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).

De este modo, es preciso agregar que los cuentos de los Hermanos Grimm son un claro ejemplo de cuentos folklóricos, ya que sus historias eran antiguas, provenientes de la tradición oral de cada cultura. Para los cuentos fantásticos se hace referencia a Hans Christian Andersen, quien se aventura a contar por primera vez una historia con un desenlace triste, y escribió cuentos como: *El patito feo*, *Pulgarcita*, *El soldadito de plomo*, *La sirenita*, entre otros. *La bella durmiente* y *la Cenicienta*, son un claro ejemplo de cuentos maravillosos, según Roger Caillois, quien habla del mundo de las hadas como un universo maravilloso, capaz de entrar al mundo real sin alterar su coherencia, muestra lo sobrenatural en una cotidianidad sorprendente, donde los dragones, las hadas, los milagros y la varita mágica hacen parte del día a día. “Para él, el mundo ficcional de lo maravilloso incorpora lo sobrenatural, lo imposible, haciendo que estos fenómenos sean

aceptados como algo natural, como algo normal, como un elemento propio del relato” (Zapata, 2007, p. 68).

Con el fin de convertirlos en elementos de mayor atractivo para el niño, los cuentos que en un primer momento pertenecieron a la esfera adulta, comenzaron a sufrir una serie de transformaciones, se pautaron una serie menor de escenas dramáticas, donde se cruzaron tragedia, comedia, realismo, fantasía, e ironía. El vocabulario de los mismos, se volvió cada vez más simple y con una estructura lineal, de estilo directo, con abundancia de onomatopeyas, repeticiones y expresiones propias de la lengua oral. En el artículo “Estructura del Cuento Infantil” se afirma que

Las cosas realmente importantes que se han escrito para niños, no han sido volúmenes enciclopédicos, si no cuentos, cuentos sencillos, sin cursilería, escritos en tono natural, con seriedad, llenos de humanidad, rebosantes de ternura, pero de la que llegue muy dentro, con gracia y acción sobre temas patrióticos, pues el niño necesita un héroe, y problemas religiosos, religiosidad directa y real, sin monsergas de beatitud y ñoñería.  
(Mellizo, 1965, p. 69-71).

En cuanto a su conformación gráfica, al enfrentarse a un lector perteneciente a la primera infancia, es fundamental pensar en un cuento donde la imagen tiene más fuerza que el texto y donde la imagen es pensada, ilustrada o diseñada para niños en edades muy tempranas. Para profundizar en el tema, se hace referencia a Liliana Menéndez (2009), artista plástica, ilustradora de libros para niños y licenciada en psicología de la Universidad Nacional de Córdoba, quien ha dedicado algunas de sus investigaciones a la ilustración para la literatura infantil, hace referencia al Libro-Álbum. El libro como objeto cultural, con un carácter reproducible que posibilita llegar a un público lector. El término libro-álbum se construye con tres elementos, diseño, imagen y texto. Puede contener una o muchas palabras, incluso ninguna, pero la ilustración tiene una fuerte presencia, su importancia es igual o en algunos casos, mayor a la del texto. Los avances tecnológicos han sido de gran impacto para el mundo del libro, a tal punto que el sector editorial dedicado a los niños, vivió un redescubrimiento en cuanto a su público, como una fuente inagotable de posibles riquezas, en lo que respecta al mercado.

Para esta investigación específicamente, la literatura infantil tiene un valor agregado, que es la tecnología, pero esto no quiere decir que la interactividad, el movimiento o los sonidos que traiga consigo el cuento, serán más importantes que la imagen, como ya se dijo en líneas anteriores, sea cual sea el formato del cuento la ilustración es un elemento fundamental, en efecto, el autor Angelo Nobile (1992), dedica sus investigaciones al impacto que generan los medios audiovisuales en las sociedades contemporáneas, específicamente se preocupa por la niñez y la juventud del siglo XXI. Nobile describe cómo las nuevas tecnologías han transformado la infancia y con ella la literatura, igualmente, subraya la importancia que la imagen sigue teniendo a pesar de dichas transformaciones afirmando que, incluso, con la llegada de las nuevas tecnologías la imagen se fortalece y sigue teniendo esas características funcionales de motivar al niño a la lectura y generar lazos afectivos entre el lector y el cuento. La ilustración se convierte en un elemento que incentiva la inteligencia, la creatividad y la memoria del niño, adicional a esto, Nobile afirma que

Inserta en el contexto narrativo, a ser posible formando una unidad con la palabra escrita, la ilustración aclara, enriquece, integra y complementa el mensaje transmitido por el texto, del que facilita la comprensión, en especial en sujetos con dificultad para descifrar los signos alfabéticos y la decodificación del texto escrito. (1992, p. 89).

Este proyecto, se enfoca particularmente en niños entre los 3 y los 5 años de edad, quienes a su corta edad se basan en imágenes para recrear los textos, y los textos preferiblemente serán escuchados más que leídos, pues es justamente en ese rango de edad, donde se incorpora la lengua y el habla como medio de comunicación eficaz. Siendo así, esta investigación tomará el texto y la ilustración como las bases para el diseño de un cuento infantil, dándole prioridad a la imagen de acuerdo al objeto de estudio. De esta manera se establece que los cuentos interactivos han de tener características de libro-álbum debido a la importancia que la imagen posee en un libro diseñado para los más pequeños.

En términos generales, un cuento infantil, se caracteriza por ser simple, breve y lineal, el ambiente en el que se desarrolla la historia debe reflejar el ambiente mismo del niño, de tal forma que éste se sienta identificado con las situaciones, los personajes y el entorno, más aún cuando un cuento llega a los más pequeños, aquellos que aún no saben leer, pero que disfrutan, conocen y generan un vínculo emocional con la historia. En esta edad, la fantasía y la realidad pueden ser intercambiables, es decir, que no se logra diferenciar una de la otra. Según señaló López, “Ha de ser realista, poético, impregnado con ternura y con un margen para la fantasía. Su estilo ha de ser sencillo, directo con preferencia al diálogo y a la acción. La presentación del mismo ha de tener una calidad técnica.” (1966, p. 53).

En efecto, en el cuento creado para niños, generalmente se complementan la palabra y la imagen; la segunda es un elemento que hizo que el cuento se convirtiera en un atractivo mayor para los chicos, debido a los elementos gráficos que la componen, los cuales le generan al niño mayor asombro, por los colores que desempeñan un papel fundamental, las formas, las figuras, los trazos, los íconos, las imágenes de animales o los juguetes con ciertos grados de humanización. Todo eso es un mundo nuevo que el niño tiene la oportunidad de conocer gracias a la imágenes o gráficos que acompañan al texto.

En este sentido, es pertinente profundizar en la importancia que tiene el cuento en la vida del infante y la repercusión que éste puede tener en su desarrollo.

### **1.1.2. Importancia de los cuentos infantiles en la primera infancia**

Si bien el cuento infantil aparece en los primeros años de vida de un ser humano, el primer contacto que existe entre el hombre y el cuento es por medio de una lectura mediada. Enrique Riquelme y Felipe Munita (2011) plantean que la lectura mediada es un proceso por el cual se narran los cuentos infantiles, en los que el adulto opera como un mediador de los personajes en la narración. Del mismo modo, marcan la importancia de narrarles cuentos infantiles a los niños desde temprana edad, para que ellos tengan una

interacción con la historia, los personajes y los sucesos, aún sin saber leer. Como se dijo anteriormente, el niño no será para ese entonces, un lector sino un auditor, por lo cual este proceso tiene como objetivo centrar la conexión del niño con el relato. Dichos autores afirman que

Para lograr una lectura mediada eficaz, el narrador debe complementar su lectura del texto con otros componentes propios del lenguaje no verbal y paraverbal. En este último, la entonación, el tono y ritmo adecuados serán determinantes para canalizar en forma verosímil y atractiva la trama de la narración. (Riquelme y Munita, 2011, p. 273).

La lectura mediada favorece el acercamiento afectivo entre el niño y el libro, y generará vínculos emocionales con los personajes que surgen en cada historia. Asimismo, aun cuando el niño no sabe leer, el estímulo del lenguaje se refleja cuando éste repite una y otra vez las historias que el adulto le cuenta incorporando nuevas palabras a su vocabulario y practicando su uso a través del habla.

Gracias a su transformación histórica, el cuento pasa de ser propio del hogar y es llevado al jardín de infantes como un método de enseñanza, es decir, el niño tiene el primer contacto con el cuento en sus primeros años de vida, cuando sus padres o familiares le cuentan estas historias antes de dormir. Sin embargo, al llegar a una etapa preescolar, nuevamente hay un contacto entre el niño y el cuento, pero esta vez no sólo con el propósito de entretenerlo sino que además se convierte en una herramienta pedagógica, con intenciones específicas de enseñarle acerca del bien y el mal, reconocer valores en los personajes e intervenir en el desarrollo de la imaginación y estimular la creatividad. Bruno Bettelheim (2013) sostiene que los cuentos deben relacionarse con todos los aspectos personales del niño, y añade que “Para que la historia mantenga de verdad la atención del niño ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarlo a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones” (2013, p.11). Gracias a los cuentos infantiles el niño puede conocer el mundo y sus personajes, o por lo menos tener un referente de fácil recordación. Si bien un

cuento infantil estimula la imaginación y la creatividad del niño, es importante tener en cuenta teorías como la de Hugo Cerda (1985) afirma que

La imaginación es un poderoso mecanismo que ayuda al niño a dar vida a quien no la tiene y a animar los objetos inanimados. Es fundamentalmente un proceso dinámico que crea en el ámbito interno del ser humano, productos objetivos que están en el mundo objetivo al que transforma, apoyándose o no en lo inmediatamente dado. (1985, p. 93)

Igualmente, es importante destacar el hecho de que un cuento no sólo debe divertir, entretener, enseñar y dejar mensajes que intervienen satisfactoriamente en la educación del niño, sino que además deberá crear hábitos de lectura para un futuro adulto, si desde la niñez se generan vínculos emocionales entre los libros, los cuentos, los personajes y las buenas historias, el futuro adolescente y adulto querrá seguir leyendo, estimulando el aprendizaje por medio de la lectura, Paul Kropp (1993) sostiene que los padres juegan un papel fundamental en este proceso, al enseñar a sus hijos a leer por medio del ejemplo, leerles y que el chico escuche a su padre leer, genera una adaptación más natural, ya que en ocasiones ocurre que el niño comienza a ver la lectura como un acto que le impone una autoridad, “El libro que aburre un día muy bien puede divertir al día siguiente, o la semana siguiente, o al año siguiente. En la lectura como en tantas otras cosas, los padres deben ser pacientes” (1993, p. 94). Por tal motivo, sugiere mostrar al niño, desde edades muy tempranas, el cuento como un juego y algo divertido, además de crear un espacio íntimo para compartir con sus padres, esto genera empatía con la literatura incluso desde la edad cero.

Sin embargo, el acto de leer es un acto propio de la persona, Michele Petit (2001) afirma que: “el lector no consume pasivamente un texto; se lo apropia, lo interpreta, modifica su sentido, desliza su fantasía, su deseo y sus angustias entre las líneas y los entremezcla con los del autor” (2001, pág. 28), es decir, el lector se construye paso a paso, con el tiempo el niño se irá concientizando de la importancia y los beneficios de leer, pero para ello, el tema de la lectura deberá tratarse como algo divertido.



Del mismo modo, cabe agregar un análisis que realizó Claudia Sousa Pereira (2005) donde cuenta cómo el autor Paul Auster relacionó lo lúdico y la memoria del niño al enfrentarse a la literatura. Dicho autor observó cómo su hijo jugaba con sus juguetes y el niño hablaba de lo que hacía, entonces creaba historias que justificaban sus acciones, cada movimiento da lugar a una palabra, la palabra a otra palabra y ésta a un nuevo movimiento, todo esto se convertía en propias creaciones a partir de la imaginación. Lo que implicaba que la conciencia del niño, que es por sí misma un campo de percepciones, recuerdos y expresiones, fueran cambiando constantemente, logrando un estímulo asertivo del desarrollo cognitivo del niño. En efecto, cuando el niño se enfrenta a un libro puede, entonces, valerse de esa conciencia para crear nuevas historias basadas en el contenido que adquiere en la literatura. Igualmente, Sousa (2005) analiza la literatura infantil como un texto potencialmente innovador, afirmando que

Desde el principio en el que sus posibles lectores privilegiados poseen igual capacidad ficcional –aunque con menos conocimientos de las ficciones de la Historia de la Literatura- el texto ha de establecer protocolos de lectura en que todo será tratado como verdadera innovación o como mera recreación de lo que ya existe. (2005, p. 80).

Si bien el niño no tiene muchos referentes imaginativos, todo lo que escuche o vea serán nuevas imágenes, lo que hace que se convierta en innovación, por lo menos para el lector.

En efecto, Arminda Aberastury (1998), psicoanalista argentina, que dedicó sus investigaciones a niños y adolescentes de Argentina y Latinoamérica, describe cómo se da el juego en niños entre 3 y 5 años. En esta edad, el niño siente la necesidad de investigar, pues su mundo es cambiante y rico en imágenes, sus juegos giran en torno a la fantasía y la realidad, no precisa de muchos juguetes para llevar a cabo un juego, por el contrario comienza a presentar interés en el libro, específicamente en libros con muchas imágenes, aquellos llamados libro-álbum, ya que su vida mental está poblada de imágenes que lo inquietan y siente la necesidad de recrear, conservar, revivir y rehacer.

Hay niños cuyos juguetes son los libros y más cuando la modernidad le da la posibilidad al niño de hacer aparecer y desaparecer una imagen; en este sentido, el trabajo de Aberastury es de gran utilidad para esta investigación, ya que encasillar un cuento en un dispositivo móvil le permitirá al niño interactuar con la historia, los personajes y el contexto en general. Si bien el libro se convierte en un juguete para los niños entre 3 y 5 años, esta nueva propuesta no sólo le brinda la posibilidad de hacer aparecer y desaparecer una imagen, sino que además, podrá moverla y escucharla una y otra vez. En este punto, el niño adquiere cierto grado de autonomía, ya que la imagen se convierte en una pieza audiovisual, la cual el niño podrá manipular con sus dedos y no necesitará siempre de sus padres o de un adulto para que le repitan el cuento una y otra vez, del mismo modo, podrá disfrutar de esa cantidad de imágenes cuantas veces lo desee.

El libro se ha convertido a través del tiempo en un mediador entre el aprendizaje y el ser humano, pero en la actualidad los hábitos de lectura se han visto afectados por los medios masivos de comunicación, pues sin ser estos malos, las nuevas generaciones prefieren adquirir conocimientos frente a las pantallas, escuchando o viendo videos que estimulen su aprendizaje a obtenerlos por medio de un libro o un material impreso. Por tal motivo, se destaca la importancia de la lectura desde temprana edad, que el niño se vincule con ella con diversión, como un medio didáctico y no como un requisito escolar. “No podemos olvidar que la literatura es una de las formas de conciencia social del hombre y su contenido es un reflejo de un medio histórico determinado” (Cerde, 1985, p. 150), sea o no captada la totalidad de los contenidos, los libros dejan huellas imborrables en la mente del niño, que recordarán incluso siendo adultos.

Aún sin saber leer, el niño debe tener una interacción constante con el cuento, allí encontrará figuras, formas, colores, letras, números y un sinfín de signos que le permitirán, cada vez más, descubrir sus diferencias y significados, “La etapa infantil es, ante todo, etapa de observación, de aprehender la realidad circundante para crear todo

un mundo interior absolutamente inexistente” (López, 1966, p. 34). Cuando existe un acercamiento entre el niño y el cuento, los personajes, las imágenes, los colores y las palabras, se vuelven repetitivos para generar mayor recordación. De este modo, el niño comienza a recrear la historia en su mente y su imaginación comienza a desarrollarse, y a crear imágenes mentales. Hay que permitirles inferir, analizar y estructurar los cuentos, pues a pesar de ser aún muy chicos, su mente comienza a desarrollar estructuras mentales, analizar situaciones, y hacer reflexiones acerca de las acciones o comportamientos de los personajes.

El buen libro tiene para el niño un gran valor educativo como conocimiento instrumental indispensable para el desarrollo de las facultades del lenguaje para abrir la mente al conocimiento y amor del mundo que le rodea y como medio objetivo en la formación de carácter, espíritu cívico, del gusto estético, del sentimiento religioso. (López, 1966, p. 36-37).

Partiendo nuevamente del punto en el que la narración se convierte para los más chicos, en un puente de comunicación con la literatura, es importante destacar que al narrar o leer un cuento, el adulto, por medio del habla, ayudará al niño a estimular sus habilidades lingüísticas. Por tal motivo, narrar un cuento no significa simplemente leerlo o contarlo sutilmente, para que la narración sea exitosa, se busca que se convierta en un actor del cuento, ponerle sonrisas, reproducir sonidos de la naturaleza, generar intriga, asombro, incertidumbre y, preferiblemente, tener la capacidad de realizar un relato polifónico, ya que así el niño tendrá más posibilidades de identificarse con el cuento y los personajes, proporcionándole seguridad y confianza.

Así lo afirma Ana María Borzone (2005) quien plantea que por medio de la lectura de cuentos a niños menores de 5 años, sus habilidades lingüísticas y narrativas se incrementan de una forma satisfactoria. Por medio de la narración el niño logra producir historias de ficción y comprender eventos o sucesos más complejos. Luego de un estudio

con dos grupos de niños a quienes se les leyeron cuentos y otro al que no se les leyeron cuentos, afirma que

Si se considera su desempeño tomado como referencia el patrón evolutivo se observa que entre el comienzo y el fin del año escolar se han producido avances en el desarrollo de los recursos cognitivos y lingüísticos de este grupo de niños. En el diagnóstico inicial se había comprobado que los niños sólo producían relatos de experiencias personales con características de las primeras formas de narración. (Borzone. 2005, p. 203).

Lo cual deja como evidencia que aquel grupo de niños a quienes se les permitió conocer historias y personajes por medio de la narración, al cabo de un año, desarrollaron notablemente sus habilidades tanto cognitivas como lingüísticas, gracias al conocimiento que, intrínsecamente, les brinda la narración y las mismas historias.

Para continuar entonces con el orden sugerido al comienzo de este escrito, el siguiente subcapítulo desglosa la definición y diferenciación de un cuento infantil clásico, con el fin de conocer más a fondo su clasificación y estructura.

### **1.1.3. Cuentos clásicos infantiles**

Si bien esta investigación se basa en los cuentos infantiles clásicos, que se encuentran en medios digitales, a continuación se especifica a qué hacen referencia los cuentos clásicos, en este caso, infantiles. Como ya fue mencionado anteriormente, los cuentos clásicos son aquellos que han pasado de generación en generación y que a pesar de los años, siguen vigentes en pleno siglo XXI, conocidas como aquellas historias que le dieron vida a la literatura infantil, también identificados como cuentos tradicionales.

En este sentido, Joaquín Serrabona (2008), psicólogo, psicomotricista y terapeuta familiar, realiza un análisis del cuento clásico donde afirma que los cuentos clásicos ayudan al desarrollo integral del niño, estructuran el universo cognitivo, emocional y relacional del niño debido a su valor pedagógico y terapéutico.

Entre las características principales de los cuentos clásicos, según Serrabona (2008), por un lado, está la diferenciación entre el bien y el mal, donde ambos se equilibran pero

siempre triunfa el bien. Por otro lado, el contenido y el mensaje de estas historias le permiten al niño concretar miedos o angustias que aún no sabe interpretar. Y por último, dichos cuentos tienen finales felices, el niño logra identificarse con un personaje que, generalmente, es el protagonista, del cual absorbe aspectos fundamentales de su personalidad, se identifica con él, y en él proyecta sus esperanzas y sus miedos, finalmente el bueno es socorrido y el malo es castigado.

Esta investigación tiene como eje los cuentos clásicos, debido a la importancia que siguen teniendo en el siglo XXI, más allá de los avances tecnológicos, de los cambios generacionales y culturales que enfrenta la sociedad actual, estos cuentos aún acompañan la niñez y la juventud. Han cambiado su formato, pero su función sigue siendo la misma, el mensaje no cambia, y su valor pedagógico se fortalece con los años. En efecto, se han elegido de la librería digital *PlayTales* tres cuentos clásicos: *Caperucita Roja*, *Los tres cerditos* y *Peter Pan*, dentro de una oferta que tiene, aproximadamente, 46 cuentos clásicos.

Hablando puntualmente de cada uno de estos tres cuentos, *Caperucita Roja* que data del siglo XVII, una historia que en pleno siglo XXI, docentes y padres utilizan como recurso pedagógico para enseñarle a sus hijos o alumnos la importancia de la obediencia, como valor fundamental en su desarrollo. Del mismo modo pasa con el cuento *Los tres cerditos*, que se calcula fue escrito en el siglo XVIII, pero que *Walt Disney* lo dio a conocer en los años 30, convirtiéndolo en uno de los cuentos más famosos de la historia, que enseña a los niños la importancia del esfuerzo en las actividades diarias, el trabajo en equipo, el amor entre hermanos y la unión familiar. Por último, está el cuento de *Peter Pan* también conocido en los años 30, es un clásico que se sigue versionando en el siglo XXI, es uno de los cuentos que más estimula la creatividad y la imaginación del niño, enseña la importancia de creer y de soñar. Estos tres cuentos que se tomaron para la presente investigación, cumplen con la estructura del cuento clásico o tradicional donde

el niño conoce la diferencia entre el bien y el mal, donde siempre triunfa el bien, y quien hace el mal es castigado.

Ahora bien, estos tres cuentos clásicos son analizados desde una herramienta digital, por lo cual, es consecuente conocer un poco como se da la incursión del cuento infantil en las nuevas tecnologías.

## **1.2 Los cuentos infantiles y las nuevas tecnologías**

En sus inicios, la comunicación o transmisión de la literatura infantil era netamente oral-gestual ya que muy pocos tenían la capacidad de memorizar las historias y transmitirlas. Posteriormente, el cuento llegó a la imprenta convirtiéndose en la mejor manera de recopilar historias que seguramente con el tiempo se habrían olvidado. Con la llegada del internet, los cuentos infantiles atraviesan por otro cambio: dejan de ser propios de la imprenta y llegan al mundo audiovisual, donde la narración vuelve a tomar lugar en el cuento multimedial interactivo, como lo afirman José María Perceval Verde y Santiago Tejedor Calvo

El multimedia interactivo presenta una serie de características que, tanto de forma separada como de conjunto, lo convierte en un instrumento con amplias posibilidades en el terreno de la creación literaria. Básicamente se pueden señalar cuatro características esenciales de estos entornos digitales: son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos, la interactividad viene dada por las dos primeras características atribuibles a estos entornos.  
(2006, p. 180).

Un cuento infantil sea cual sea su formato, ha de tener historias y diseños que diviertan, enseñen, entretengan y motiven a sus lectores a conocer más, deberá incentivar la búsqueda de nuevas historias y nuevos personajes.

En este punto aparece el libro electrónico como una herramienta que almacena contenidos literarios en formato digital, los cuales son también llamados o conocidos como *e-books*. Abel Miguel Cano Delgado (2004) plantea la realidad del libro electrónico, el cual se enfrenta hoy en día a muchas problemáticas a nivel social, pues hay quienes lo rechazan y quienes están de acuerdo con su existencia. Existe la teoría de que las

nuevas tecnologías reemplazarán a las anteriores, sin embargo el *e-book* busca ser otra alternativa, un complemento, más no un sustituto. El libro impreso como tal es simple, lo que hace que para la mayoría sea la mejor opción, el libro se abre y se lee, mientras que el *e-book*, pretende tener un nivel más de interacción con el lector, sin perder su esencia.

Otra cuestión que limita el desarrollo de los *e-books* son las propiedades de los lectores portátiles. A tal efecto, conviene señalar algunas características que deberán cumplir dichos artefactos si desean alcanzar el éxito: las pantallas táctiles deberán ser de uso obligatorio y su tamaño lo suficientemente grande como para leer con comodidad. El color, la incorporación de texto configurable, las tecnologías multimedia, las funciones de búsqueda, los diccionarios de términos y los índices completos son virtudes deseables.

(Cano. 2004, p. 74).

Por otra parte, Bárbara Muñoz de Solano y Palacios (2001) realizan un acercamiento al libro electrónico, tomando como base lo que ha significado durante siglos el libro impreso, el cual reconoce como objeto tradicional que transmite la historia de generación en generación. Igualmente hace referencia a la transición por la que pasó la industria del libro, aproximadamente en el año 2001, cuando la tecnología digital marca un antes y un después en su historia, con la aparición del *e-book* o libro electrónico, al cual define como un sistema que permite leer contenidos digitalizados en un aparato electrónico habitualmente portátil.

En este sentido, se hace referencia a Ana Wortman (2011) para profundizar acerca de las nuevas prácticas de consumo cultural, que vienen de la mano con las tecnologías de la información y la comunicación, ya que éstas impactan significativamente para la sociedad del siglo XXI, al generar una sensación de accesibilidad al mundo y por ende a la cultura, más aún cuando el internet hace parte de la vida cotidiana de los seres humanos. Wortman sostiene que “En los últimos años nuestro equipamiento tecnológico tanto hogareño como personal, se ha modificado sustancialmente” (2011), esto genera una nueva forma de consumo, ya que los estilos de vida se transforman conforme a los avances tecnológicos.

Particularmente para esta Tesis, es importante resaltar la teoría expuesta en líneas anteriores respecto al consumo, ya que si bien la literatura se transforma al pasar del papel a la pantalla, generando un impacto significativo en la sociedad, los hábitos de consumo también cambian y se transforman, logrando que la sociedad del siglo XXI se familiarice y adapte a esta nueva herramienta independientemente de las evidentes diferencias que se presentan en un formato impreso y un formato digital.

Al enfrentar el libro impreso con el libro electrónico, Solano (2001) realiza un análisis frente a las ventajas y desventajas de este último, con el fin de generar un contenido imparcial frente a los dos sustratos en los que hoy se distribuyen los libros.

Entre las principales ventajas encontradas en el libro electrónico se encuentran: el almacenamiento de libros, es decir, en una misma unidad tener varios libros. Por otro lado, está la cantidad de ejemplares, nunca se agotan, su número de copias pueden ser infinitas. El lector deja de ser una persona pasiva, para convertirse en un participante activo gracias a la interactividad que el formato le permite. Adicionalmente, no ocupa mucho espacio, no es lo mismo tener un libro en una *tablet* que tener una biblioteca entera en una *tablet*. Y por último, los costos frente a un libro impreso son significativamente más bajos, en lo que se refiere a la producción.

Realmente, existen numerosas teorías acerca de la evolución del libro y más aún con la aparición de la era digital. Miguel Gama (2002) hace referencia a las llamadas tabletas de arcilla, y a cómo éstas se transformaron con la invención del papel y la imprenta hasta llegar, actualmente, a un formato electrónico gracias al auge de la tecnología. El libro electrónico, Libro-e o *e-book*, surge con la posibilidad de llegar a todas las personas que tengan acceso a una computadora, partiendo del contenido de la obra impresa. Cuando se habla de *e-books* se sabe que este tiene la capacidad de contener cualquier morfología, es una obra literaria que puede expresarse en varios medios, como menciona



Gama: 'multimedios: Textos, sonidos e imágenes', lo que hace que hoy en día sean bastante apetecidos por su elemento diferenciador, la interactividad.

Para profundizar un poco en el concepto de multimedia, se toma el libro *Educación multimedia y nuevas tecnologías*, de Alfonso Gutiérrez Martín (1997), especialista en nuevas tecnologías aplicadas a la educación, 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. 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. Estos cuentos buscan llegar al niño por medio de imágenes en movimiento e imágenes movibles, sonidos, personajes, historias y juegos, logrando así una educación multimedia. Tomar las nuevas tecnologías y crear contenidos que sean de gran impacto para el niño se convierte en un reto para los diseñadores y, a la vez, en una estrategia vista desde la pedagogía. En este sentido, a continuación se presentan algunas características de la interactividad que resultan apropiadas al momento de analizar los cuentos infantiles multimediales.

### **1.2.1 Nuevas tecnologías e interactividad**

Inicialmente, se define el concepto de interactividad ya que es de suma importancia para la articulación de este proyecto. La característica primordial que tiene la interactividad es ser un proceso por el cual una instalación necesita de un usuario para poner en marcha su funcionamiento. Rodrigo Alonso (2005), especialista en arte contemporáneo y nuevos medios, 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 requiere de un compromiso mayor, no sólo visual o intelectual sino también físico. 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.

El texto “Pedagogía de la interactividad”, escrito por Roberto Aparici y Marco Silva (2012), se basa en la pedagogía transmisiva, caracterizada por su sentido unidireccional, y se relaciona con los medios de comunicación y la pedagogía interactiva. Cuando se hace referencia al concepto de interactividad, conlleva varias implicancias, y se afirma que, para que exista interactividad, debe haber una intervención por parte del usuario sobre el contenido, el espectador deberá transformarse en actor y las acciones deben ser recíprocas entre el usuario y el aparato.

Igualmente, el texto plantea tres principios básicos de interactividad: al primero lo define como la participación e intervención, donde la participación no es responder <si> o <no> o elegir una opción determinada, ésta supone inferir o intervenir en el contenido de la información. La segunda es la bidireccionalidad e hibridación, es decir una co-creación, codificar y decodificar hacen parte del mismo proceso. Y el tercero y último de los principios es la permutabilidad y potencialidad, aquí la comunicación supone múltiples redes articulares de conexiones y la libertad de realizar cambios, asociaciones y producir múltiples significados.

Estos fundamentos pueden inspirar una ruptura de la lógica de la transmisión y abrir un espacio para el ejercicio de una participación genuina, verdadera, es decir, participación sensomotora y semántica y no sólo mecánica. (Silva, 2005; Aparici, 2010).

La tecnología digital ha sido la promotora de este concepto, ya que ha permitido diseñar ambientes, experiencias y situaciones variables. En cuanto a la participación del usuario puede tomar diversas formas, la influencia de éste frente a la pieza interactiva puede pasar inadvertida, inicialmente, o incluso el usuario puede convertirse en protagonista de todo el acontecimiento. Particularmente para esta investigación, este proceso interactivo es continuo, el niño deja de ser simplemente un lector del cuento, y gracias a esa

interacción, pasa a ser un actor en el transcurso de la historia. Es esencial que en el momento en el que se dé la interacción entre el usuario, es decir el niño y la pieza, en este caso el cuento, el niño se sienta protagonista del acontecimiento, ya que de su participación depende el funcionamiento del dispositivo. En la sociedad del siglo XXI, este tipo de herramientas, que le permiten al usuario tomar decisiones, actuar, hacer, mover o simplemente participar, le brinda una sensación de autonomía. Asimismo, para un niño, tener una interacción con el cuento, la historia y los personajes, le permite sentir que forma parte de algo importante, lo motivará y se sentirá libre o independiente y, en cierta medida, un ser autónomo.

En este orden de ideas, a continuación se hace hincapié al cuento interactivo, con el fin de conocer más a fondo cómo es su funcionamiento y su comercialización.

### **1.2.2 Cuentos infantiles interactivos**

Después de establecer que un cuento infantil interactivo para dispositivos móviles es, en otras palabras, un cuento multimedial que le ofrece al niño interactividad, es necesario conocer más de cerca esta herramienta. Si bien ya se ha dicho que el cuento se transforma al pasar del papel a la pantalla, resulta pertinente exponer la forma en la que el cuento se adapta para llegar al lector por medio de aplicaciones (*apps*), para dispositivos móviles, como lo son celulares de última tecnología, también llamados teléfonos inteligentes y *tablets*.

En cuanto al concepto de *apps*, Leandro Zanoni (2012), periodista argentino especializado en tecnología y medios digitales, realiza en el transcurso del libro un análisis de las *apps*, donde dedica un capítulo al *Ipad*, como un dispositivo móvil que combina productividad, entretenimiento y comunicación. Sostiene que es estéticamente atractivo y, primordialmente, se vale de la funcionalidad y la innovación para crear un desarrollo *multitouch*. Por medio del *Ipad* el usuario puede navegar por Internet, gestionar

el correo electrónico, escuchar música, ver videos, disfrutar de juegos, leer libros electrónicos y todo mediante una experiencia nueva: sus dedos. Esto gracias a las nuevas *apps* diseñadas para esta plataforma, las cuales se fortalecieron notablemente con la llegada del *Ipad*, puesto que incrementó su uso y la descarga de dichas *apps*. Tanto es así que los medios de comunicación, analistas y teóricos del tema comenzaron a hablar de una era basada en la economía de aplicaciones, según las necesidades de cada usuario. Ofrece una nueva manera de comunicarse, capaz de entretener desde los más chicos hasta los más grandes, por su minimalismo y simplicidad. Indudablemente, para esta investigación se analiza la plataforma en la que el niño puede interactuar con el cuento, conocer sus características y profundizar en temas de diseño como la estética, la simpleza, los detalles, el material, los colores, tipografías y su funcionalidad. Todo esto en beneficio del niño, el usuario primordial en el cual se enfoca la presente investigación.

Gracias a las nuevas tecnologías, las nuevas generaciones se familiarizan cada vez más con las herramientas electrónicas o digitales. El *multitouch* se convierte un atractivo irresistible para los más chicos, ver, tocar, escuchar son cualidades que taren intrínsecamente estos artefactos y que, indudablemente, se convierten en el vínculo primordial entre el niño y el dispositivo.

Cabe agregar que el medio de distribución de las *apps* son también electrónicamente, su descarga, en ocasiones, es gratuita, pero muchas de ellas son de pago, especialmente cuando son diseñadas con fines educativos. Las aplicaciones de cuentos infantiles, en su mayoría, tiene otras características aparte del cuento como tal, puesto que le añaden la posibilidad de escuchar el cuento. Generalmente le ofrecen al niño variables como: léeme el cuento o leerlo yo mismo, adicional a esto se encuentran algunas actividades lúdicas donde el niño puede interactuar con los personajes, pintar las escenas que se van dando al transcurrir la historia, y algunos otros juegos que varían según la aplicación. A continuación, se presentan dos ejemplos del caso de estudio de la presente

investigación, la primera imagen presenta las opciones de lectura que *PlayTales* ofrece en cada uno de sus cuentos: *autoplay*, léemelo y leerlo yo mismo. La segunda imagen muestra las actividades que el niño puede encontrar en esta *app*: actividades lúdicas, escuchar canciones y colorear algunas ilustraciones.



Figura 1: Pantalla 1 - cuento *Los Tres cerditos*  
Fuente: Aplicación digital - *PlayTales*

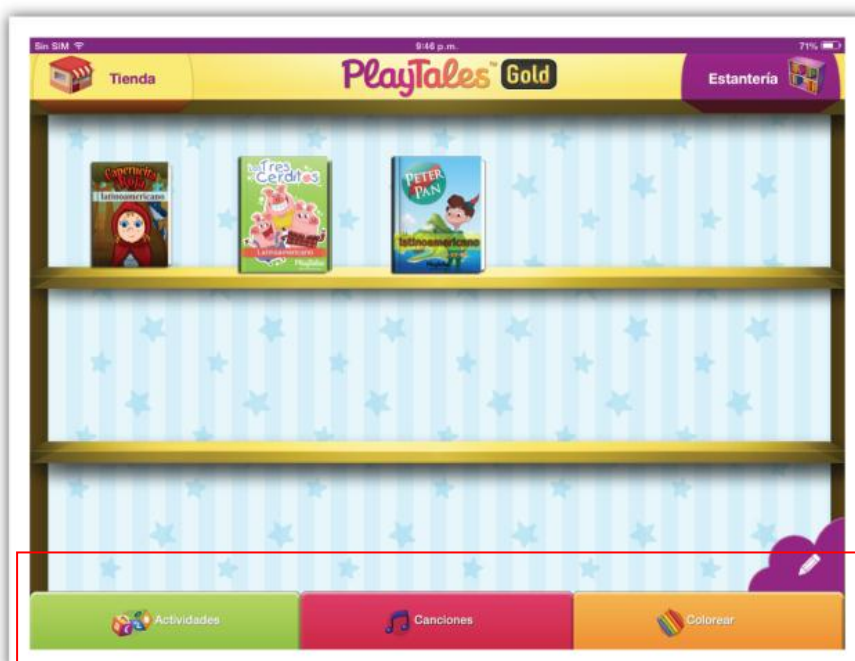


Figura 2: Pantalla 2 - estantería de libros  
Fuente: Aplicación digital – *PlayTales*

Al hacer énfasis en esta aplicación se puede concluir que un cuento infantil interactivo es una herramienta que le permite al niño escuchar la historia mientras interactúa con el entorno, gracias a sus animaciones el niño puede convertirse en un actor dentro del cuento ya que, en algunas ocasiones, de su interacción depende la continuación de la historia.

A modo de conclusión preliminar, de este primer capítulo, se establece que los cuentos infantiles clásicos que hoy en día tienen presencia en los medios digitales, deben tener desde su creación, las características morfológicas y de estructura en cuanto a la historia, pero deben adaptarse al lector que lee esas historias clásicas en pleno siglo XXI, ya que así como las culturas y las sociedades se transforman, también su lengua y la forma de comunicarse evolucionan. En este sentido, a continuación, en el capítulo II se realiza un planteamiento acerca del desarrollo pedagógico en la primera infancia, haciendo hincapié en las transformaciones que enfrentan las nuevas generaciones con la llegada de las nuevas tecnologías, la repercusión que tiene en la educación el uso de recursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## CAPÍTULO II

### DESARROLLO PEDAGÓGICO EN LA PRIMERA INFANCIA

*“El entorno de los niños de hoy determina lo que ellos serán mañana. Es por esto que debemos darles ejemplos positivos, producir películas adecuadas, escribir libros, y demás”*

(Laitman. 2007, p. 33)

#### 2.1 La psicología del niño

A lo largo de esta investigación se han establecido algunas bases teóricas que devienen del diseño, la comunicación y la pedagogía. El capítulo que se presenta a continuación parte de un ámbito psicológico, pero se centra en el desarrollo pedagógico del niño. De esta manera, se analiza la primera infancia desde el punto de vista conductual y del desarrollo mental del niño en las diferentes etapas que se dan entre los 0 y 7 años de edad. Para el tratamiento de este tema es fundamental abordar el concepto de primera infancia desde 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 del niño.

Esta investigación trabaja con un período dentro del estadio preoperacional, que va desde los 2 hasta los 7 años aproximadamente. Bruner (1998) analiza el término desde el desarrollo cognitivo afirmando que en esta etapa, el niño inicialmente se centra en establecer relaciones entre lo sensorial y lo motor, busca manipular el mundo a través de la acción, hasta que aparece el lenguaje como una herramienta para manipular los símbolos, y el niño aprende a representar el mundo exterior mediante estos símbolos.

Por su parte, Piaget (1996) orienta su análisis a partir del juego, el niño se encuentra entre la etapa sensorio-motora y la etapa de las operaciones concretas, puesto que a esta edad aún no tiene la capacidad de pensar de manera lógica, y poco a poco desarrolla la capacidad de manejar el mundo de manera simbólica por medio de representaciones. Además, el niño comprende que aunque las cosas o los objetos

cambien de forma, color, tamaño o su apariencia en sí, siguen siendo lo mismo. En la etapa preoperacional el niño comienza a asimilar la relación entre dos hechos y sabe diferenciar los roles. Asimismo, el juego sufre una transformación, al pasar por un proceso de socialización, puesto que adquiere conductas y estándares que tienen valor para el grupo cultural al que pertenecen. Este proceso se da por medio de la observación y la identificación.

La propuesta teórica sostenida por Piaget (1996), en la que la etapa preoperacional aparece el lenguaje como un medio de comunicación, pone en relieve el impacto que genera la literatura infantil en el niño de 3 a 5 años. En efecto, el infante a esta corta edad, siguiendo lo sostenido por el mismo autor, tiene la capacidad de simbolizar, comprender las situaciones y sabe relacionarlas con el entorno. Es una edad donde las historias son más atractivas, ya que el niño logra identificarse con los personajes, crear escenarios donde él es protagonista e incluso, reinventar las historias. Es importante agregar que el ambiente donde se desenvuelve el niño es también una influencia determinante en su desarrollo. Generalmente, es la edad en la que el niño asiste al jardín de infantes y en él la socialización con los compañeros, fortalece su rol como individuo a nivel social; es decir, se siente parte de un grupo.

En este sentido, el rango de edad ya mencionado es de suma importancia para el desarrollo mental, personal, educativo y espiritual del infante, para ello se realiza a continuación un panorama de esas etapas de desarrollo que enfrenta el niño que cumple tres años de edad y su evolución hasta los cinco años.

## **2.2 Etapas del desarrollo infantil en el niño de 3 a 5 años**

Desde el punto de vista pedagógico, el niño atraviesa en este rango de edad, algunos aspectos evolutivos en su desarrollo tanto a nivel personal, como espiritual y afectivo. En este sentido, Rosalía E. Aranda (2008) analiza este proceso evolutivo como un desarrollo integral, teniendo en cuenta seis aspectos específicos: el cognitivo, el senso-motriz, el



creativo, el afectivo, el social y el lingüístico. Específicamente para esta investigación se toman tres aspectos que son los más relevantes para este análisis en particular: el sensorio-motriz, el creativo y el lingüístico.

En primer lugar, el desarrollo sensorio-motriz comienza a evidenciarse desde que el niño nace y alcanza su máxima destreza aproximadamente a los 6 años de vida. Esta etapa, se vale de los sentidos para adquirir conocimiento, ya que la información sensorial es de suma importancia para las funciones mentales del niño. Aranda (2008), establece que el educador siempre debe tener en cuenta ésta área, ya que es esencial en la educación de la inteligencia y la personalidad del niño.

La educación sensorial implica no sólo el conocimiento de los órganos de los sentidos y sus funciones sino, fundamentalmente, comprobar que a través de ellos es posible conocerse y percibir lo que nos rodea discriminando y distinguiendo las propiedades básicas de los objetos. Para afianzar esas discriminaciones se debe facilitar al niño un gran número de experiencias directas que le permitan ejercitar la percepción a través de cada uno de los sentidos.  
(2008, p.76).

Puntualmente, en edades entre los 3 y los 5 años, se reconocen algunas características en cuanto al desarrollo de esa percepción, la cual se adquiere paulatinamente con los años. Para los 3 años el niño logra identificar el objeto desde la forma, el tamaño y el color, a los 4 años afianza esa identificación, consolidando el conocimiento del objeto, reconoce su textura y grosor, igualmente, establece relaciones entre los objetos que ya conoce. Finalmente a sus 5 años de edad el niño tiene el dominio de los objetos con mayor soltura, incluyendo la percepción espacial y temporal.

Teniendo en cuenta esta teoría, resulta interesante enfatizar en que el objeto de estudio de esta Tesis, los cuentos infantiles interactivos, estimulan específicamente tres de los cinco sentidos, la vista, el oído y el tacto. En efecto, a medida que un cuento genere mayores experiencias sensoriales, mayor asertividad tendrá en el desarrollo pedagógico desde el área sensorio-motriz del niño.

En segundo lugar, se encuentra el desarrollo creativo, el cual se vale de tres fases para consolidar su proceso: la fase multisensorial, la fase simbólica y la fase intuitiva. La primera fase está directamente relacionado con lo expuesto anteriormente en el área senso-moriz, por su parte en la simbólica, el niño consigue nuevos descubrimientos gracias a su interés y curiosidad por lo que es nuevo para él y por último en el aspecto intuitivo, se refleja la creatividad en múltiples dimensiones. “El desarrollo creativo está en estrecha relación con el aprendizaje porque este proceso de aprendizaje es un encuentro con la realidad” (Aranda, 2008, p. 77). La curiosidad lleva al niño a adquirir nuevos conocimientos y tener una mayor comprensión del mundo, cada que se enfrenta a un nuevo objeto, un nuevo espacio o una nueva palabra, se enfrenta a un proceso creativo.

Por último, en las etapas del desarrollo, el tercer aspecto es el desarrollo lingüístico en el cual se trabajan tres etapas puntuales en el proceso de adquisición del lenguaje: la etapa prelingüística, la etapa lingüística y la etapa poslingüística. Para ello, se hace a continuación énfasis en la etapa lingüística, ya que es la etapa donde el niño comienza a adquirir el lenguaje, teniendo en cuenta que en esta Tesis se busca comprobar 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. Para ello es necesario conocer cómo el niño adquiere el lenguaje, de qué forma puede un cuento infantil estimular su desarrollo.

### **2.3 El desarrollo del lenguaje en el niño**

Como se mencionó anteriormente, la adquisición del lenguaje se da en tres etapas. Victor Miguel Niño (2013) hace referencia a la primera como la etapa prelingüística, que se da en el primer año de vida, donde el niño apenas emite las primeras vocalizaciones. Como su nombre lo indica, es una etapa previa al inicio del lenguaje. La segunda etapa es la lingüística, la cual abarca desde los 2 hasta los 5 años aproximadamente, y en ella el niño aprende fonológicamente una lengua y afianza sus capacidades lingüísticas. Es

decir, es en esta etapa el niño logra comprender, articular y exteriorizar el lenguaje. Por último, se encuentra la etapa poslingüística, que corresponde al desarrollo total de las competencias lingüísticas, donde la persona tiene el dominio total de la lengua.

En este sentido, el período a analizar en esta Tesis es básicamente el lingüístico, de acuerdo al período de la primera infancia, en que se enfoca el caso de estudio de la presente investigación. Para ello es importante definir el concepto de lenguaje, entendido como: “la facultad humana para adquirir y desarrollar una o varias lenguas naturales, en función del desarrollo del conocimiento, la expresividad afectiva y la interacción comunicativa, al interior de un grupo social” (Niño, 2013, p.59). En efecto, el lenguaje tiene como función esencial comunicar y para el niño que apenas comienza a incorporarlo en su desarrollo, es necesario que se enriquezca sus experiencias y se le estimule o motive su curiosidad, con el fin de incorporar las nuevas palabras y verbos de acción que va conociendo poco a poco.

Siguiendo la teoría de Aranda (2008) se plantea que el desarrollo del lenguaje en el niño comienza en el hogar y posteriormente en la escuela, como un recurso oral de expresión. El primer recurso de expresión que el niño conoce es el movimiento, la gestualidad y los sonidos, sin embargo, para que el niño adquiera el dominio de una lengua deberá generarse un entorno de comunicación por medio del habla. Es decir, se le deberá incentivar a verbalizar y comprender palabras que poco a poco irá memorizando e incorporando en su cotidianidad; no obstante, es un proceso que debe comenzar a efectuarse a partir de los 2 años de edad.

Cuando el niño llega a los 3 años de edad, entra a una etapa de consolidación, donde comienza a adquirir el dominio de la lengua, Arada (2008) elabora una síntesis de los principales factores que detectan en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 6 años, con relación a la comunicación, la producción y la comprensión.

Comunicación	Producción	Comprensión
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comunicación con sus iguales.</li> <li>▪ Junto con las conversaciones va a haber dos formas de comunicación específicas de estas edades: a) las preguntas: “¿por qué? b) los monólogos:</li> <li>▪ El lenguaje acompaña a la acción.</li> <li>▪ La palabra le sirve para pensar en voz alta.</li> <li>▪ El lenguaje como forma de manifestar su fantasía: “Ya se está montando la película”.</li> </ul>	<p><b>Producción fonológica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entre los 3 y los 6 años su forma de expresión se acerca cada vez más, a la de los adultos, disminuyendo notablemente las impresiones e incorrecciones en la pronunciación.</li> </ul> <p><b>Producción morfosintáctica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Podemos destacar gran cantidad de adquisiciones morfosintácticas entre los 3 y los 6 años.</li> </ul> <p><b>Producción léxico-semántica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entre los 3 y los 6 años el vocabulario presenta un aumento muy importante (el vocabulario comprensivo suele ser el doble que el expresivo)</li> <li>▪ Podemos decir que al llegar a los 6 años ya han incorporado todas las funciones propias del lenguaje adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A los 3 años adquieren grandes habilidades como lectores de imágenes.</li> <li>▪ Entre los 4 y los 6 años, los niños desarrollan una capacidad comprensiva del lenguaje verbal.</li> <li>▪ Los niños entre 5 y 6 años entienden las oraciones pasivas como si fueran oraciones activas (p.e.: en la frase “El toro es empujado por el león”, entienden que el toro empuja al león.</li> </ul>

Tabla 1: Desarrollo evolutivo de la comunicación y el lenguaje en los niños de 3 a 6 años  
Fuente: (Aranda, 2008, p.136)

Dado el recorte etario de los niños/usuarios planteados en esta Tesis, resulta de suma importancia tener en cuenta estos aspectos de comunicación, producción y comprensión planteados por Aranda (2008). Éstos permiten tener un panorama más claro del momento lingüístico en el que se encuentra el niño de 3 a 5 años. En este sentido se hace hincapié en el ámbito de comprensión del lenguaje donde el niño a los 3 años comienza a ser un buen lector de imágenes. En esta edad es en la que el niño comienza a tener conciencia de las imágenes, por lo cual, ver un libro ilustrado o un libro-álbum, que se plantea en el primer capítulo de esta Tesis como un recurso de la literatura infantil, se construye con tres elementos básicos: diseño, imagen y texto. Allí pueden encontrarse una o muchas

palabras, incluso ninguna, pero la imagen es la que tiene una fuerte presencia en el libro, con mayor relevancia que el texto (Menéndez, 2009).

Siguiendo la línea expuesta por Aranda (2008) es a partir de esta edad donde se forman lectores, no solo de imágenes sino que poco a poco se adquiere esa comprensión verbal del lenguaje. En este punto, la educación debe valerse principalmente de la capacidad auditiva y visual para estimular en el niño habilidades lectoras, por medio de los sentidos, los niños comienzan a articular estos nuevos conocimientos y es gracias a la imitación que interiorizan dichos conocimientos hasta que logra un dominio total del mismo.

En consecuencia, los cuentos infantiles contienen un lenguaje acorde a una temprana edad, que pueden facilitar el desarrollo lingüístico, ya que si bien la imagen cumple un papel fundamental, las letras, las palabras y el texto en general le permiten al niño acercarse a nuevos conocimientos. Estos conocimientos, comienzan a incentivar su curiosidad y poco a poco el infante va adquiriendo habilidades lingüísticas propias de la comunicación.

Si bien los niños entre 3 y 5 años se encuentran en una segunda fase de la primera infancia, a partir de los 2 años de edad el niño comienza a sentirse atraído por los libros, disfruta mirarlo y escuchar historias, comienza a diferenciar sus colores, formas y tamaños, distingue los sonidos, el ritmo y el volumen del mismo. Le llaman la atención los libros impresos grandes, con texturas, ilustraciones amplias, con formas que puede identificar en su entorno, como animales, juguetes, espacios y personas. Vive muchas sensaciones corporalmente, a través de los sentidos.

A los 3 años, ya el libro propone historias breves, en las cuales el niño es capaz de identificar personajes, colores y sonidos, ya que posee mayor conocimiento de palabras, por lo cual el juego con los sonidos de las palabras. La repetición de las mismas, las onomatopeyas y las frases sonoras se convierten en un recurso lúdico que atrae la atención del niño al relato y lo sumerge en la historia de tal manera que se siente parte de

ella. Eventualmente, será capaz de repetir las estas palabras de memoria como si las estuviese leyendo, gracias a que su capacidad de almacenar información se va desarrollando poco a poco.

Generalmente, a los 3 años el niño comienza a reconocer algunas letras, pero es hasta los 5 años donde suele reconocer fácilmente la escritura de algunas palabras, disfruta con los juegos para descifrarlas y puede memorizar textos un poco más largos. En el rango de 3 a 5 años hay un factor denominador, el niño quiere escuchar el relato una y otra vez, no se cansa de escuchar la misma historia, en sus juegos cotidianos, se convierte en los personajes y, a veces, juega proponiendo diferentes finales para el mismo cuento que se acomode a sus gustos y preferencias.

Los libros dirigidos a niños en este rango de edad se caracterizan porque en sus relatos conservan una unidad en el tiempo y lugar, los personajes cobran más simpleza con la intención de que el niño se vea reflejado en el personaje y se identifique con él mismo y las ilustraciones deben ser claras, coloridas y sencillas. En este sentido, se hace referencia a un artículo que expone el cuento como un recurso didáctico, y analiza algunas de las características de niños entre 3 y 5 años de edad.

Entre los tres y los cinco años, los niños usan un lenguaje reducido (lenguaje activo), pero pueden comprender mayor número de palabras de las que manejan (lenguaje pasivo). Ellos son capaces de enumerar los personajes y objetos que aparecen en las láminas; juegan con las palabras y disfrutan con su sonoridad; les encanta aprender nuevos vocablos y se divierten con la rima. Además desean que les cuenten el mismo cuento hasta la saciedad.  
(Fernández, 2010, p. 5-6).

De tal modo, el niño va asimilando experiencias y descubriendo los objetos y sus características a medida que va viendo, escuchando, tocando y explorando el entorno, conoce un mundo de colores, sabores, olores, formas, tamaños, sonidos y otros a través de los sentidos.

Sin embargo, la niñez del siglo XXI, posee algunas características que se han generado de los cambios socio-culturales que trajo consigo la tecnología. En efecto, esas

características ponen en relieve la adaptación que niños y jóvenes tienen a las nuevas tecnologías. Por lo cual, se hará a continuación énfasis en esta particularidad que se relaciona directamente con el tema expuesto en esta Tesis y que se ha convertido en un problemática o mejor llamarlo en una oportunidad a potencializar en ámbitos de educación y formación de la primera infancia. En este orden de ideas, el siguiente subcapítulo trata las nuevas generaciones interactivas como una característica de la niñez y la juventud del siglo XXI con el fin de conocer más a fondo el aspecto pedagógico que gira en torno a esta investigación, y porqué se considera una oportunidad a potencializar.

#### **2.4. Nativos Digitales**

Entre las características primordiales de los niños del siglo XXI, entre los 3 y 5 años de edad, es su contacto constante desde una muy temprana edad, con la tecnología y los medios de comunicación de una manera natural. (Torre, 2009). Dicha característica les ha valido la denominación que gracias a la revolución de las nuevas tecnologías y el significativo aumento de los medios de comunicación, 'nativos digitales', dado que se denomina así a las personas nacidas entre finales de los años '90 y principios del 2000.

Se plantea que los nativos digitales piensan y procesan la información de formas distintas a las de sus antecesores, a quienes se les denomina 'inmigrantes digitales' porque éstos no nacieron en la era digital, y han tenido que enfrentar una adaptación a las nuevas tecnologías. A diferencia del niño contemporáneo tiene una adaptación natural, conoce la tecnología en sus primeros años de vida, y la interacción se articula de una forma innata. Con la llegada de la interactividad y el auge de las nuevas tecnologías, muchos autores hablan en sus teorías acerca de una nueva generación interactiva. Tal es el caso de Ignacio Aguades (2011) quien realizó un análisis basado en la niñez y la adolescencia, enfocando su investigación en las nuevas generaciones que crecen frente a las pantallas. En efecto, los niños y jóvenes conocen más de tecnología, ya que el acceso a ellas es

cada vez más factible, están *on-line* la gran parte del día, en internet, con juegos en línea, redes sociales, móviles y adicional a esto conectados a nuevas aplicaciones para dispositivos inteligentes, las cuales se han incrementado en los últimos años.

En esta nueva generación, el niño o el adolescente no necesita del adulto para conocer o descubrir la herramienta, sino que es un sistema autodidacta que le permite desenvolverse por sí mismo. Igualmente, se trata el tema de los cuidados pertinentes que los adultos deben tener en cuenta antes de que el niño o el joven se enfrente solo a estos medios, ya que, debido al auge que tiene en la sociedad, hay algunos peligros de los que deben advertir a sus hijos o estudiantes, para que éstos asuman las nuevas tecnologías de una manera responsable.

En el siglo XXI, la interactividad se convierte en un componente base en la sociedad, como un medio de comunicación, permitiendo que las interacciones sociales se generen por medio de la red. Así lo afirman Armando Ibarra y Dania Eliza de la Llata (2010) agregan que: “Esta interactividad y conocimiento de las nuevas tecnologías ha provocado en las nuevas generaciones una necesidad por aprender nuevas habilidades y competencias cognitivas, digitales y de uso de los medios de comunicación y los recursos tecnológicos” (2010, pp. 6). En este sentido, se hace referencia a la definición planteada en el primer capítulo de esta Tesis, donde se afirma que la característica primordial que tiene la interactividad es que es un proceso por el cual una instalación necesita de un usuario para poner en marcha su funcionamiento, en una pieza interactiva no existen espectadores, existen usuarios. (Alonso, 2005). Es decir, 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.

Los inmigrantes digitales, en el siglo XXI se encargan de la educación de los nativos digitales, pero para ello, con la llegada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, requieren de nuevos los modelos de enseñanza. Ya los niños no aprenden



de la misma manera que aprendían sus maestros, por lo cual, aquellos métodos pedagógicos que funcionaban para ellos, no tienen el mismo efecto en las nuevas generaciones. La sociedad está cambiando constantemente y con ella cambia la educación, la cultura y sus costumbres.

#### **2.4.1 Nuevos procesos de enseñanza- aprendizaje**

Como se mencionó anteriormente, la llegada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación revolucionó absolutamente todos los aspectos de la sociedad y la cultura. Puntualmente, los modelos de enseñanza-aprendizaje, con el surgimiento de los nativos digitales, no están exentos de estas transformaciones. Siguiendo la línea teórica expuesta por Jordi Adell y Linda Castañeda (2013) se sugiere que los procesos de aprendizaje de estas nuevas generaciones, es decir, los alumnos del siglo XXI, no son los mismos procesos de enseñanza-aprendizaje que en su época, tuvieron aquellos que enseñan en pleno siglo XXI. Partiendo de la base en la que los nativos digitales, hacen uso de las tecnologías de la información y la comunicación en su vida cotidiana.

De este modo, Adell y Castañeda (2013) plantean el término “pedagogía emergente” de acuerdo a esta situación educativa que se genera en el siglo XXI. Dentro de esta pedagogía se logran dilucidar algunas prácticas innovadoras en el aula que utilizan herramientas tecnológicas al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se entiende entonces por pedagogías emergentes:

El conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje.  
(Adell y Castañeda, 2013, p. 15).

Es decir, si bien las nuevas tecnologías se encuentran en un proceso de transformación constante e impactan en todas las esferas de la vida social y por tal motivo, la pedagogía ni está exenta de dichas transformaciones. Aunque no son teorías pedagógicas nuevas las que emergen, sí son adaptaciones a teorías expuestas por grandes pedagogos como

Piaget y Vigotsky que incorporan la tecnología como una herramienta al servicio de la enseñanza. Es importante aclarar que las pedagogías emergentes aún no alcanzan un nivel teórico que solidifique su definición, puesto que es un término que aún se está moldeando. Sin embargo, esta teoría ya plantea la creación de una nueva cultura del aprendizaje que cultiva la imaginación y es capaz de adaptarse a los continuos cambios que se reflejan en la sociedad. (Adell, Castañeda, 2013).

En esta pedagogía emergente que se propone, no solo se debe estimular esas capacidades tecnológicas que se evidencian en las generaciones interactivas, sino que además las nuevas tecnologías deben facilitar el desarrollo de la creatividad y la imaginación del niño.

En este sentido, resulta pertinente incorporar aspectos del desarrollo pedagógico ya expuestos al inicio de este capítulo, con respecto al proceso creativo del niño, debido a la importancia que adquiere la creatividad en un ámbito educativo. M<sup>a</sup>. Isabel Merodio (2008) sostiene que en la primera infancia es de suma importancia incentivar la capacidad creativa del niño y no anularla. De acuerdo a estos nuevos procesos de enseñanza- aprendizaje que se plantea, la creatividad juega un papel fundamental en la educación del nativo digital, ya que por medio de ese proceso creador, donde interviene el estímulo de los sentidos, el niño encuentra el conocimiento de una forma innata por medio de actividades como: sentir, percibir, memorizar y fundamentalmente elaborar, dejar que el niño sienta autonomía, dejar ser y hacer. (Merodio, 2008).

Por su parte, Aranda (2008) afirma que la creatividad nace con el niño, ya que desde edades muy tempranas, comienza a crear formas de comunicarse, con gestos y sonidos el niño expresa lo que siente y lo que vive.

La capacidad que el niño tiene para crear es inmensa, sin embargo, se puede potenciar desarrollando su imaginación y es capaz de imaginar cosas nuevas cuando observa. Esta observación en un primer momento es global, luego va analizando cada imagen, forma, color, hasta llegar a una síntesis de expresión. (Aranda, 2008, p.88).

En conclusión, al realizar un paneo del desarrollo pedagógico del niño que en pleno siglo XXI, está entre los 3 y 5 años de edad, se sugiere que por medio de la imagen se deberá generar al niño estímulos en su creatividad, buscar esos detonantes que le generan curiosidad y lograr que el niño comience a indagar más allá de lo que conoce. Igualmente se plantea que las herramientas tecnológicas se convierten en un insumo clave para las pedagogías emergentes. Hablando específicamente de esta Tesis, cabe agregar que los cuentos infantiles interactivos, le ofrecen al niño una herramienta que, por medio de la vista, el oído y el tacto debe inferir e interactuar con ella, mostrándole imágenes en movimiento que él mismo puede manipular.

Del mismo modo, es importante resaltar que el uso del lenguaje en los cuentos infantiles es determinante para el estímulo y desarrollo lingüístico del niño, ya que si bien las historias deben ser lineales, sencillas y concretas, el léxico utilizado en ellas debe ser pensado para un niño que apenas dice sus primeras frases, y en caso de ser historias largas, como generalmente lo son las de los cuentos clásicos, entonces la imagen debe jugar un papel primordial en el cuento.

Para continuar entonces con esta investigación, a continuación se presenta un análisis del cuento como herramienta lúdico-didáctica, con el fin de desglosar ambos términos y entender por qué se plantea el cuento infantil interactivo como un instrumento al servicio de la pedagogía, que se vale de aspectos lúdicos para captar la atención del lector. Igualmente, se plantea un aspecto esencial para el proceso comunicativo entre el objeto cuento y el usuario niño. Éste se refiere particularmente a la comunicación visual, y el papel que tiene el diseño gráfico en los cuentos infantiles.

## CAPÍTULO III

### HERRAMIENTAS LÚDICO-DIDÁCTICAS Y COMUNICACIÓN VISUAL

*“Las actividades lúdicas entre los niños son el reflejo de las pautas socioculturales que adquieren a través de su contacto con el mundo exterior”*

(Cruz y Pacchiarotti, 2010, p. 116)

#### 3.1 Definición de herramienta lúdico-didáctica

Después de haber profundizado en algunas temáticas determinantes para esta investigación, el presente capítulo busca definir, desglosar y generar un panorama que respondiera a la pregunta, ¿Qué es una herramienta lúdico-didáctica?, pero para ello es primordial realizar un análisis de cada término, con el fin de definir cada uno y, posteriormente, determinar una definición respecto al conjunto de ambos términos, aplicados a este proyecto: lúdico y didáctico. En primer lugar, se toma el concepto de lo lúdico que deriva del latín *ludus*, juego, diversión, pasatiempo. Se plantea una definición a partir del libro *Terapia para niños* de Jennifer Freeman, David Epston y Dean Lobovits (2010), en el cual refiere a lo lúdico como un recurso para lograr un acercamiento efectivo con el niño, entendiendo a lo lúdico como juego, diversión, recreación y esparcimiento.

Tomando entonces lo lúdico como sinónimo de juego, Piaget (1996), expone tres tipos de juego según la etapa de desarrollo en la que se encuentra el infante: el juego sensoriomotor, el juego simbólico y el juego reglado. Poniendo en relieve el juego simbólico, que es el que se da en la etapa preoperacional (de 2 a 7 años de edad) este autor afirma que la función principal del juego en dicha etapa es la asimilación de lo real al yo. En otras palabras, el niño es capaz de representar los objetos por símbolos y sustituir lo real por lo imaginario, creando una conciencia del juego en la realidad y la fantasía.

En la etapa infantil, el juego es de suma importancia para el desarrollo y el crecimiento del infante, María del Mar Cañete (2009) sostiene que el juego es fundamental en la primera infancia ya que contribuye e incentiva al niño a explorar y descubrir. Igualmente, interviene asertivamente en el desarrollo infantil estimulando la espontaneidad, la imaginación, la creatividad, la motricidad, la sensibilidad, en algunos casos el lenguaje y los dotes artísticos del niño. Del mismo modo, el juego guarda un valor terapéutico que posibilita el aprendizaje del niño captando su interés y su atención (Cañete, 2009).

En segundo lugar, se encuentra la didáctica, del griego *didastékene*, que significa *didas*-enseñar y *tékene*-arte, por lo cual se define literalmente como el arte de enseñar. De esta manera el término está ligado principalmente a la pedagogía. Para esta investigación se recurre al libro *Hacia una didáctica de lo grupal* de Marta Souto (1993), especialista en grupos de aprendizaje e instituciones educativas, quien define la didáctica como una práctica intencional generadora de cambios y reflexiones. Busca la construcción de un conocimiento complejo y dialéctico acerca de la enseñanza, puesto que toma como objeto de estudio las situaciones que se dan frente a enseñanza-aprendizaje, enmarcado siempre desde teorías pedagógicas. (Souto, 1993).

Se interpreta el aprendizaje como un proceso dialéctico de transformación y cambio de la conducta a través de diversos componentes del entorno, pero éste surge de la práctica, en situaciones y en contextos específicos. En términos generales, la didáctica es una rama de la pedagogía que busca métodos que mejoren la enseñanza, que permite abordar, analizar y diseñar esquemas que faciliten el proceso de aprendizaje. De esta manera, se toma el término didáctica desde el punto de vista en el cual se pretende llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la presente investigación, al unificar ambos términos, se hace referencia a un proceso por el cual el niño adquiere conocimientos, habilidades, aptitudes, capacidades y destrezas de forma dinámica y divertida, es decir, por medio del juego. En este sentido,

una herramienta lúdico-didáctica le ofrece al niño interacción, exploración y creación mientras que fortalece aspectos educativos.

En diversas teorías, esta definición de 'lúdico-didáctica' puede variar en términos como: el juego educativo o el juego didáctico. Es el caso de Norma Raquel López y José Manuel Bautista (2002) quienes abordan el concepto del juego didáctico, afirmando que las actividades lúdicas son recursos bastante efectivas en ámbitos educativos. El juego adquiere su valor pedagógico combinando estrategias de la enseñanza como: participación, dinamismo, entrenamiento, colectividad, retroalimentación, iniciativa y competencia. Los métodos de educación por medio del juego contribuyen a que el niño se motive a aprender y ayudan a despertar la curiosidad por adquirir nuevos conocimientos. "Las estrategias de enseñanza aprendizaje deben de favorecer la participación activa de los alumnos" (López y Bautista, 2002, p.5).

Siguiendo con la línea teórica de estos autores, resulta interesante conocer algunas de las bondades que traen consigo las actividades lúdicas, con el fin de entender, porqué éstas son vistas como un recurso al servicio de la didáctica. Algunas de estas bondades o características son la constitución de esta actividad educativa como una actividad placentera, espontánea, voluntaria y libremente elegida. En otras palabras, apunta a ser más una actividad de disfrute que un esfuerzo para conseguir un fin o un resultado concreto y permite la autoexpresión. El juego es una acción que implica participación activa, guarda conexión sistemática con la vida del ser humano sin dejar su carácter de ficción. (López y Bautista, 2002).

Después de establecer una definición aplicada a esta Tesis, en la que una herramienta lúdico-didáctica es un recurso a favor de los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el que las actividades lúdicas se convierten en un estímulo que cautiva, retiene e incentiva la atención del niño. A continuación, se hace hincapié en los cuentos infantiles vistos como herramientas lúdico-didácticas, para analizar el panorama que plantea la hipótesis

de esta Tesis que sostiene que: los cuentos infantiles interactivos desarrollados por *PlayTales* (caso de estudio) son herramientas lúdico-didácticas que facilitan el desarrollo lingüístico del niño entre 3 y 5 años de edad.

### **3.2 El cuento infantil como herramienta lúdico-didáctica**

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, un cuento debe permitirle al niño divertirse. Específicamente en el cuento infantil multimedial, el nivel de diversión y juego que le ofrece al niño supera el que le ofrece un cuento infantil impreso, gracias a la interactividad y la posibilidad de convertir al niño en un usuario. Como fue mencionado anteriormente, para el funcionamiento de una pieza interactiva, el usuario deberá activarla, manipularla o interferir en ella, ya que su uso depende de la forma en que se opera o estimula; de otra manera la pieza carece de todo sentido y función.

Al tener características de interactividad, un cuento se convierte en una herramienta lúdica, apelando a las características de juego planteadas anteriormente de la mano de López y Bautista (2002). Junto con esta interactividad, en su historia o en su contenido, los cuentos conservan ese valor pedagógico que le lleva al niño mensajes educativos y moralizadores.

Sin embargo, al clasificar los cuentos infantiles interactivos como herramientas lúdico-didácticas, aparece otro aspecto a analizar que es de suma importancia para que el cuento cumpla con su función pedagógica y divertida y tiene que ver con el aspecto comunicativo, particularmente con la comunicación visual. En este sentido, aparece la relación de texto/imagen y el papel que tiene el diseño gráfico en los cuentos infantiles, a continuación se realiza un paneo de los principales elementos gráficos que le dan forma a los cuentos interactivos, pensados para un usuario específico, los niños entre 3 y 5 años.

### **3.3 El diseño gráfico en los cuentos infantiles**

Para comenzar el planteamiento de este acápite, es importante aclarar que es por medio del diseño y sus recursos gráficos que se logra llevar el mensaje al usuario y que éste se siente atraído visualmente para continuar la interacción con la herramienta. En este caso en particular, se refiere como usuario a niño y como herramienta al cuento interactivo.

Para la presente Tesis, se toma la teoría de Jorge Frascara (2011) que analiza la comunicación visual y el rol del diseñador gráfico en la construcción del contenido. En este sentido, sostiene que “El diseñador de comunicación visual trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes” (Frascara, 2011, p.24) y añade que toda pieza visual no sólo deberá atraer la atención, sino que además deberá retenerla. Para ello es necesario que estos cuentos presenten un mensaje que se relacione con las motivaciones del público objetivo y que la imagen sea suficientemente fuerte para captar la atención y mantenerla.

Del mismo modo, Frascara (2011) afirma que el diseño de comunicación visual, ha atravesado algunos cambios estructurales, el más reciente se da debido a la llegada de las nuevas tecnologías y la digitalización de los contenidos, en los que se ven afectados los procesos productivos, y de comercialización. “La digitalización ha permitido la creación de la multimedia, que concentra en una herramienta de trabajo la posibilidad de controlar imágenes, movimiento y sonido” (Frascara, 2011, p.153).

Si bien se mencionó en líneas pasadas que la sociedad y la cultura se transforman conforme las nuevas tecnologías avanzan, en el diseño también se ve dicha transformación. Hablando específicamente de la presente investigación, el diseño y la creación de los cuentos infantiles tuvieron que adaptarse a las nuevas generaciones, aquellas que nacen en la era digital y su adaptación a la tecnología es innata. Al diseñar un cuento para un medio digital es necesario tomar en cuenta algunos parámetros como: “las interfaces en los medios electrónicos deben mostrar claramente los contenidos de su



base de datos, organización jerárquica de sus contenidos, y las herramientas de navegación. En general, deben permitir que la gente actúe intuitivamente, mirando y adivinando” (Frascara, 2011, p.160). Lo antes dicho responde a cabalidad con la definición de usabilidad, término utilizado a lo largo de esta Tesis, específicamente, para el análisis de contenido de los tres cuentos seleccionados en el caso de estudio.

Concretamente, un cuento multimedial interactivo, debe responder a estos parámetros de usabilidad en términos de iconicidad, pensando en el usuario al cual debe llegar el mensaje. “Los usuarios deben ser capaces de entender, en una mirada, cual es el lugar en que están, y donde está el lugar al que quieren ir” (Frascara, 2011, p.157). Aún cuando este usuario apenas comienza a leer sus primeros textos, o incluso aún no sabe leerlos, lo importante es entender cómo es su lenguaje visual. Por consiguiente, a continuación se realiza un análisis de los dos elementos gráficos que son fundamentales al hablar de cuentos infantiles: el texto y la imagen.

### **3.3.1 Texto e imagen**

En primera instancia, es importante comenzar el análisis desde la relación texto/imagen tomando como teoría el mensaje lingüístico que plantea Roland Barthes (1972) en la *Retórica de la imagen*, donde afirma que todo objeto o imagen visual está atravesado por un lenguaje verbal, donde el lenguaje interviene como intermediario. Sin embargo, el mensaje lingüístico posee funciones a las que Barthes (1972) va a llamar anclaje y relevo.

Inicialmente está el anclaje que tiene como principal función evitar la polisemia de la imagen, y constituye una descripción denotada de la imagen y actúa como un refuerzo. Suele ser más frecuente, especialmente en el mundo publicitario y periodístico, “el texto conduce al lector a través de los distintos significados de la imagen, le obliga a evitar unos y a recibir otros” (Barthes, 1972, p.36). De manera paralela, se encuentra el relevo, en el cual el texto le brinda al lector información que la imagen no le muestra, actuando

como un complemento de la imagen, suele ser más común en medios audiovisuales, “En estos casos, la palabra (casi siempre un fragmento de diálogo) y la imagen están en relación complementaria” (Barthes, 1972, p.37)

A continuación se presentan dos imágenes obtenidas de uno de los casos de estudio de la presente investigación, para reflejar en ellas la relación texto/imagen. Igualmente, se profundiza en el primer sentido que plantea Barthes (1972), sentido denotado que se refiere a lo literal y natural, que permite llegar a un segundo sentido que sería el connotado como cultural, social e histórico.



Figura 3: Pantalla 3 - cuento *Caperucita Roja* 1  
Fuente: Aplicación digital - *PlayTales*

En esta imagen, el mensaje icónico denotado muestra una niña, de ojos azules con una capa roja en un colorido bosque, pero desde el punto de vista de la connotación muestra ternura, ingenuidad, inocencia.

De manera paralela, se encuentra el texto con una función clara de anclaje, ya que el texto está reforzando lo que la imagen muestra, una niña con una capa roja a quien todos llamaban Caperucita Roja.



Figura 4: Pantalla 4 - cuento *Caperucita Roja 2*  
Fuente: Aplicación digital - *PlayTales*

En esta imagen, por un lado el mensaje icónico denotado muestra una madre hablando con su hija, una niña con capa roja, al lado de una mesa donde hay una cesta o canastilla. Desde el punto de vista de la connotación muestra familiaridad, advertencia, cuidado, protección.

Por otro lado, se encuentra el texto con una función clara de relevo, ya que el texto está complementando la imagen, dándole al lector datos que no se muestran en la imagen. En efecto, en la imagen la madre le está diciendo algo a Caperucita, pero es el texto el que le cuenta al lector, el diálogo en el que la madre le advierte a caperucita que no debe entretenerse en el camino ni hablar con extraños.

Es decir, aun siendo el cuento infantil interactivo una pieza audiovisual donde el texto cumple una función de anclaje inicialmente por que lleva al lector por un camino específico y refuerza el sentido denotado, cumple también la función de relevo, ya que le da al lector información que la imagen no le brinda. Permite de esta manera, que el mensaje que deja el cuento, se de en sentido connotado.

En este punto, aparece nuevamente el concepto de Libro-Álbum de Liliana Menéndez (2009), afirmando que éste se construye con tres elementos, diseño, imagen y texto. Puede contener una o muchas palabras, incluso ninguna, pero la ilustración tiene una fuerte presencia, su importancia es igual o en algunos casos, mayor a la del texto. Cuando se hace referencia a un usuario/lector que está entre los 3 y 5 años de edad, se debe tener en cuenta que su capacidad de leer textos aún es muy endeble. Si bien no se debe prescindir de ellos, para que el niño se acostumbre poco a poco, es evidente que la imagen toma un lugar protagónico cuando se hace referencia a cuentos infantiles, enfáticamente multimediales, donde el movimiento, el sonido y la interacción, se convierten en un estímulo para atraer y retener la atención del usuario.

Sin perder de vista que el diseñador deberá conocer a su usuario detalladamente, para crear piezas completamente asertivas tanto a nivel gráfico como comunicacional. “La elección del enfoque estético adecuado, tanto en relación con el mensaje como con el público receptor, tiene una importancia decisiva para la efectividad del mensaje, dada su relación con la relación emotiva del público” (Frascara, 2011, p.79). En este sentido, se realiza a continuación un análisis frente al usuario y la relación que el diseñador debe generar con el público al momento de diseñar una pieza de comunicación visual.

### **3.3.2 El lector modelo**

Es de suma importancia analizar el lector modelo, teoría que expone Umberto Eco (1991), donde afirma que un texto no tiene estabilidad semántica, y ésta dependerá exclusivamente de las lecturas que el lector le da. Para su análisis, se tienen en cuenta

tres componentes: el texto como la materialidad discursiva, el autor que es quien propone un material abierto, y por último, el lector empírico quien finalmente actualiza la lectura del texto. Sin embargo, el autor debe imaginar un lector en el momento de generar el contenido, imaginar sus características, generalidades y como considera el autor que su obra será leída, de este modo crea un lector modelo a quien dirige la comunicación.

Para la presente investigación, tomando el caso de estudio: *PlayTales*, se logra definir claramente un lector modelo, los nativos digitales que se encuentran entre sus primeros meses de vida hasta los 11 años.

Como ya fue planteado en el segundo capítulo de esta Tesis, los nativos digitales, piensan y procesan la información de formas distintas a las de sus antecesores, a quienes se les denomina ‘inmigrantes digitales’ ya que éstos no nacieron en la era digital, y han tenido que enfrentar una adaptación a las nuevas tecnologías. Mientras que el niño contemporáneo, este nativo digital, tiene una adaptación natural, conoce la tecnología en sus primeros años de vida, y la interacción se articula de una forma innata. Resulta pertinente ponerlo en relieve, ya que si bien los diseñadores de los cuentos de *PlayTales* son inmigrantes digitales, ellos desarrollan el contenido pensado para una niñez que desde un primer momento disfruta, conoce y convive con las nuevas tecnologías, que tiene otro tipo de sensibilidad frente a la cultura y la sociedad donde vive.

Para el diseñador de comunicación visual, es fundamental tener claro a quien se dirige el mensaje, pero para ello no es suficiente conocer el mercado sino que además deberá estructurar un ideal de lector que cumpla con las principales características que le ofrece el estudio del mercado, y así lograr que la decodificación de los mensajes visuales sean efectivos y asertivos.

En conclusión, se establece que el diseño de los cuentos infantiles interactivos, es determinante al momento de evaluar si éstos se comportan como herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. En este sentido, es fundamental establecer si la

comunicación visual es completamente efectiva, y para ello se debe tener en cuenta, no sólo la etapa de desarrollo en la que se encuentra el lector, sino que además es fundamental tener en cuenta algunos parámetros en cuanto a la relación de texto/imagen acorde a la edad del usuario.

Para el cuarto y último capítulo de esta Tesis, se realiza todo el planteo metodológico que consta de tres instrumentos de recolección de datos: entrevista, observación y análisis del contenido gráfico de los tres cuentos seleccionados. De modo que, el estudio de cada uno de los resultados que arrojen dichos instrumentos, será de vital importancia para corroborar la hipótesis planteada en la presente investigación.

## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA, TÉCNICA Y CASO DE ESTUDIO

#### 4.1 Técnica metodológica

Para la presente investigación se proponen tres técnicas metodológicas: entrevistas, observación y análisis de contenido.

En primer lugar, las entrevistas están dirigidas a pedagogos especialistas en primera infancia y a profesionales en diseño y comunicación infantil, con el fin de apoyar las teorías ya presentadas en capítulos anteriores y conocer de la mano de algunos profesionales la visión actual de este tema en cuanto a ambas disciplinas. En segundo lugar, el trabajo de observación, busca analizar el comportamiento de niños entre 3 y 5 años frente a los tres cuentos clásicos interactivos considerados en la presente investigación. Esta técnica se fundamenta en la importancia que tiene para este proyecto documentar el contacto, el vínculo o la interacción entre el niño y el cuento. Y por último, se plantea el análisis del contenido gráfico de tres cuentos clásicos diseñados por *PlayTales: Caperucita roja, Los tres cerditos y Peter Pan*, tomados como caso de estudio, considerando que la comunicación visual es determinante en este proceso pedagógico. Asimismo, para corroborar la hipótesis planteada, se debe ratificar si estos tres cuentos, cumplen con los parámetros mínimos de diseño dirigido a un público infantil

**Población:** Esta investigación se fundamenta en los cuentos infantiles interactivos o multimediales que actualmente se desarrollan como aplicaciones para dispositivos móviles.

**Muestra:** El estudio se enfoca en los cuentos infantiles interactivos desarrollados por *PlayTales*, una librería digital que ofrece cuentos multimediales para niños desde 1 a 11 años de edad, disponibles en más de siete idiomas y distribuye sus libros para tabletas y

teléfonos inteligentes en más de 119 países. Los cuentos son desde aquellos cuentos clásicos populares hasta historias modernas y actuales.

Dentro de la muestra de esta Tesis, cabe destacar que se realizó otro recorte con respecto a la edad del niño lector/usuario, con el que se llevó a cabo la observación al interactuar con el cuento. Este recorte se refiere a los niños entre 3 y 5 años de edad, ya que es la etapa de la primera infancia donde el niño adquiere el lenguaje.

**Unidad de Análisis:** Como eje principal para este proyecto, se toman tres cuentos infantiles clásicos diseñados por *PlayTales*:

CUENTO	ESCENAS	EDADES	IMAGEN
Caperucita roja	21 (pantallazos)	0 - 6 años	
Los tres cerditos	21 (pantallazos)	0 - 6 años	
Peter pan	25 (pantallazos)	0 - 6 años	

Tabla 2: Unidad de análisis  
Fuente: Construcción propia

## 4.2 Diseño de las entrevistas

Para esta herramienta se proponen dos entrevistas diferentes en las áreas en las cuales se fundamenta esta investigación: comunicación gráfica y pedagogía, teniendo en cuenta que los profesionales que se entrevistarán son especialistas en primera infancia. Esta



técnica se seleccionó con el objetivo de conocer de la mano de expertos acerca de la aplicación de diversas teorías en su quehacer como profesionales, lo cual permite la consolidación de una visión actual en cuanto a los temas y conceptos expuestos a lo largo de esta Tesis.

La entrevista que se construye para diseñadores y comunicadores hace un recorrido por las siguientes variables: características gráficas de un material dirigido a niños, parámetros o generalidades de la ilustración y la tipografía en un diseño para infantes entre 3 y 5 años, cuentos infantiles y desarrollo del lenguaje en el niño. Por último, se hace énfasis en los cuentos infantiles interactivos y en caso de conocer la plataforma de *PlayTales* se habla un poco acerca del diseño y la funcionalidad de esta aplicación.

Igualmente, se construye una entrevista dirigida a pedagogos que trabajen o se especialicen en primera infancia y se desarrolla un lineamiento en base a las siguientes variables: desarrollo pedagógico, características determinantes de un material lúdico-didáctico dirigido a niños de 3 a 5 años, influencia de la literatura infantil en la primera infancia, desarrollo del lenguaje, nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, nativos digitales y por último cuentos infantiles interactivos.

A continuación se presenta la guía de preguntas y la estructura de la entrevista para ambas disciplinas, respectivamente.

Guía de preguntas para la entrevista enfocada en Diseño y Comunicación:

1. Cuénteme acerca de su experiencia profesional en el desarrollo de piezas gráficas dirigidas a niños.
2. Podría hablarme de las características gráficas que usted considera fundamentales en el diseño de piezas gráficas para niños, hablando específicamente de la primera infancia.

3. En cuanto a la ilustración, de cuentos infantiles, ¿cuáles considera usted que sean las características primordiales para que un niño se sienta atraído visualmente? (Color, Formas, Tamaño, Trazos)
4. Con respecto a niños entre 3 y 5 años, que hasta ahora están explorando el lenguaje, y en la mayoría de los casos no saben leer aún, ¿cómo cree que debe ser el manejo de los textos y la tipografía en el diseño, hablando especialmente del diseño de cuentos infantiles?
5. Desde su punto de vista profesional, ¿cómo considera que puede el diseño de un cuento infantil estimular el desarrollo del lenguaje en el niño entre los 3 y 5 años de edad?
6. ¿Conoce los cuentos infantiles interactivos? > ¿Qué opina de esta nueva iniciativa?
7. ¿Conoce la librería digital PlayTales? > ¿Cómo cree que es el manejo de los elementos gráficos en esta plataforma?
8. ¿Cuál es su opinión sobre los estímulos que le brinda una pieza audiovisual interactiva a la niñez del siglo XXI, conocidos también como nativos digitales?
9. Muchas gracias por colaborar con este proyecto de investigación, ¿hay algo más que quisiera compartir o añadir antes de finalizar?... Nuevamente, muchas gracias.

Guía de preguntas para la entrevista enfocada en Pedagogía:

1. ¿Podría contarme qué experiencia tiene usted como docente en el nivel preescolar?
2. Desde su punto de vista como docente, ¿puede hablarme un poco acerca del desarrollo pedagógico en el niño entre los 3 y los 5 años de edad?
3. ¿Podría explicarme cuáles considera usted las características fundamentales de un material lúdico-didáctico para niños entre 3 y 5 años?
4. De acuerdo a su experiencia profesional: ¿De qué manera cree usted que la literatura infantil influye en la primera infancia?

5. Según su criterio, cuénteme qué características considera necesarias para que un cuento infantil estimule el desarrollo lingüístico del niño?
6. Existen teorías que afirman que los procesos de enseñanza-aprendizaje están pasando por una transformación en el siglo XXI, debido a la era digital. ¿Cuál es su opinión frente a los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje?
7. Con relación a los 'Nativos digitales' ¿Cuál es su opinión al respecto?
8. Para finalizar, ¿Conoce los cuentos infantiles interactivos? ¿Qué piensa de ellos?
9. Muchas gracias por colaborar con este proyecto de investigación, ¿hay algo más que quisiera compartir o añadir frente al tema?... Nuevamente, muchas gracias.

#### **4.2.1 Análisis de las entrevistas a diseñadores**

En el desarrollo de esta técnica metodológica se entrevistaron a tres profesionales en diseño, las cuales tienen un enfoque en ilustración y desarrollo de piezas gráficas para niños, ellas son:

- Alejandra Vélez: Diseñadora gráfica de la ciudad de Medellín, graduada de la Universidad Pontificia Bolivariana, es ilustradora y la experiencia profesional que tiene ha sido, desde sus comienzos, con enfoque infantil.
- Ana María López: Diseñadora gráfica de la ciudad de Medellín, graduada de la Colegiatura Colombiana, que como ilustradora, ha desarrollado una fuerte obra personal por la que es conocida como Cabizbaja
- Susana Aristizabal: Diseñadora Gráfica especialista en diseño editorial, tipografía e ilustración. Actualmente es docente en la Universidad Pontificia Bolivariana en diseño de productos lúdico-didácticos para niños y editora en la Fundación Taller de Letras Jordi Sierra i Fabra, donde escribe cuentos para niños.

Para el análisis de los resultados se tuvieron en cuenta las variables ya planteadas en diseño: características gráficas de un material dirigido a niños, particularmente ilustración y tipografía, cuentos infantiles y desarrollo del lenguaje en el niño. Igualmente, se hizo

énfasis en los cuentos infantiles interactivos y en caso de conocer la plataforma de *PlayTales* se indagó a cerca del diseño y la funcionalidad de esta aplicación. En este sentido, se tomaron cada una de las variables mencionadas para analizar lo dicho por cada una de estas diseñadoras, a continuación se exponen los resultados de la interpretación y el análisis de las tres entrevistas:

#### Variables:

- Características gráficas de los diseños para niños: al indagar acerca de los recursos gráficos, se encontró que las tres diseñadoras coinciden con que los principales recursos gráficos son la ilustración y la tipografía y agregan que la funcionalidad es un factor determinante para captar y retener la atención del niño. Se planteó la ilustración como un factor determinante en los diseños dirigidos a niños y más cuando estos aún están en la primera infancia, como tal la ilustración no tiene una regla básica de uso, sin embargo, se tomaron algunos parámetros que son sumamente efectivos a la hora de llevarse a cabo una comunicación entre el objeto y el usuario. Inicialmente, se encontró que deberá existir una síntesis visual, de formas básicas, sencillas y en algunos casos recurrir a las figuras geométricas para la creación de las imágenes o ilustraciones, procurando que las terminaciones sean redondeadas, con el fin de darle sutileza a los acabados. En cuanto al color, se ponen en relieve dos opiniones reiterativas en el transcurrir de las entrevistas, la primera se refiere al uso de tres colores: blanco, negro y rojo, que son los primeros que el infante logra reconocer al desarrollar el sentido de la vista. La segunda se refiere a la utilización de colores vivos y planos, los cuales facilitan la delimitación de las formas. En relación al diseño de los personajes, el análisis sugiere que éstos deben ser expresivos y tener rasgos de ternura, esto se logra generalmente dándole mayor jerarquía a la cabeza del personaje con respecto a su cuerpo, el tamaño de los ojos debe ser grande y guardar distancia entre ambos.

Susana Aristizábal, afirma que al diseñar los personajes, tiene bastante eficacia crear animales con características antropomorfas, es decir, con características humanas y procurar que éstos se encuentren en ambientes y espacios que sean familiares para el niño.

Por último, se encontró relevancia en el uso de la escala de dichas ilustraciones, es decir, trabajar las formas con proporciones grandes con respecto al formato, con el fin de generar contrastes y atraer la mirada del niño a la imagen con el fin de comunicar la historia por medio de la anatomía del mensaje visual.

Por su parte la tipografía, presentó un patrón en las tres entrevistas, el cual se refiere al uso de fuentes con letras “bolita palito”, es decir, cómo se les enseña a los niños a escribir por primera vez, como un referente de estas fuentes están la Futura y la Avant Garde. Igualmente, se hizo hincapié en que los textos deben ser muy cortos, sonoros y de un tamaño significativo, ya que si se trata de niños entre 3 y 5 años éstos aún no están muy familiarizados con el texto y la lectoescritura. Para ello, una de las formas de estimular esa familiarización es el uso de onomatopeyas, palabras de pocas sílabas y de fácil pronunciación. En estos casos el uso de la redundancia, tanto en la imagen como en el texto, también resulta un recurso interesante para el niño, pues aunque aún no saben leer, la repetición de las imágenes y palabras le permiten una lecturabilidad en la que saben que dice el texto al ver las imágenes.

- Cuentos infantiles interactivos: las tres profesionales entrevistadas coinciden en que estos cuentos son una herramienta sumamente sorprendente y atractiva para el niño en este rango de edad, sin embargo, al ser una herramienta relativamente nueva, se sugiere tener más cuidado con la narratividad y el hilo conductor de la historia, ya que en algunos casos el uso de la imagen, el sonido, el movimiento y el texto son utilizados erróneamente ya que pueden distraer al niño. Llevar los cuentos infantiles al mundo digital y nuevas tecnologías, no deja de ser una preocupación para los adultos de hoy en día, ya que pueden generar una ruptura en el vínculo familiar que se da

cuando las madres cuentan a sus hijos cuentos infantiles. No obstante, es importante rescatar que es una herramienta completamente funcional, la cual logra estimular el desarrollo cognitivo del niño actual, es decir, el niño del siglo XXI.

- El desarrollo del lenguaje en el niño: al indagar atentamente en este aspecto fundamentar para esta tesis, se encontró que las tres diseñadoras entrevistadas afirman que los cuentos infantiles interactivos sí estimulan el desarrollo del lenguaje en el niño, aun cuando éste no sabe leer, además añaden que no sólo se estimula el habla, sino que además contribuye en el desarrollo de otros sentidos, logrando un desarrollo integral cognitivo.
- *PlayTales*: de las tres personas entrevistadas sólo una conocía esta la librería digital, de la cual afirma que tiene un trabajo gráfico impecable, aunque tiene diferentes estilos en cuanto a la ilustración y el manejo del color, presenta personajes muy expresivos y atractivos incluso para un público adulto, igualmente, sostiene que las animaciones y las programación en general de la interactividad están muy bien desarrolladas.

#### **4.2.2 Análisis de las entrevistas a pedagogos**

En la segunda fase de esta técnica metodológica se entrevistaron a dos profesionales en pedagogía, las cuales tienen un enfoque en educación preescolar, es decir, son maestras en el jardín de infantes y su trabajo de enseñanza lo aplican con niños de la primera infancia, ellas son:

- Patricia Arboleda: Docente y fundadora del Centro Educativo Prados del Nogal en Envigado-Antioquia, Colombia. Con una larga trayectoria en educación para la primera infancia.
- Isabel Aragón: Directora de la guardería de la *Royal Caribbean Cruise Line* en Miami, es maestra de jardín de profesión. Cuenta con más de 20 años de experiencia en educación preescolar.

Para el análisis de los resultados de ambas encuestas, se tuvieron en cuenta las variables ya planteadas en el área de pedagogía: Estado del desarrollo pedagógico del niño entre 3 y 5 años, características del material lúdico-didáctico dirigido a niños, influencia de la literatura infantil en la primera infancia, desarrollo del lenguaje, nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, nativos digitales y por último cuentos infantiles interactivos. A continuación se exponen los resultados de la interpretación y el análisis de las dos entrevistas:

Variables:

- Estado del desarrollo pedagógico del niño entre 3 y 5 años: lo primero que se encontró como patrón en ambas entrevistas es que entre los 0 y 5 años se da la etapa más crítica del aprendizaje, en este rango de edad la mente está preparada para absorber cualquier tipo de aprendizaje, en otras palabras, el niño es como una esponja esperando absorber lo que el adulto quiera enseñarle, ya que está ávido de conocimiento. Particularmente, a los 3 años el niño sigue estando en esa etapa sensoriomotriz de los primeros años, por lo cual necesita valerse de los sentidos para explorar el mundo. Y finalmente, se encontró que a partir de los 3 años de edad el niño toma el juego como un acto social y no individual.
- Material lúdico-didáctico dirigido a niños: teniendo en cuenta que el niño en este rango de edad visualiza y entiende el juego como un acto social, ambas docentes concuerdan con que los juegos didácticos y/o educativos deben no solo obedecer al contexto y el entorno del niño sino que además debe permitirle la socialización con sus compañeros. Igualmente, sugieren la utilización de los sentidos como recurso para operar los juegos, es decir, objetos que estimulen el uso de los sentidos, donde el niño tenga que oír, tocar, ver y escuchar. De este modo, las entrevistadas manifestaron que cuando el niño aprende a disfrutar el objeto por medio de acciones lúdicas y divertidas, y esto le genera mayor disponibilidad para el aprendizaje. Sin embargo, no debe dejarse de un lado la importancia de los objetos que son netamente educativos, ya

que es importante que el niño tome el aprendizaje y la enseñanza como un aspecto esencial y fundamental para su desarrollo y no solamente como algo divertido, o como un juego.

- Influencia de la literatura infantil en la primera infancia: desde el aspecto pedagógico, las dos docentes manifestaron contundentemente que la literatura infantil es un elemento fundamental, en la vida del niño, su uso es crítico para el desarrollo cognitivo del niño. Con respecto a otra de las variables planteadas, que se refiere al desarrollo del lenguaje, la literatura es un recurso primordial al servicio de la enseñanza, es decir, en el jardín de infantes, ambas maestras notan cómo aquellos niños a quienes se les lee en sus casas poseen un mayor vocabulario y mayor elocuencia en su discurso, con respecto a los niños que tienen poco contacto con la literatura infantil, o específicamente, los cuentos infantiles. Incluso, se encontró que aquellos niños a quienes sus maestras o padres les leen cuentos, tienen mayor facilidad de aprendizaje cuando se les enseña a leer y escribir, puesto que ya está visualmente familiarizado con estos íconos y la sonorización o pronunciación de los mismos.
- Cuentos Infantiles Interactivos: en este punto se presentaron dos opiniones que son bastante relevantes para esta investigación, por un lado se estableció en ambas entrevistas de pedagogía que los cuentos infantiles interactivos son una herramienta bastante atractiva para el niño del siglo XXI, que estimula no sólo el lenguaje del niño, sino que además también interviene en la estimulación y desarrollo de los sentidos, específicamente el oído, la vista y el tacto. Sin embargo, por otro lado, tanto Patricia como Isabel manifestaron una preocupación latente en los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje que emergen en la sociedad actual, esto se refiere a que en la actualidad se tiende al uso de la tecnología como el recurso primordial en ámbitos educativos, cuando esta debe ser un componente o complemento de los recursos ya existentes en la pedagogía tradicional que han sido efectivos en otras generaciones.



- Nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje: al profundizar más en este tema se plantearon otros aspectos importantes, por un lado se hizo referencia al inminente cambio que sufre la sociedad y la cultura con la llegada de las nuevas tecnologías, por lo cual se planteó que los niños de hoy, del siglo XXI, aprenden diferente a los niños de hace 10 o 20 años, por lo cual sí es absolutamente determinante la incorporación de la tecnología en los ámbitos académicos y educativos, como se mencionó anteriormente, vistos como un complemento y no un suplemento de recursos como los libros, los juguetes, la socialización con los pares y las relaciones. Por otro lado, se mencionó la importancia de la accesibilidad a la tecnología, que a medida que esta se vaya expandiendo y mejorando, se podrá estandarizar la tecnología como parte de la educación, ya que si bien ya en muchos centros educativos se cuenta en la actualidad con recursos tecnológicos, aún éstos no son accesibles para todas las sociedades y culturas.
- Nativos digitales: de la mano de los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, aparece esta denominación dada a los niños del siglo XXI, por tal motivo, ambas entrevistadas, quienes conviven diariamente con nativos digitales pertenecientes a la primera infancia, es absolutamente claro que estos niños “naces sabiendo de tecnología” afirman que en muchas ocasiones los más chicos operan los aparatos electrónicos incluso mejor que los adultos. Por lo tanto, si es una herramienta altamente atractiva para él, si la herramienta ofrece aspectos lúdicos y didácticos, entonces es un recurso completamente efectivo que se encuentra al servicio de la educación.

#### **4.3 Herramienta diseñada para la observación**

Se realiza un trabajo de observación, que analiza el comportamiento de niños entre 3 y 5 años frente a los tres cuentos clásicos interactivos analizados en la presente investigación, con el fin de identificar aportes relevantes al momento de comprobar o

refutar la hipótesis planteada en el proyecto. En este sentido, se pone en relieve la importancia de realizar este trabajo de campo con los niños, para realizar dicha observación basada en la experiencia de interacción entre el usuario y la herramienta. Esta técnica metodológica se lleva a cabo en diferentes espacios y situaciones de la vida cotidiana del niño, principalmente en un ámbito educativo y un ámbito familiar, es decir, en lugares como el jardín de infantes o en sus casas realizando actividades del diario vivir.

Para ello, se desarrolla una ficha técnica que enmarca algunas variables del comportamiento en cuanto al cuento y en cuanto al niño. Dicho en otras palabras, se realiza la observación basada en dos aspectos: el funcionamiento y el contenido del cuento y el comportamiento del niño. En primer lugar, se analiza si es fácil o no para el niño la interacción, si el cuento es asertivo en términos de usabilidad, si es clara la legibilidad del texto, si el mensaje es claro y si tiene buen nivel de interactividad. Y en segundo lugar, en cuanto al comportamiento del niño, se observa el interés o la motivación que el niño presenta con la historia, si se identifica con los personajes y si interpreta adecuadamente el cuento. En este sentido, se establece inicialmente la edad del niño, el sexo, qué cuento elige, y que modalidad prefiere, ya sea *autoplay*, léemelo o leerlo yo mismo (ver anexo XX), con el fin de realizar un análisis de las generalidades encontradas después de estas jornadas de observación. La ficha que se diseñó para este proceso se expone a continuación:

## Ficha Técnica | Observación | Actividad: Interacción del niño con el cuento

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_

Tiempo estimado de observación: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Elección del cuento\*: ☐ *Caperucita roja* ☐ *Los tres cerditos* ☐ *Peter pan*

¿Conoce la herramienta?\*

<input type="checkbox"/>	Si	<input type="checkbox"/>	No
--------------------------	----	--------------------------	----

Elección de modalidad\*: ☐ Autoplay ☐ Léemelo ☐ Leerlo yo mismo

\* Para las siguientes tablas se toma el 1 como la menor puntuación y 5 como mayor puntuación

<p><b>Generalidades en cuanto al Cuento</b> (marque con una X)</p>	<p><b>Generalidades en cuanto al Niño</b> (marque con una X)</p>
--	--

[illegible][illegible]

Tabla 3: Planilla de observación  
Fuente: Construcción propia

Para esta instrumento de recolección de datos se establece si el niño conoce o no la herramienta, es decir, en cada observación se determina si el niño ya ha tenido un contacto anterior con los cuentos infantiles interactivos y saben operarlos, o si éste interactúa por primera vez con dichos cuentos. Esta clasificación se sustenta en que los resultados de la observación de la interacción del objeto y el usuario, permitirán encontrar los detonantes que faciliten el estudio de las variantes.

#### **4.3.1 Presentación de resultados**

Se realizó la observación de 30 niños, seleccionados aleatoriamente, entre los 3 y los 5 años en lugares cotidianos de su diario vivir: el jardín de infantes, su casa y la plaza. Con el fin de analizar el comportamiento en diferentes ámbitos de su vida, ya sean ámbitos educativos, familiares o de esparcimiento. Se estima que cada niño tarda en promedio alrededor de 20 minutos en esta interacción.

A continuación se presenta los resultados de las observaciones por cada uno de los cuentos analizados, por medio de tres tablas que enmarcan los datos planteados en la ficha de observación:

OBSERVACIÓN														
Cuento: Caperucita Roja														

Datos básicos del niño			Conoce la herramienta		Elección de la modalidad			Generalidades en cuanto al cuento				Generalidades en cuanto al niño		
N°	Sexo	Edad	Si	No	Autoplay	Léemelo	Leerlo yo mismo	Usabilidad	Niveles Interactividad	Legibilidad del texto	Claridad del mensaje	Identificación con personaje	Interpretación historia	Interés y Motivación
1	M	3		X		X		4	4	2	3	3	4	3
2	M	3		X		X		3	4	5	5	5	4	3
3	F	4		X		X		4	5	4	4	3	2	4
4	F	4	X			X		5	5	4	4	4	4	3
5	F	4		X		X		5	5	4	4	5	5	5
6	M	4	X			X		4	4	2	4	4	4	4
7	F	3		X		X		4	4	3	3	4	4	4
8	M	4		X		X		4	4	3	4	4	4	4
9	F	5	X			X		4	4	4	4	3	5	5
10	M	4	X			X		4	4	4	4	4	4	5
11	F	3	X			X		4	4	3	4	4	4	4
12	F	3		X		X		4	4	3	3	3	4	3

Tabla 4: Presentación de resultados de observación - Caperucita Roja  
Fuente: Construcción propia

OBSERVACIÓN														
Cuento: Los Tres Cerditos														

Datos básicos del niño			Conoce la herramienta		Elección de la modalidad			Generalidades en cuanto al cuento				Generalidades en cuanto al niño		
N°	Sexo	Edad	Si	No	Autoplay	Léemelo	Leerlo yo mismo	Usabilidad	Niveles Interactividad	Legibilidad del texto	Claridad del mensaje	Identificación con personaje	Interpretación historia	Interés y Motivación
1	F	5	X			X		5	3	4	4	5	5	5
2	M	5	X				X	4	4	4	4	4	5	5
3	M	5		X		X		3	2	4	4	2	4	3
4	M	4		X		X		4	2	2	4	3	4	4
5	F	3		X		X		3	3	2	4	4	4	4
6	F	4		X		X		4	2	3	4	3	3	3
7	F	4		X		X		4	2	3	4	4	4	3
8	M	4	X			X		4	3	3	4	5	5	5

Tabla 5: Presentación de resultados de observación - Los Tres Cerditos  
Fuente: Construcción propia

OBSERVACIÓN
Cuento: Peter Pan

Datos básicos del niño			Conoce la herramienta		Elección de la modalidad			Generalidades en cuanto al cuento				Generalidades en cuanto al niño		
N°	Sexo	Edad	Si	No	Autoplay	Léemelo	Leerlo yo mismo	Usabilidad	Niveles Interactividad	Legibilidad del texto	Claridad del mensaje	Identificación con personaje	Interpretación historia	Interés y Motivación
1	M	4	X			X		5	4	3	4	4	4	5
2	M	5	X				X	5	5	5	5	5	5	5
3	M	5		X		X		3	2	3	4	4	4	4
4	M	5	X			X		4	3	4	4	5	4	4
5	F	3	X			X		3	4	3	3	4	3	3
6	F	5		X		X		4	4	3	3	3	4	4
7	M	3		X		X		4	4	4	4	3	4	4
8	F	5		X		X		5	5	4	5	4	5	4
9	M	5	X			X		5	5	4	5	5	5	5
10	M	5		X			X	5	5	5	5	4	5	5

Tabla 6: Presentación de resultados de observación - Peter Pan  
Fuente: Construcción propia

### 4.3.2 Análisis e interpretación de resultados

Para analizar los resultados presentados en las tablas anteriormente expuesta, se divide la observación de acuerdo a los tres cuentos, para luego realizar el planteo general que enmarcan los cuentos infantiles interactivos diseñados por *PlayTales*.

Para comenzar con el cuento de *Caperucita Roja*, Según las variables ya mencionadas se pudo observar que este cuento es más llamativo para niños de 3 y 4 años, los cuales prefirieron escuchar la historia mientras interactuaban con la imagen en movimiento y las interacciones, es decir, todos los niños que quisieron leer *Caperucita Roja*, optaron por la modalidad de lectura: léemelo, y entre ellos un poco más de la mitad no conocían los cuentos infantiles interactivos, algunos de ellos ya los habían operado en algún momento.

Para analizar los indicadores de las generalidades del funcionamiento del cuento y del comportamiento del niño al momento de interactuar con el cuento, se le dio a cada indicador una valoración de 1 a 5, siendo 1 más bajo y 5 el más alto. Para el análisis de estos resultados se estableció la mayor puntuación como un 100%, para determinar con un porcentaje que tanto cumple el cuento con cada indicador y determinar el nivel de asertividad y eficacia desde la comunicación visual.

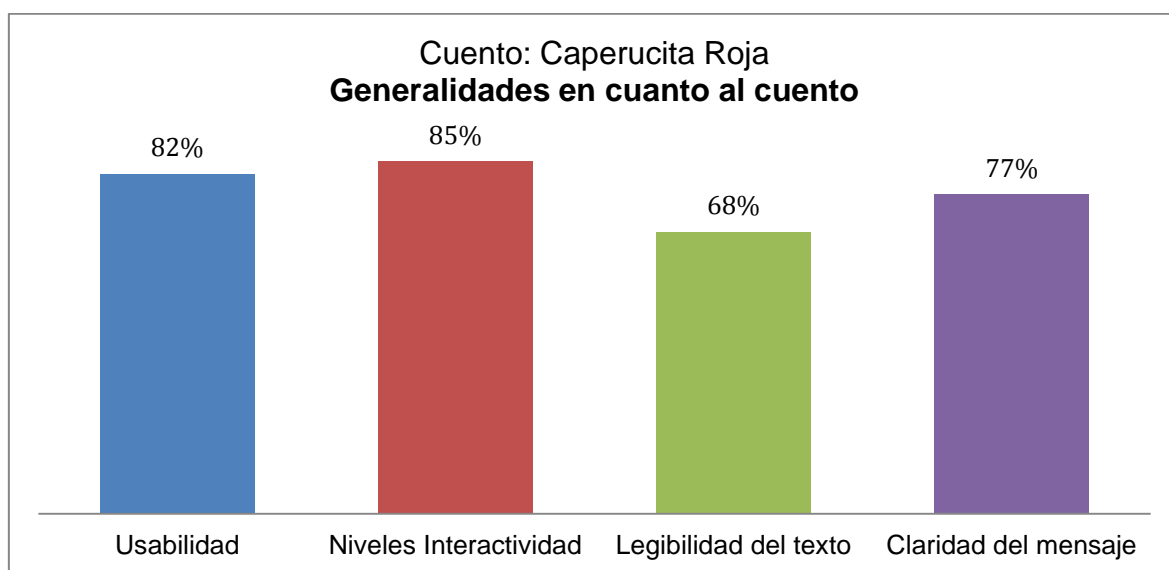


Tabla 7: Análisis de resultados de observación - Caperucita Roja 1  
Fuente: Construcción propia



En efecto, se establece que el cuento *Caperucita Roja*, en primer lugar, cuenta con muy buenos niveles de usabilidad, ya que se observó que en general fue fácil para los niños operarla. Entre los tres cuentos observados es el que cuenta con mayor nivel de interactividad, es decir, por cada pantalla, hay más movimientos los cuales fueron bastante llamativos para los niños. En cuanto a la legibilidad del texto, se puede decir que es un poco baja, con respecto a los demás indicadores, ya que los niños no manifestaron interés por el texto, a pesar de que sí lo hicieron por la historia. Y por último, la claridad del mensaje es buena, aunque a veces la narración se presenta rápidamente por lo cual el niño no lograba retener la totalidad de la historia. Sin embargo, cabe señalar, que al ser un cuento clásico, la gran mayoría de los niños ya conocían esta historia. Ahora bien, con respecto a las generalidades en cuanto al comportamiento del niño, se encontró que:

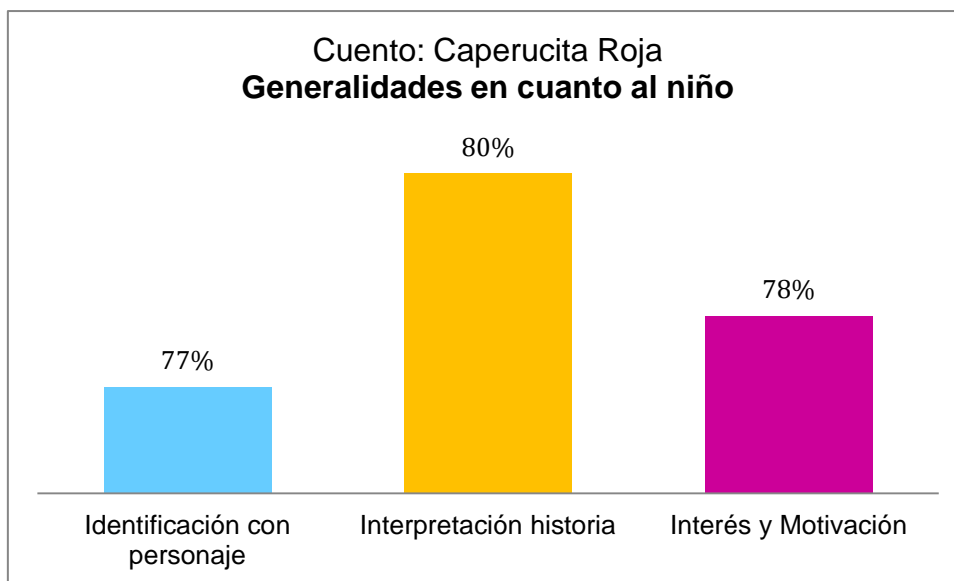


Tabla 8: Análisis de resultados de observación - Caperucita Roja 2  
Fuente: Construcción propia

Los resultados de estos tres indicadores: identificación con algún personaje, la interpretación de la historia, y el interés o la motivación que el niño manifestó frente al cuento, en general fueron buenos. En la identificación con los personajes, se podía dilucidar el asombro por la imagen y en especial los personajes, por lo que se puede entender que es asertivo, al lograr cautivar al niño por medio de los personajes. La

interpretación de la historia, fue efectiva en la mayoría de los casos, se entiende que al conocer la historia, ya el niño sabe el mensaje educativo y la moraleja que está intrínseca en el cuento, sin embargo, como el cuento es versionado, es decir, es una versión del original y posiblemente el niño ha escuchado diferentes versiones, en algunos casos los niños sugirieron que ellos se sabían con otras palabras. Por último, el niño mostró interés, motivación, atracción y gusto por el cuento, en la mayoría de los casos se podía evidenciar cuando el niño comentaba con sus compañeros lo que iba pasando en la historia y al finalizar el cuento, quería volver a empezar.

En términos generales, se pone en relieve que *Caperucita Roja*, conserva buenos niveles de asertividad y eficacia desde la comunicación visual, teniendo en cuenta que todos los niños que interactuaron con dicho cuento manifestaron el gusto no sólo por la historia y los personajes, sino también por la interactividad y los movimientos que se presentaban pantalla por pantalla.

En la segunda tabla de resultados presentada se encuentra el cuento *Los Tres Cerditos*, en el cual se realizó el mismo análisis del cuento anterior en cada una de las variables e indicadores. Inicialmente, se puede destacar que los niños entre 4 y 5 años sienten mayor afinidad por este cuento, y al igual que los niños que leyeron *Caperucita Roja*, prefirieron la modalidad de lectura: léemelo, a excepción de uno de los niños observados que a sus 5 años ya sabe leer perfectamente y por tal motivo quería practicar la lectura con sus compañeros.

En cuanto a los resultados del comportamiento del niño y las generalidades del funcionamiento del cuento, se realizó el análisis de los indicadores, con una valoración de 1 a 5, siendo 1 más bajo y 5 el más alto. Al igual que el cuento anterior, para el análisis de estos resultados se estableció la mayor puntuación como un 100%, para determinar con un porcentaje que tanto cumple el cuento con cada indicador y determinar el nivel de

asertividad y eficacia desde la comunicación visual. A continuación se presentan los resultados que la consolidación de la observación arrojó:

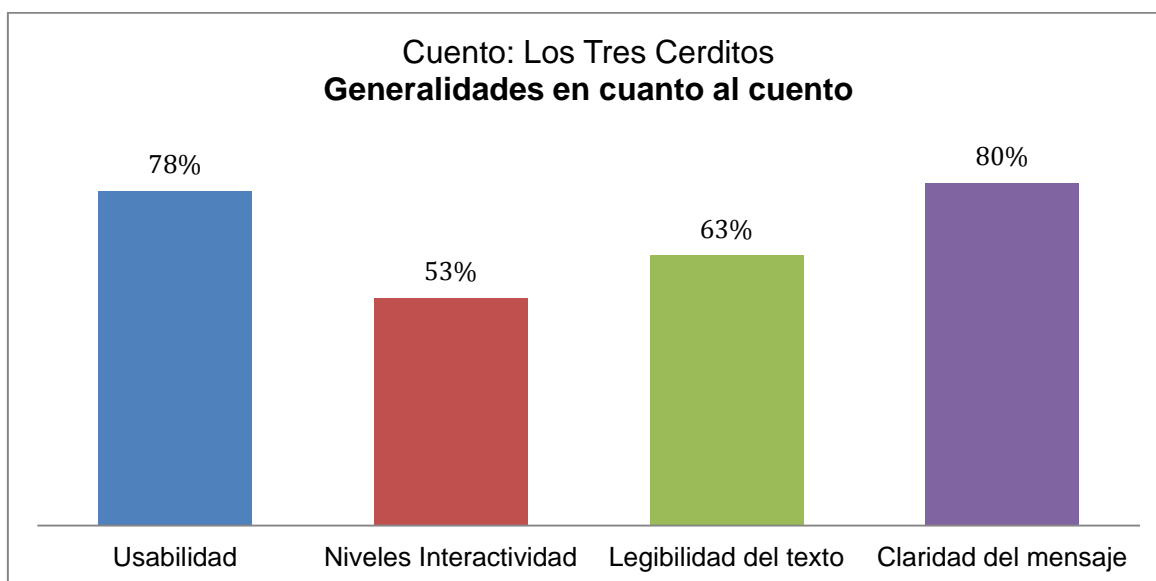


Tabla 9: Análisis de resultados de observación - Los Tres cerditos 1  
Fuente: Construcción propia

En relación con este análisis, se establece que el cuento de *Los Tres Cerditos*, en primer lugar, cuenta con buena usabilidad, para ello se observó que el manejo de la herramienta y la navegación por el cuento fue fácil para los niños. Entre los tres cuentos observados es el que cuenta con menor nivel de interactividad, es decir, por cada pantalla, hay muy pocos movimientos, lo cual no es tan atractivo para el niño y el tiempo de lectura es más corto ya que pasa los pantallazos con mayor rapidez. En cuanto a la legibilidad del texto, se puede decir que es baja, ya que los niños no manifestaron interés por el texto, a pesar de que sí lo hicieron por la historia y el niño que prefirió leer él mismo el cuento, lo hizo con un poco de dificultad aunque logró leer la totalidad del cuento sin inconveniente. Y por último, la claridad del mensaje es muy buena y la narración es bastante clara para el niño. Igualmente, es importante señalar que al ser un cuento clásico, la gran mayoría de los niños ya conocían esta historia.

Con respecto a las generalidades en cuanto al comportamiento del niño, en el cuento de *Los Tres Cerditos*, se logró determinar el siguiente análisis:

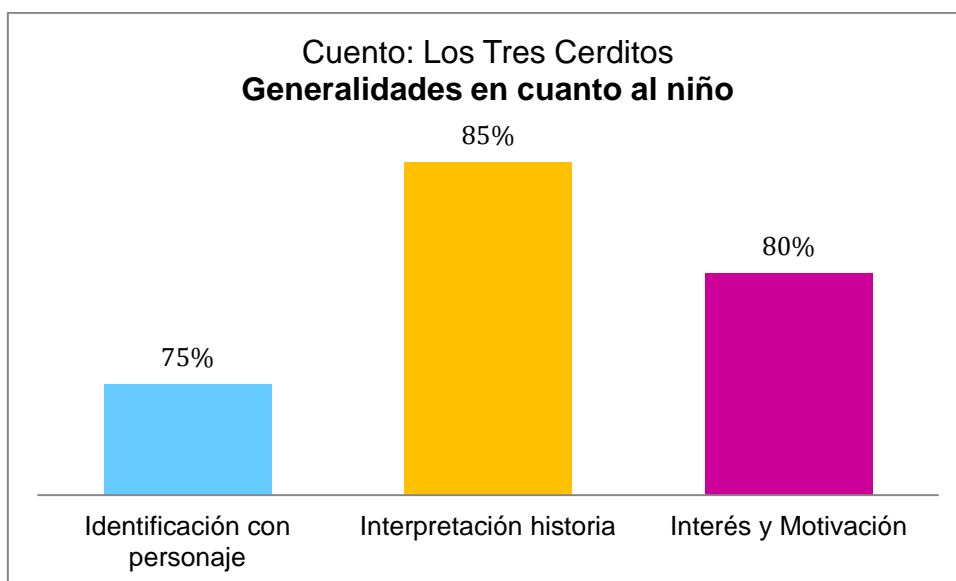


Tabla 10: Análisis de resultados de observación - Los Tres cerditos 2  
Fuente: Construcción propia

En la identificación con los personajes, al igual que el cuento anterior se podía dilucidar el asombro por la imagen y en especial los personajes, por lo que se interpreta que a los niños les gustan los personajes, aunque el nivel de identificación no sea muy alto. La interpretación de la historia fue bastante efectiva en la mayoría de los casos, ya que el niño conoce previamente el mensaje educativo y la moraleja que está intrínseca en el cuento. Y por último, el niño mostró interés, motivación, atracción y gusto por el cuento, en la mayoría de los casos se pudo evidenciar cuando el niño quería repetir tres y cuatro veces el mismo cuento.

En términos generales, se establece que el cuento *Los Tres Cerditos*, aunque no cuente con un alto nivel de interactividad, es asertivo y eficaz, entendido desde la comunicación visual. Al tener una narración clara y una imagen llamativa para los niños, éstos manifestaron el gusto no sólo por la historia y los personajes, sino también por la herramienta digital. Sin embargo, cabe agregar que este cuento presenta un error de programación en las modalidades de lectura, ya que la última modalidad: leerlo yo mismo, tiene la narración del texto al igual que *autoplay* y *léemelo*, cuando debería sólo tener los sonidos de ambientación e interacción.

Para terminar la interpretación de los resultados, se encuentra el cuento de *Peter Pan*, que en su mayoría fue elegido por niños de 5 años, y a pesar de ser una edad donde la lectura se hace presente, sólo dos de diez quisieron leer ellos solos el cuento, los demás, al igual que en los dos cuentos anteriores, prefirieron la modalidad de lectura: léemelo.

Para presentar la interpretación de los resultados del comportamiento del niño y las generalidades del funcionamiento del cuento, se realizó el análisis de los indicadores, con una valoración de 1 a 5, siendo 1 más bajo y 5 el más alto. Al igual que los dos cuentos anteriores, para el análisis de estos resultados se estableció la mayor puntuación como un 100%, para determinar con un porcentaje que tanto cumple el cuento con cada indicador y determinar el nivel de asertividad y eficacia desde la comunicación visual. A continuación se presenta el análisis de los resultados.

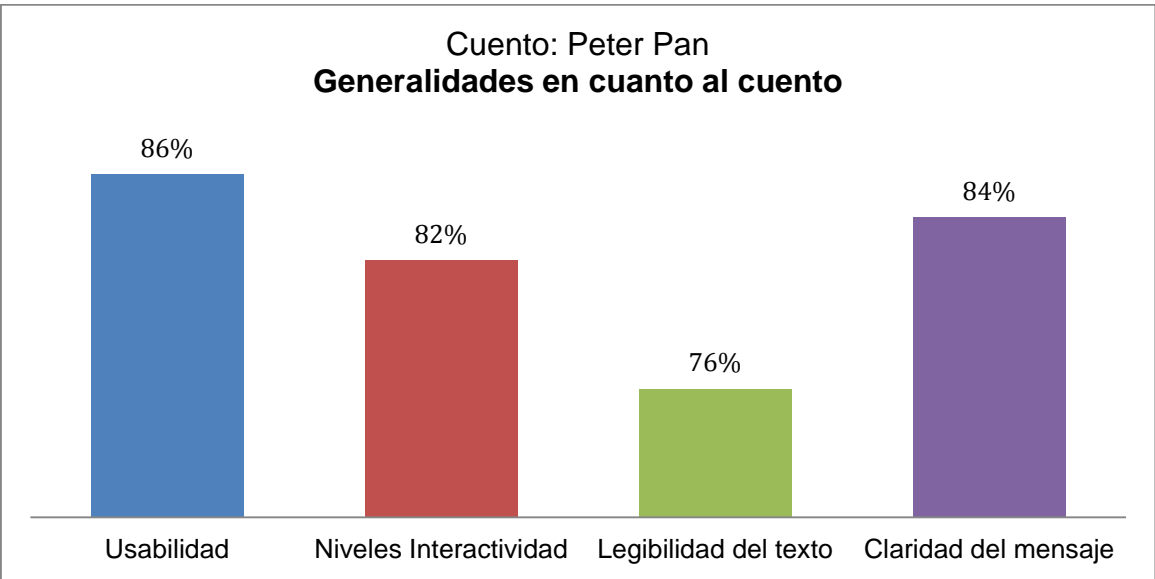


Tabla 11: Análisis de resultados de observación - Peter Pan 1  
Fuente: Construcción propia

Desde el punto de vista de las generalidades del cuento, se logra interpretar que el cuento *Peter Pan*, en primer lugar, cuenta con una muy buena usabilidad, para ello se observó que el manejo de la herramienta, y la navegación por el cuento fue bastante fácil para los niños. En cuanto al nivel de interactividad que este cuento posee se puede decir que es muy bueno, es decir, por cada pantalla, hay muchos movimientos, lo cual es

bastante atractivo para el niño y el tiempo de lectura se incrementa al interactuar mayormente en cada uno de los pantallazos. Con respecto a la legibilidad del texto, se puede decir que es muy buena con respecto a los otros dos cuentos, aunque no todos los niños manifestaron interés por el texto, sí lo hicieron por la historia y los dos niños que prefirieron leer el cuento y no escucharlo, lo hicieron con mayor facilidad, ya que los textos son más amigables. Y por último, la claridad del mensaje es muy buena y la narración es bastante clara para el niño. Igualmente, es importante señalar que al ser un cuento clásico, como los dos anteriores, la gran mayoría de los niños ya conocían esta historia.

En relación a las generalidades en cuanto al comportamiento del niño al interactuar con el cuento *Peter Pan*, se encontró que:

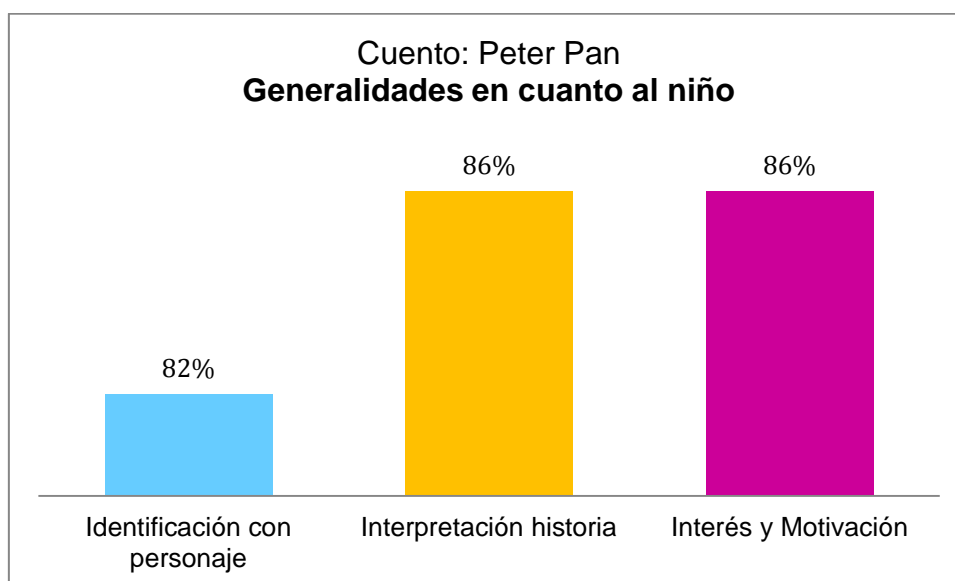


Tabla 12: Análisis de resultados de observación - Peter Pan 2  
Fuente: Construcción propia

La identificación con algún personaje, al igual que en los otros dos cuentos es muy semejante, el niño manifestó el asombro por los personajes y las ilustraciones de los mismos, por lo que se interpreta que hay asertividad en cuanto a cómo este cuento presenta los personajes. La interpretación de la historia, fue muy efectiva, los niños hablaban entre ellos de los acontecimientos que suceden en el transcurso de la historia,

comentaban acerca de los personajes y al finalizar querían volver a leer el cuento, no por falta de entendimiento sino por la interactividad y la curiosidad por descubrir nuevos movimientos en la pantalla, lo que deja en evidencia que el niño presenta muy buen interés y motivación frente al cuento, la historia y la herramienta digital como tal.

En términos generales, se interpreta que el cuento *Peter Pan*, conserva muy buenos niveles de asertividad y eficacia, entendidos desde la comunicación visual, teniendo en cuenta que todos los niños que interactuaron con dicho cuento manifestaron el gusto la interactividad y los movimientos que se presentaban pantalla por pantalla. Como ya fue mencionado, el niño se sintió atraído por el cuento, a tal punto de querer leer el cuento más de una vez, en la mayoría de los casos.

Para concluir con el análisis de la observación, se presentan algunas anotaciones generales que se hicieron en el momento de la aplicación de dicha técnica con cada uno de los 30 niños seleccionados aleatoriamente, a continuación se dan a conocer aquellas que fueron identificadas con mayor frecuencia:

- Cuando el texto de cada pantallazo se hace muy extenso, los niños más chicos (3 años) suelen pasar la página/pantalla sin terminar de escuchar el texto completo. Por lo cual sería conveniente tener en cuenta que a esta edad el niño prefiere textos más cortos para poder codificar la totalidad del mensaje.
- Cuando el cuento le ofrece al niño un juego dentro de la historia, éste se vuelve más atractivo y sorprendente para el usuario. Por ejemplo en el cuento *Caperucita Roja* cuando el lobo le dice a Caperucita que tome un camino, el cual resulta ser el más largo, en la pantalla se muestra posteriormente un camino corto y otro más largo, y el niño tiene la posibilidad de mover los personajes por ambos caminos, respectivamente, hasta llegar a la casa de la abuelita. Lo antes dicho, resulta ser un recurso altamente efectivo para atraer la atención del niño y mantenerla, de modo que pantalla por pantalla explore los niveles de interactividad.

- Igualmente, se observó que cuando el niño no conoce la herramienta, lee/escucha tímidamente el cuento, y poco a poco va descubriendo lo que puede hacer en él al tocar la pantalla, de este modo, la segunda vez que leen el cuento o en algunos casos antes de terminar se devuelven al principio y manifiestan mayor curiosidad por los movimientos, es decir, procuran tocar con mayor libertad la pantalla y descubrir más movimientos.
- Aquellos niños que leyeron más de un cuento, tienden a querer repetir aquel que ofrece mayores niveles de interactividad, por lo cual se interpreta que es precisamente la interactividad el detonante para que el niño sienta atracción y gusto por los cuentos infantiles en formatos digitales.
- Cuando se da una lectura o interacción grupal, se observó que el comportamiento cambia notablemente, ya que con otros compañeros los niños muestran mayor interés, incluso prefieren practicar la lectura, apoyándose unos con otros. En términos pedagógicos, es interesante como el niño debe aprender a compartir el objeto y aprender a respetar los turnos para poder interactuar con él.
- En términos de usabilidad, cuando el niño ya conoce la herramienta, generalmente espera que la pantalla le indique en qué lugares hay interactividad y movimientos, pero esto sucede después de haber narrado o leído el texto, mientras que aquellos niños que no la conocen aún la herramienta, comienzan a tocar la pantalla mientras que el texto es leído o narrado, lo cual puede generar distracción al momento de escuchar atentamente la historia.
- Cuando son chicos de muy temprana edad, en este caso los de 3 años, si no conocen la herramienta, generalmente preguntan que hay que hacer, ya que la herramienta no tiene una guía inicial para los niños lectores.
- Por último, se encontró un común denominador en los niños entre éstas edades: al estar en una edad donde apenas se da la adquisición del lenguaje y al finalizar los 5 años comienza la adquisición y el aprendizaje de la lectoescritura, el cuento es



preferiblemente narrado para un mayor disfrute, ya que el niño aún no está familiarizado con las letras, los textos y la lectura. Si no que se basa en la imagen para entender los acontecimientos que se narran a través de la historia.

#### **4.4 Caso de estudio: *PlayTales***

Como ya fue brevemente mencionado, *PlayTales* es una librería digital que ofrece cuentos interactivos para niños de 1 a 11 años de edad, disponibles en más de siete idiomas y distribuye libros para tabletas y teléfonos inteligentes en más de 119 países. Los cuentos son desde aquellos cuentos clásicos populares hasta historias modernas y actuales.

Esta librería, por medio de sus cuentos, se enfoca específicamente en reforzar la creatividad, la imaginación y el aprendizaje de los más pequeños, en su plataforma incluye juegos que estimulan la atención y memoria de los niños mientras que ejercitan su capacidad para pensar y razonar. (Ver anexo XX)

En los más de 100 títulos que ofrece, *PlayTales* cuenta con tres posibilidades de reproducción: la primera es *Autoplay*, en la cual el cuento es leído por un narrador, y la historia transcurre automáticamente con efectos visuales y de sonido. Por otro lado está *Léemelo*, donde el cuento es leído por un narrador, pero a diferencia del anterior, los efectos de sonido y los movimientos de los personajes se dan por medio de la interacción entre el usuario y el objeto, es decir, el niño es quien hace avanzar la historia, mientras que interactúa con los personajes, aún tiene lugar la narración. Finalmente, se encuentra *Leerlo yo mismo*, en el que la reproducción del cuento depende absolutamente del niño. En esta instancia el cuento ya no es narrado pero, como en el caso anterior, los efectos de video y audio se activan por medio de la interacción, es decir al tocar determinados elementos de la pantalla. (Ver figura X, pag X)

Fundada en el año 2010, *PlayTales* sigue reinventando cuentos en los que integra la lectura asistida, animaciones gráficas, música e interactividad. Cuenta con al menos el 80% de títulos propios, sin embargo ofrece su plataforma a ilustradores o pequeñas editoriales que quieran crear sus propios libros y subirlos a esta librería. Igualmente, *PlayTales* cuenta con un equipo de trabajo interdisciplinar integrado por educadores, artistas y técnicos que buscan constantemente generar contenidos de calidad y sobre todo con significado para los más pequeños. Actualmente, esta librería digital maneja un modelo de distribución y comercialización electrónica '*freemium*', es decir, regala los primeros 2 libros y luego el cliente puede comprar por unidad/cuento por un valor aproximado entre \$2.00 y \$4.00 Dólares. No obstante, ofrece a sus usuarios la opción: *PlayTales Gold*, en la que puede suscribirse mensualmente por \$4.99, semestralmente por \$9.99 o anualmente por \$19.99, con una descarga ilimitada de cuentos y uso de los juegos y actividades que ofrece la aplicación. (Ver anexo XX)

De igual manera, *PlayTales* divide sus contenidos en tres edades específicas, bebés entre 1 y 3 años, niños de preescolar que estén entre los 4 y los 6 años aproximadamente, y finalmente niños escolarizados entre 6 y 11 años. En los cuentos que se desarrollan en esta plataforma se tienen en cuenta factores culturales, demandas educativas actuales y la diversidad de sus lectores. (Mcloughlin, M. 2012)

A continuación, se presenta la tercera técnica metodológica que estudia las tres unidades de análisis expuestas anteriormente, es decir, los tres cuentos clásicos elegidos para el análisis del contenido gráfico.

#### **4.5 Herramienta diseñada para el análisis de contenido gráfico de tres cuentos clásicos interactivos**

Este instrumento de recolección de datos, busca reconocer las características de cada cuento, tanto a nivel gráfico como comunicacional. Se analizan elementos como: la ilustración, el color, la tipografía, el sonido, el lenguaje, los niveles de interactividad y su

valor pedagógico, en tres cuentos clásicos desarrollados por *PlayTales: Caperucita Roja, Los Tres Cerditos y Peter Pan*. Para el análisis se tendrá en cuenta no sólo la teoría ya presentada en capítulos anteriores, sino que además los dos instrumentos ya realizados: entrevistas y observación, ya que estos permiten tener un mejor panorama de cada uno de estos aspectos a estudiar. Para ello se diseñó la siguiente ficha:

Ficha Técnica   Análisis de contenido		
Nombre del cuento:		
Ejes de Análisis		Características
Ilustración	Tamaño	
	Color	
	Formas	
	Trazo/Contorno	
Tipografía	Fuente	
	Tamaño	
	Interlineado	
	Diagramación	
	Color	
Audio/Sonido	Ambientación	
	Narración	
	Volumen	
	Conexión con la Historia	
Lenguaje	Narratividad	
	Vocabulario	
	Idioma	
Valor Pedagógico	Moraleja	
	Valores de los personajes	
	Claridad en el mensaje	
Interactividad	Animaciones	
	Cantidad de movimientos por pantallazo	
	Usabilidad en la interacción	

Tabla 13: Planilla análisis de contenido  
Fuente: Construcción propia

#### 4.5.1 Presentación de resultados

Análisis de Contenido - Cuentos Interactivos				
Ejes de Análisis		Caperucita Roja	Los Tres Cerditos	Peter Pan
Ilustración	Tamaño	Las ilustraciones presentan jerarquía según la proporción.	Proporcionales con respecto a unos objetos con otros.	Ilustraciones son más expresivas. El tamaño es bastante proporcional con respecto al formato.
	Color	Colores vivos y llamativos, predomina el rojo.	Colores vivos y pasteles, predomina el verde	Colores vivos, uso de texturas y combinación de tonos.
	Formas	Redondeadas, sencillas, los personajes con cabezas grandes y ojos muy expresivos.	Redondeadas y sencillas, personajes muy expresivos. Animales con características antropomorfas.	Redondeadas, con perspectiva y un nivel más de complejidad y personajes muy expresivos
	Trazo/Contorno	Toda la ilustración maneja contorno en las figuras, generalmente en negro, sin perder sutileza y ternura en el estilo gráfico.	Los personajes y las principales ilustraciones manejan contorno pero no muy estructurado.	No hay tanto uso de los contornos, pero los trazos y formas son muy prolijos.
Tipografía	Fuente	"bolita Palito", la "A" es de escritura tradicional, se asemeja a fuente manuscrita sin mucho ornamento.	"bolita Palito", la "A" es de escritura tradicional, se asemeja a fuente manuscrita sin mucho ornamento.	"bolita Palito", la "A" es de escritura tradicional, ésta fuente es la más efectiva, según parámetros de diseño.
	Tamaño	Es relativamente pequeño (aproximadamente de 20 pts). El número de líneas oscila entre 2 y 4.	Es muy pequeño (aproximadamente de 18 pts). El número de líneas oscila entre 2 y 7.	Es más adecuado (aproximadamente de 24 pts). El número de líneas oscila entre 2 y 4.
	Interlineado	Aproximadamente 1,5	Aproximadamente 1,5	Aproximadamente 1,15

	Diagramación	Justificado a la izquierda. Ubicado en la parte superior de la pantalla, generalmente.	Justificado a la izquierda. Ubicado en la parte superior de la pantalla, generalmente.	Justificado a la izquierda, derecha no centrado. Ubicado en la parte superior o inferior de la pantalla.
	Color	Varía según el fondo por pantalla. Se recurre al contraste para no perder legibilidad. Con la narración se resalta la palabra acorde al transcurso de la historia.	Tiene buen contraste con respecto al fondo. Con la narración se resalta la palabra acorde al transcurso de la historia. (pierde legibilidad)	Varía según el fondo por pantalla. Se recurre al contraste para no perder legibilidad. Con la narración se resalta la palabra acorde al transcurso de la historia.
Audio/Sonido	Ambientación	Todo el cuento tiene sonido de fondo ameno, algunas de las interacciones incluyen sonido.	Todo el cuento tiene sonido de fondo ameno, algunas de las interacciones incluyen sonido.	Todo el cuento tiene sonido de fondo ameno, algunas de las interacciones incluyen sonido.
	Narración	En ocasiones acelera un poco la lectura, pero es clara y el volumen es adecuado.	Es clara y el volumen es adecuado, maneja tonalidades en la voz al decir los diálogos de los personajes.	Es clara y el volumen es adecuado, maneja tonalidades en la voz al decir los diálogos de los personajes.
	Volumen	Tanto el mínimo como el máximo son adecuados	Tanto el mínimo como el máximo son adecuados	Tanto el mínimo como el máximo son adecuados
	Conexión con la Historia	El audio va muy de la mano con los sucesos que transcurren en la historia en cada pantalla.	El audio va muy de la mano con los sucesos que transcurren en la historia en cada pantalla.	El audio va muy de la mano con los sucesos que transcurren en la historia en cada pantalla.
Lenguaje	Narratividad	Voz masculina. La estructura es concreta, la historia es concreta y clara.	Voz masculina. La estructura es concreta, la historia es concreta y clara.	Voz masculina. La estructura es concreta, la historia es concreta y clara.
	Vocabulario	Coloquial	Coloquial	Coloquial
	Idioma	Español latinoamericano	Español latinoamericano	Español latinoamericano

<b>Valor Pedagógico</b>	Moraleja	Respeto las enseñanzas del cuento clásico	Respeto las enseñanzas del cuento clásico	Respeto las enseñanzas del cuento clásico
	Valores de los personajes	Obediencia	Trabajar con mayor interés, procurar hacer las cosas lo mejor posible y trabajar en equipo	Justicia, la importancia de la imaginación y la creatividad.
	Claridad en el mensaje	Es muy claro, respeta el contenido de la historia.	Es muy claro, respeta el contenido de la historia.	Es muy claro, respeta el contenido de la historia.
<b>Interactividad</b>	Animaciones	Tienen muy buena programación, la velocidad de los movimientos es muy buena.	Tienen muy buena programación, la velocidad de los movimientos es muy buena.	Tienen muy buena programación, la velocidad de los movimientos es muy buena.
	Cantidad de movimientos por pantallazo	Muy buenos niveles de interactividad, en cada pantallazo hay entre 5 y 10 movimientos.	Nivel de interactividad más bajo, en cada pantallazo hay entre 2 y 8 movimientos.	Muy buenos niveles de interactividad, en cada pantallazo hay entre 5 y 10 movimientos.
	Usabilidad en la interacción	Cada pantallazo después de 10 segundos le indica al niño con un círculo donde hay interacción.	Cada pantallazo después de 10 segundos le indica al niño con un círculo donde hay interacción.	Cada pantallazo después de 10 segundos le indica al niño con un círculo donde hay interacción.

Tabla 14: Presentación de resultados del análisis de contenido  
Fuente: Construcción propia

#### 4.5.1.1 Análisis e interpretación de resultados

Después de analizar cada uno de los tres cuentos seleccionados, se pudo encontrar, en términos generales, que los tres cuentos cumplen la mayoría de los parámetros de diseño, que se fueron planteando a lo largo de esta Tesis, en especial en el Capítulo III y en el análisis de los resultados de las otras dos técnicas metodológicas. A nivel de ilustración es donde más cumplimiento y cuidado tienen de estos parámetros y pueden evidenciarse fácilmente en cada uno de los cuentos y sus respectivos *slides*, que vendrían siendo cada una de las páginas del cuento. A pesar de tener tres estilos gráficos completamente diferentes, cada uno de los cuentos cumple con el diseño de personajes que se planteaban en las entrevistas realizadas a las tres diseñadoras, es decir, personajes expresivos, con rasgos faciales tiernos, con proporciones asimétricas entre cuerpo y la cabeza, en los cuales es primordial la gesticulación, los ojos, la boca e incluso la corporalidad. (Ver anexo XX).

Sin embargo, es importante poner en relieve que desde el punto de vista de los textos, el manejo tipográfico no cumple a cabalidad con dichos parámetros, pues si bien se utilizan fuentes con letras tradicionales o también llamadas ‘palito bolita’, que son las que se enseñan en primera instancia en ámbitos académicos, el tamaño de estos textos no es el indicado para niños entre los 3 y los 5 años, puesto que su escala y proporción tiende a ser baja con respecto a la imagen y el formato. Asimismo, cuando la herramienta le narra la historia al niño, el texto resalta la palabra que se está pronunciando, y en algunas ocasiones pierde legibilidad. Cabe igualmente rescatar que en el cuento *Peter Pan* el manejo del texto, la fuente, la proporción y el interlineado es el más adecuado de los tres casos, ya que tienen muy buen contraste respecto al fondo, no es tan grueso el contorno de cada letra y manejan buen espacio entre una letra y otra. Se recurre entonces a una pantalla de la aplicación para dar cuenta de lo antes dicho respecto al manejo tipográfico:



Figura 5: Pantalla 5 – Referente de tipografía en el cuento Peter Pan  
Fuente: Aplicación digital - *PlayTales*

En el desarrollo de este análisis, se pudo observar que *PlayTales* procura ser cautelosa en cuanto al manejo del color, las formas y el contorno y el trazo de las ilustraciones, puesto que son imágenes de formas sencillas pero muy atractivas y llamativas, enfáticamente para los más chicos. Por su parte, la interactividad y la animación, resultaron ser recursos muy bien pensados y ejecutados, en los cuales se combinan imagen en movimiento, sonido e interactividad. En este punto, se encontró que el cuento *Los Tres Cerditos* es el cuento que tiene menor nivel de interactividad con respecto a los demás, ya que por pantallazo hay menor número de movimientos y actividades a realizar de forma interactiva. No obstante, su imagen y su estilo gráfico resulta ser bastante atractivo para los niños de 4 años, aproximadamente. A continuación se presenta una imagen referente de una pantalla de dicho cuento, donde se logra ver la estética del mensaje visual, el manejo de la imagen y el texto:





Figura 6: Pantalla 6 – Referente gráfico del cuento Los Tres Cerditos  
Fuente: Aplicación digital - *PlayTales*

Para finalizar, es importante determinar que el análisis gráfico del contenido de estos tres cuentos clásicos arrojó como resultado que el manejo de la comunicación visual, a pesar de tener algunas falencias es bastante asertivo en términos de eficacia, estos cuentos infantiles interactivos logran ser una herramienta de diversión para el niño que le permite, por medio del juego un momento y espacio pedagógico, donde no sólo a través del cuento y la historia el niño aprende un mensaje o moraleja, sino que a través de los sentidos hay un estímulo en el desarrollo cognitivo y principalmente en el desarrollo del lenguaje del niño.

## CONCLUSIONES

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. Castañeda, L (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?. En: Hernández, J. Pennesi, M. Sobrino, D. Vázquez, A (coord.) *Tendencias emergentes en educación con TIC* (p. 13-32) Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Aparici, R. Silva, M. (2012). Pedagogía de la Interactividad. *Comunicar*, XIX (38) 51-58. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf>
- Arévalo, J. y Cordon J. A. (2010). El libro electrónico en el ecosistema de la información. *Ciencias de la Información*, 41 (2) 59-68. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181421569008>
- Aranda, R (2008). *Atención temprana en educación infantil*. Madrid: Wolters Kluwer España, S.A.
- Barthes, R. (1972). Retórica de la imagen en *Comunicaciones*. La semiología. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Bettelheim, B. (5ª edición, 2013). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Buenos Aires: Crítica, 2013
- Borzzone, A. (2005). La lectura de cuentos en el Jardín Infantil: Un medio para el desarrollo de estrategias cognitivas lingüísticas. *Psykhé*, 14 (1) 193-209. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=96714115>
- Cano, A. (2004). Libros electrónicos: Digitalizando a Gutenberg. *Comunicar*, (23) 68 – 75. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802312>
- Cerda, H. (1985). *Ideología y cuentos de hadas*, Madrid: Editorial Akal.
- Cordón, J.A. (2011). *La revolución del libro electrónico*, Barcelona: Editorial UOC.
- Cruz Volio, G. Pacchiarotti, S. (2010). El desarrollo de estrategias lingüísticas pragmáticas en juegos infantiles. *Reflexiones*, 89 (1) 115-125. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72917905009>.
- Etzaniz, X. (2008). Investigación en torno a la literatura infantil y juvenil. *Revista de Psicodidáctica*, 13 (2) 97-109. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.ehu.es/ojs/index.php/psicodidactica/article/viewFile/1188/824>
- Fernández, C. (2010). El cuento como recurso didáctico. *Innovación y experiencias educativas*. (26) [Revista en línea] Disponible en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/mod\\_ense-csifrevistad\\_26.html](http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_26.html)
- Frascara, J. (2011). *El diseño de comunicación*, Buenos Aires: Infinito
- Ibarra, A. y Llata, D. (2010). Niños nativos digitales en la sociedad del conocimiento: acercamientos conceptuales a sus competencias. *Razón y Palabra*, (72) mayo-julio. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906028>
- Kropp, P. (1998). *Como fomentar la lectura en los niños*, México: Ed. Selector.
- López, J.M. (1966). *El gran problema de la literatura infantil*, Madrid: STVDIVM.

- López, N. y Bautista, J. (2002) *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Disponible en: [http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)
- Mellizo, F. (1965). Estructura del cuento Infantil, *Revista del Instituto de la Juventud*, (0) 69-71. Citado por: López, Jose M<sup>a</sup>. (1966). *El gran problema de la literatura infantil*, Madrid: STVDIVM.
- Niño, V.M. (6<sup>a</sup> edición, 2013). *Semiótica y lingüística fundamentos*, Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Nobile, A. (1992). *Literatura infantil y juvenil*, Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Ong, W.J (1993). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Perceval, J.M. y Tejedor, S. (2006). El cuento multimedial interactivo. *Comunicar*, (26) 177-182. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802627>
- Petit, M. (2001). *Lecturas del espacio íntimo al espacio público*, México: FCE.
- Riquelme, E. y Munita, F. (2011). La lectura mediada de literatura infantil como herramienta para la alfabetización emocional, *Estudios Pedagógicos*, XXXVII (1) 269-277. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.scielo.cl/pdf/estped/v37n1/art15.pdf>
- Robazo, M.J. y Moreno, J.M. (2006). Estilo interactivo durante la lectura de cuentos infantiles con contenido engañoso. *Electronic Journal of Research in Educational psychology*, 4 (10) 493-512. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121929003>
- Rossini, R. y Calvo, D. (2013). *Origen y Evolución del cuento infantil*, Recuperado el 20/06/2013. Disponible en: <http://www.leemeuncuento.com.ar/cuento-infantil.htm>
- Sousa, C. (2005). Inventar la escritura y comprender la lectura: meta-literatura y literatura infantil. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Literatura*, (1) 75-85. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259120382006>
- Wortman, A. (2011). Cambios culturales, cambios de consumo culturales, *Teoría Sociológica Contemporánea: la esfera de la cultura en el capitalismo tardío*, febrero. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/49096611/05-Cambios-culturales-cambios-de-consumos-culturales-Ana-Wortman>
- Zapata, T (2007). *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

## BIBLIOGRAFÍA:

- Aberastury, A. (1998). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- Adell, J. Castañeda, L (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?. En: Hernández, J. Pennesi, M. Sobrino, D. Vázquez, A (coord.) *Tendencias emergentes en educación con TIC* (p. 13-32) Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Aguardes, J. I. (2011). Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas. *Comunicar*, XVIII (36) 7-8. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15817007001>
- Aguirar, L.E (2004). Estrategias de aprendizaje en recepción infantil. *Nómadas*, (21) 128-136. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105117678011>
- Alonso, R. (2005). Algunas propiedades de las instalaciones interactivas. *Interactivos: Espacio, información, conectividad*. [Libro] Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Aparici, R. Silva, M. (2012). Pedagogía de la Interactividad. *Comunicar*, XIX (38) 51-58. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf>
- Aranda, R (2008). *Atención temprana en educación infantil*. Madrid: Wolters Kluwer España, S.A.
- Arévalo, J. y Cordon J. A. (2010). El libro electrónico en el ecosistema de la información. *Ciencias de la Información*, 41 (2) 59-68. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181421569008>
- Barthes, R. (1972). Retórica de la imagen en *Comunicaciones*. La semiología. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Bettelheim, B. (5ª edición, 2013). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Buenos Aires: Crítica, 2013
- Bianchi, M. (2010). *La literatura en la escuela*, Buenos Aires: Dunken.
- Borzone, A. (2005). La lectura de cuentos en el Jardín Infantil: Un medio para el desarrollo de estrategias cognitivas lingüísticas. *Psykhé*, 14 (1) 193-209. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=96714115>
- Bruner, J. (1998). *Desarrollo cognitivo y educación*, Madrid: Morata.
- Cano, A. (2004). Libros electrónicos: Digitalizando a Gutenberg. *Comunicar*, (23) 68 – 75. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802312>
- Cañete, M. (2009). Didáctica del juego en la etapa de educación infantil: estrategias y metodología. *Innovación y experiencias educativas*. (25) [Revista en línea] Disponible en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/mod\\_ense-csifrevistad\\_25.html](http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_25.html)
- Cerda, H. (1985). *Ideología y cuentos de hadas*, Madrid: Editorial Akal.
- Cordón, J.A. (2011). *La revolución del libro electrónico*, Barcelona: Editorial UOC.

- Correa, M. (2009). El cuento, la lectura y la convivencia como valor fundamental en la educación inicial. *Educere*, 13 (44) 89-98. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614571011>.
- Cresta, M.L. (1984). *El niño, la literatura infantil y los medios de comunicación masivos*, Brazil: Melhoramentos.
- Cuello, J. y Vittone, J (2013). *Diseñando apps para móviles*. Barcelona: José Vittone
- Cruz Volio, y G. Pacchiarotti, S. (2010). El desarrollo de estrategias lingüísticas pragmáticas en juegos infantiles. *Reflexiones*, 89 (1) 115-125. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72917905009>.
- DANE. (2014). Estratificación Socioeconómica para Servicios Públicos Domiciliarios. Disponible en: <http://www.dane.gov.co/index.php/estratificacion-socioeconomica/generalidades>
- Eco, U. (1991). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Etzaniz, X. (2008). Investigación en torno a la literatura infantil y juvenil. *Revista de Psicodidáctica*, 13 (2) 97-109. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.ehu.es/ojs/index.php/psicodidactica/article/viewFile/1188/824>
- Fernández, C. (2010). El cuento como recurso didáctico. *Innovación y experiencias educativas*. (26) [Revista en línea] Disponible en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/mod\\_ense-csifrevistad\\_26.html](http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_26.html)
- Frascara, J. (2011). *El diseño de comunicación*, Buenos Aires: Infinito
- Freeman, J. Epston, D. y Lobovits, D. (2010). *Terapia narrativa para niños*. Barcelona: Paidós.
- Gama, M. (2002). El libro electrónico: del papel a la pantalla. *Biblioteca Universitaria*, 5 (1) 16-22. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28550104>
- Gaskins, I. y Elliot, T. (1999). *Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela*, Buenos Aires: Paidós.
- Goleman, D. (2000). *El espíritu creativo*. Buenos Aires: Vergara.
- Gutiérrez, A. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Madrid: Ediciones de la torre.
- Ibarra, A. y Llata, D. (2010). Niños nativos digitales en la sociedad del conocimiento: acercamientos conceptuales a sus competencias. *Razón y Palabra*, (72) mayo-julio. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906028>
- Kropp, P. (1998). *Como fomentar la lectura en los niños*, México: Ed. Selector.
- López, J.M. (1966). *El gran problema de la literatura infantil*, Madrid: STVDIVM.
- López, N. y Bautista, J. (2002) *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Disponible en: [http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)
- McLoughlin, M. (2012, 30 de abril). Playtales: El Spotify de los cuentos infantiles. *Qué!* [Diario en línea] Recuperado el: 11/06/2014. Disponible en:

[http://www.que.es/tecnologia/201204300725-playtales-spotify-cuentos-infantiles-rc.html?anker\\_1](http://www.que.es/tecnologia/201204300725-playtales-spotify-cuentos-infantiles-rc.html?anker_1)

- Mellizo, F. (1965). Estructura del cuento Infantil, *Revista del Instituto de la Juventud*, (0) 69-71. Citado por: López, Jose M<sup>a</sup>. (1966). *El gran problema de la literatura infantil*, Madrid: STVDIVM.
- Menéndez, L. (2009). *Mundos para mirar. La ilustración en los libros para niños*, Buenos Aires: Fundación OSDE.
- Merodio, M.I (2008). El área artístico-plástica en la educación infantil. En Aranda, R (coord.) *Atención temprana en educación infantil* (221-250). Madrid: Wolters Kluwer España, S.A.
- Niño, V.M. (6<sup>a</sup> edición, 2013). *Semiótica y lingüística fundamentos*, Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Nobile, A. (1992). *Literatura infantil y juvenil*, Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Ong, W.J (1993). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Pardo, M.R. y Gallelli, G. (1987) *Didáctica de la literatura infantil y juvenil*, Buenos Aires: Plus Ultra.
- Perceval, J.M. y Tejedor, S. (2006). El cuento multimedial interactivo. *Comunicar*, (26) 177-182. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802627>
- Petit, M. (2001). *Lecturas del espacio íntimo al espacio público*, México: FCE.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1993). *Psicología del niño*, Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1994). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*, México: Grijalbo.
- Piaget, J. (1995). *La construcción de lo real en el niño*. México: Grijalbo.
- Piaget, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.
- Riquelme, E. y Munita, F. (2011). La lectura mediada de literatura infantil como herramienta para la alfabetización emocional, *Estudios Pedagógicos*, XXXVII (1) 269-277. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.scielo.cl/pdf/estped/v37n1/art15.pdf>
- Robazo, M.J. y Moreno, J.M. (2006). Estilo interactivo durante la lectura de cuentos infantiles con contenido engañoso. *Electronic Journal of Research in Educational psychology*, 4 (10) 493-512. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121929003>
- Rodríguez, C. (2012, 2 de abril). Cuentos que se leen con los dedos. *Diariodesevilla.es* [Diario en línea] Recuperado el: 3/11/2014. Disponible en: <http://www.diariodesevilla.es/article/vivirenvilla/1223882/cuentos/se/leen/con/los/ded.html#>
- Rossini, R. y Calvo, D. (2013). *Origen y Evolución del cuento infantil*, Recuperado el 20/06/2013. Disponible en: <http://www.leemeuncuento.com.ar/cuento-infantil.htm>

- Serrabona, J. (2008). Los cuentos vivenciados: Imaginación y movimiento. *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado*, 22 (2) 61-78. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27414780005>
- Sousa, C. (2005). Inventar la escritura y comprender la lectura: meta-literatura y literatura infantil. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Literatura*, (1) 75-85. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259120382006>
- Souto, M. (1993). *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires: Miño y Dávila editores.
- Torre, A. (2009). Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales competentes y expertos rutinarios. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 6 (1) 7-13. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011179008>
- Wortman, A. (2011). Cambios culturales, cambios de consumo culturales, *Teoría Sociológica Contemporánea: la esfera de la cultura en el capitalismo tardío*, febrero. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/49096611/05-Cambios-culturales-cambios-de-consumos-culturales-Ana-Wortman>
- Zanoni, L. (2012). *La gran manzana*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Zapata, T. (2007). *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha